

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

1/89

Japan-Spiele auf
deutschen Nintendos

*DIE
NEUHEITEN
1989*

EXKLUSIV

**Spiele-
Highlights
für Eure
Computer:**

- SDI ■ Exploding Fist +
- Times of Lore
- ...und viele andere Tests



*DIE
BESTEN
1988*

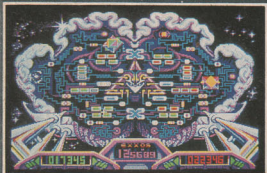
POWER PLAY prämiiert:
Die tollsten Computer-
und Videospiele
des Jahres

PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE
KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN,
FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE



— RING PURSUIT : Ein phantastisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen ; ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiakugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert ; VERBEÜFFEND...



— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung ; SCHLICHTWEG GENIAL...



— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



— TRONIC SLIDER : Eine Jagd nach Energie in der Umlaufbahn...



— In einer Tronic-Seifenkiste auf Mächtauren : SCHWINDELERREGEND GROSSARTIG...



— Und wer allem verblüfft nicht, Tronic: ZYKOS IST GUT ZULEGEN!



ATA ATA HOGLO HUU...!

Vertrieb:
BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 70 60 50

Eine Redaktion kommt auf den Hund

Na, an was haben Sie bei dieser Überschrift gedacht? An einen Bericht über das ausschweifende Nachtleben der POWER PLAY-Redaktion mit allen Lasteren in alphabetischer Reihenfolge? Dann befreien Sie sich schleunigst von solchem Gedankengut, denn dieser keimfreie Satz bezieht sich ausschließlich auf die aktuelle Haustier-Situation in unseren Büroräumen.

Redaktionsassistentin Rita Gietl hat sich einen kleinen Rauhaardackel namens "Anja" zugelegt. Seit kurzem wuselt der muntere Welpe tagsüber bei uns herum, erfreut die ganze Belegschaft und zerbeißt nebenbei Knochen und Kabel. Zu dem Zeitpunkt, an dem das Bild von Anja mit Frauchen entstand, war der herzige Hund zehn Wochen alt. Im Zähnefletschen ist die halbe Portion schon ganz gut, wie unser Bild beweist. Aufgefressen hat Anja aber (noch) niemanden.

sem Anlaß haben wir gleich ein paar empfehlenswerte Japan-Module getestet, die dank des Adapters auch für deutsche Nintendo-Fans interessant sind. Wir haben uns natürlich auf die Module beschränkt, die man ohne Japanisch-Kenntnisse spielen kann. Genauere Informationen über den Adapter findet Ihr auf Seite 74.

Apropos Videospiele: Unser momentaner Liebling ist das Tennis-Modul für die PC-Engine. Martin und Heinrich liefern sich heiße Gefechte, Anatol und Gregor bilden die zweite Riege. Das "Power Play-Wimbledon" steht allerdings noch aus; wir konnten uns noch nicht über den Pokal einig werden.

Unsere Fotografin Sabine hatte es diesen Monat nicht leicht. Für diese Seite mußte sie zunächst einen Schnappschuß von einem kleinen Hund hinbekommen. Als noch unberechenbarer erwie-



Eine reiße Bestie, von Rita mühsam gebändigt: Anja, der furchterregende Wachhund der Redaktion!



"Vooorsicht!" — Boris Schneider in seiner überragenden Rolle als Scherzkeks. Anatol leidet, Martin lächelt, Heinrich trägt's mit Fassung.

In dieser Ausgabe können wir Euch exklusiv eine echte Videospiele-Sensation vorstellen: einen Adapter, mit dem japanische Nintendo-Videospielmodule auch auf deutschen Geräten laufen. Aus die-

sen sich aber die vier POWER PLAY-Redakteure, die für ein Gruppenbild fotografiert wurden. Anlaß war die Prämierung der besten Spiele des Jahres in dieser Ausgabe. Auch wenn ganze Filme verknipst werden,

ist es gar nicht leicht, ein perfektes Bild von vier Leuten hinzukriegen. Mal hat der eine die Augen zu, mal gähnt der andere herzhaft oder alle vier glücken sich angesichts eines Witzchens aus dem Gleichge-

wicht. Auf dieser Seite könnt Ihr ein Motiv sehen, bei dem die Gruppe schon fortgeschrittene Auflösungserscheinungen zeigt. Das "offizielle" Bild ist zum Vergleich auf Seite 18 zu betrachten.

Abschließend wollen wir uns dafür bedanken, daß Ihr uns auch 1988 die Treue gehalten habt. Das kommende Spiele-Jahr wird mit Sicherheit einige Neuheiten und Änderungen mit sich bringen. Die 16-Bit-Computer drängen sich immer mehr in den Vordergrund, mehrere neue Videospielsysteme sollen '89 veröffentlicht werden und auch sonst darf man sich auf einiges gefaßt machen. Wir wünschen Euch eine schöne Weihnachtsgans und einen knackigen Rutsch ins neue Jahr!

Euer **PLAY**-Team



POWER PLAY INHALT 1/89

Aktuell

Geschenktips für Spielefreaks	6
Kurzmeldungen und Neuheiten	8
Spiele-Hitparaden	12
Exklusiv: Japan-Adapter für Nintendo	74

Jahres-Rückblick '88:

Die Champions	14
Die Software-Liebhaber der Redakteure	18

Computerspiele-Tests

SDI	22
Powerdrome	23
Typhoon	23
Pioneer Plague	26
P.O.W.	26
Savage	28
Exploding Fist +	29
Emlyn Hughes International Soccer	30
Caveman Ugh-lympics	31
Serve & Volley	32
Gary Lineker's Superskills	32
Bombuzal	58
Mars Saga	59
Yuppie's Revenge	60
Times of Lore	63
Chrono Quest	69

Kurz-Tests

Volleyball Simulator, Daley Thompson's Olympic Challenge, Street Sports Basketball, Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, Where Time stood still	65
Action Service, Sorcery +, Elemental, Terrorpods	67
Professional Skateboard Simulator, Professional Ski Simulator, Pulse Warrior, Advanced Pinball Simulator, Rockford, Space Quest II, Apollo 18	68
Rescue Mission	69

Story

Die Cinemaware-Story:	20
Besuch bei Thalamus	72

Allgemeines

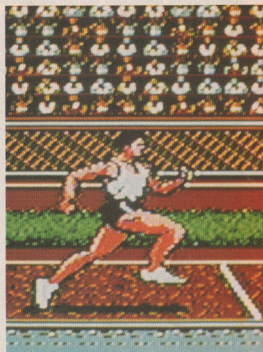
Leserbriefe	54
Hall of Fame: Die High Score-Ecke	54
Starkiller	56
Wettbewerb: Wer kennt Neuromancer?	64
Hast Du das Zeug zum Spielredakteur?	83
Power-Classic: Leaderboard	84
Vorschau	86
Impressum	62
Automaten-Test: Assault	82

Power-Tips

The Bard's Tale III	33
Alternate Reality, Knight Orc	36
Alien Syndrome, Ferrari Formula One	37
Starglider II	38
POKE-Ecke	40
Erste Hilfe: Tips aus der Redaktion	49
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	50
Karnov	50
Tip des Monats: Ice Hockey	53
Videospiele-Tips zu Kato & Ken, Quartet, Adventures of Link, R.C. Pro-Am	53

Videospiele-Tests

Track & Field II, Contra	75
Star Wars, 8 Eyes	76
Double Dragon	78
Captain Silver	79
Lord of the Sword, Kato & Ken	80
World Court Tennis	81



22 In den Tiefen des Alls heizt ein Laser tüchtig ein: "SDI" auf dem Atari ST ist da.

▲ **75** Mit 15 Disziplinen und einem sprechenden Schiedsrichter geht "Track & Field" auf dem Nintendo an den Start.



72 Was haben diese netten Herrn (Von links nach rechts: Rob Stevens, Paul Cooper, Hohn Harries) mit dem Zwischenhirn zu tun?

In letzter Sekunde

Na, noch Platz auf dem Wunschzettel? Dann informiert den Weihnachtsmann schleunigst über unsere Geschenktips für Spiele-Freaks.

Was schenke ich einem Spieler zu Weihnachten? Oder (noch besser): Was könnte man sich zu Weihnachten schenken lassen? Wer jetzt an diesem Thema herumgrübelt, obwohl die Plätzchen schon gebacken sind und Papi auf Christbaumsuche geht, sollte sich sputen. Wir haben für die Weihnachts-Panikkäufe ein paar schmucke Sachen zusammengestellt, die Freude machen.

Spielesammlungen, die sich lohnen

Weihnachten ist die Hochzeit für Compilations: "Best of"-Packs, in denen eine ganze Latte von Computerspielen zum günstigen Preis gebündelt wird. Compilations gibt's für alle Geschmäcker, Computer und Geldbeutel. Sie sind vor allem für Einsteiger eine

verschmerzen. Das Actionspiel "Cybernoïd" und das Denkspiel "Defektor" sind die stärksten Titel.

"Triad" (Mirrorsoft) enthält "Defender of the Crown", "Starglider" und "Barbarian/Psygnosis".

Erhältlich für Amiga und Atari ST. Preis: 99 Mark (Diskette). **POWER-Urteil:** Solides Startset für frischgebackene Besitzer eines 16-Bit-Computers, das in einer schicken Edelpackung angeboten wird. Gelungene Mischung aus Strategie und Action, gespickt mit schöner Grafik. Die langfristige Motivation hält sich bei Spielen wie "Defender of the Crown" aber in Grenzen. Keine schlechte Zusammenstellung, wenn auch etwas teuer.

"World Beaters" (U.S. Gold) enthält "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Erhältlich für C 64, CPC und Spectrum. Preis: 39 bis 59 Mark (Kassette und Diskette). **POWER-Urteil:** Wenn man von den müden Out Run-Umsetzungen absieht, bietet diese hochkarätige Compilation alles, was das Spielerherz begehrt: Baller-Action, Skateboard-Kunststückchen, Sport und Labyrinth-Prügeleien.

"Hit Sensation" (Ocean) enthält "Karnov", "The Last Ninja", "Combat School", "Driller", "Bubble Bobble", "Rastan", "Arkanoid II" und "Wizard".

Erhältlich für C 64. Preis: 49 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Neben "World Beaters" von U.S. Gold die eindeutig stärkste Compilation. Wer nicht gerade schon die meisten Spiele besitzt, die hier vertreten sind, muß einfach zuschlagen. Besondere Höhepunkte: Sport-Action mit Combat School, das anspruchsvolle Driller, Zwei-Spieler-Spaß bei Bubble Bobble und die geniale Grafik von The Last Ninja.

"Game, Set & Match II" (Ocean) enthält "Nick Faldo Golf", "Super Hang-On", "Basketmaster", "Winter Olympiad '88", "Superball", "Track & Field", "Championship Sprint", "Cricket", "Snooker" und "Match Day II".

Erhältlich für C 64 und CPC (CPC-Version ohne Winter Olympiad '88 und Championship Sprint). Preis: 45 bis 59 Mark (Kassette und Diskette). **POWER-Urteil:** Mehr Masse als Klasse für Sport-Fans. Einige echte Nieten wie Basketball trüben die Freude an dieser Compilation. Vom Motorradrennen bis zur Leichtathletik sind die verschiedensten Sportarten vertreten. Für Sammler interessant, aber nicht so gut wie der Vorgänger "Game, Set & Match".

nel und Tetris allein sind schon das Geld wert. Dazu kommt mit Elite eine tolle Weltraum-Simulation, die in jede Sammlung gehört.

Schallplatten mit Spiele-Sound

Wer sich keinen kompletten Spielautomaten leisten kann, aber trotzdem satten Automaten-Sound im Wohnzimmer hören möchte, kann auf japanische Schallplatten und CDs



Schmuckstücke mit satter Originalmusik und tollen Covers

"Sports World '88" (U.S. Gold) enthält "Leader Board", "10th Frame", "Hardball", "Tag Team Wrestling", "4th & Inches", "Water Polo", "Snooker and Pool" und "Go for the Gold". Erhältlich für C 64. Preis: 39 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Eine interessante Alternative zu "Game, Set & Match II". Zwar gibt's auch hier Nieten wie "Tag Team Wrestling", doch gute Titel wie "Leader Board" (Golf), "Go for the Gold" (Olympia-Sechskampf) und "4th & Inches" (American Football) schlagen positiv zu Buche.

"Supreme Challenge" (Beau Jolly) enthält "Starglider", "Elite", "Tetris", "Ace II" und "The Sentinel".

Erhältlich für C64 und CPC. Preis: 45 bis 55 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Die Super-Sammlung für Freunde von anspruchsvollen Spielen. Die Strategie-Klassiker The Senti-

zurückgreifen. Der CWM-Verband in Vienenburg importiert einige der japanischen Scheiben, auf denen man die Musikstücke von Original-Spielautomaten findet. Hier eine Übersicht der Scheiben, die uns besonders gut gefallen haben:

- ★ Sega Game Music Vol.1 mit "Out Run", "Alex Kidd in Miracle World"
 - ★ Sega Game Music Vol.2 mit "Fantasy Zone", "Quarter", "Super Hang On"
 - ★ Sega Game Music Vol.3 mit "Afterburner", "SDI", "Alien Syndrome"
 - ★ Konami Game Music Vol. 4 mit "Typhoon", "Salamander"
 - ★ Irem Game Music mit "R-Type", "Mr. Heli"
 - ★ Taito Game Music mit "Darius" (in der Original-Automaten-Version und in einer speziellen Orchester-Version)
- Eine LP kostet 39, eine CD 59 Mark. Manche der CDs haben Bonus-Tracks (zusätzliche Stücke) oder bieten längere Versionen einiger Melodien.



Gabentisch-Ideen für jeden Winkel des bekannten Universums

tolle Sache, die so auf einen Schlag zu einer Sammlung hochkarätiger Klassiker kommen. Compilations erhält man in Kaufhäusern, Fachgeschäften und im Versandhandel. Hier ist unsere Empfehlungsliste:

"10 Mega Games" (Gremelin) enthält "Northstar", "Cybernoïd", "Defektor", "Triaxos", "Blood Brothers", "Mask II", "Tour de Force", "Hercules", "Masters of the Universe", "Blood Valley".

Erhältlich für C 64. Preis: 45 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Viel Spiel fürs Geld. Bei den zehn Titeln sind zwar einige Flops dabei, aber bei der Masse kann man das

cedic/nathan

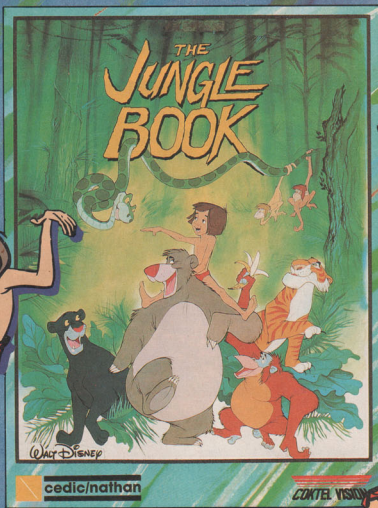
DAS
DSCHUNGELBUCH

EIN GROßER TRICKFILM ALS

COKTEL VISION

VIELSEITIGES PROGRAMM

• ATARI • AMIGA • IBM PC • AMSTRAD •



DU BIST MOWGLI. OB DU WOHL IM DSCHUNGEL VON KAA, DER PYTHONSCHLANGE UND VON SHERE KHAN, DEM MENSCHENFRESSENDEN TIGER ZUM MENSCHENDORF FINDEN WIRST?

• 40 Szenen und bewegte Bilder dreidimensional, aus dem Trickfilm • Ausgesuchte Musik, Toneffekte und Zeichnungen • Ein tolles, handliches Abenteuerspiel, das dich bestimmt begeistern wird.

BOMICO distributor:
Eibinger Strasse 1, 6000 FRANKFURT M/90
Tel.: (069) 70 60 50



Der "Out-Run"-Ferrari gibt jetzt auch auf Ihrem Plattenspieler Gas

Manchen Platten liegen sogar noch Notenblätter bei, so daß man die Melodien beim nächsten Hausmusik-Treffen nachspielen kann. In Japan erscheinen laufend neue Platten mit Spielhallen-Musik (eine weitere Sega-Platte mit "Thunderblade" und "Galaxy Force" ist angekündigt), die dann auch vom CWM-Versand importiert werden. *bs*

Billige Vergnügen

Auch mit bescheidenen 10 Mark kann man mehr anfangen, als sie am Glühweinstand vom Christkindlmarkt zu verflüssigen. Viele ältere Vollpreisspiele werden als Billigspele wiederveröffentlicht. Für etwa 10 bis 15 Mark kommt man in den Genuß von wirklich guten Programmen, die früher etwa das Vierfache kosteten. Einziger Haken an der Sache: Die Oldie-Perlen gibt's nur auf Kasette.

Fans gradliniger Action sollen sich an "Sanxion" halten (Rack-it; C 64). Den Klassiker "Gauntlet" Kixx; C 64, CPC, Spectrum) gibt's ebenfalls im Billigewand. Wer eine Mischung aus Actionspiel und Flugsimulation sucht, greife zu "Ace of Aces" (Kixx; C64, CPC, Spectrum). Die Freunde anspruchsvoller Sport-Simulationen werden hingegen das Golfspiel "Leader Board" bevorzugen (Kixx; C 64, CPC, Spectrum).

Ein absolutes Muß ist das Plattformspiel "Bubble Bobble". Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Taito-Automaten kann man zu zweit gleichzeitig an die Joysticks. Das niedliche Spiel ist jetzt für einen Zehner zu haben und gehört angesichts dieses fairen Preises in jede Sammlung (Silverbird; C 64, CPC, Spectrum).

Wer nur ein Diskettenlaufwerk besitzt, muß nicht verzweifeln. Die Billigspele des englischen Softwarehauses Zeppelin werden von Kingsoft

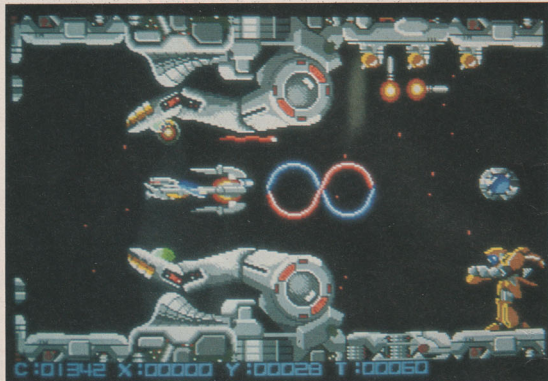
in Deutschland vertrieben und die C 64-Versionen sind auch auf Diskette erhältlich (19 Mark). Die Kassetten-Versionen kosten 14 Mark. Besonders empfehlenswert sind das Action-Adventure "Draconus" und die "Arkanoid"-Variante "Ball-Blasta" (siehe Test in Ausgabe 12/89).

Activisions Arcade-Action

Sie sind noch gar nicht fertig und wirbeln schon Staub auf wie kaum ein Spiel zuvor: die Heimcomputer-Umsetzungen von "Afterburner" nähern

pe nehmen konnten, rissen uns nicht gerade aus dem Sessel. Die ST-Version, programmiert vom "Starglider II"-bewährten Argonaut-Team, hat einige tolle 3D-Sprites. Die Behauptung der Programmierer, daß sie den ganzen Automaten in den ST quetschen könnten, ist aber reichlich übertrieben. Die Grafik bietet längst nicht die Detailfülle des Automaten, außerdem ruckelt sie doch merklich, was den Spielwitz ziemlich herabsetzen wird. Die schlappe C 64-Umsetzung vergleicht man besser gar nicht erst mit dem Automaten. Beide Versionen sollen laut Activision "Ge-

men die Umsetzungen des Action-Klassikers "R-Type". Grafisch kann die ST-Version mit dem Spielautomaten-Vorbild durchaus mithalten. Sogar das Scrolling, auf dem ST eine immer heikle Sache, ist gut gelungen. Spielerisch hat R-Type-ST aber eine Menge Probleme: Viele Sprites sind einfach zu groß geraten, das Spielfeld selber ist kleiner als auf dem Automaten. Da zudem die Sprite-Bewegungen nicht fließend sind, stößt man zu oft an Hindernisse oder gegnerische Sprites. Es ist viel mehr Fingerspitzengefühl und Timing notwendig, um durch die ersten Levels zu kommen, als



Automaten-Duo für Heimcomputer: Unten sieht Ihr "Afterburner" auf dem Atari ST. Oben ein Bild des ersten Levels der ST-Version von "R-Type".



sich mit doppelter Schallgeschwindigkeit. Hier und da konnte man sogar schon die ersten "Tests" lesen, obwohl die Programmierer zu diesem Zeitpunkt mit Afterburner noch nicht fertig waren. Die Demo-Versionen, die wir unter die Lu-

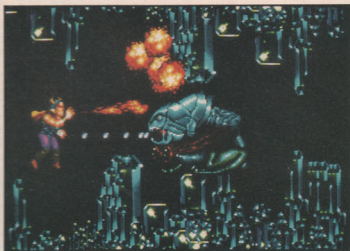
schwindigkeit und den Spielwitz des Automaten" wiedergeben. Was wir sahen, war allenfalls eine hektische, sehr hirnlose Ballerei auf schnell heranrückende Objekte.

Von Activisions Schwester-Label Electric Dreams kom-

auf dem Automaten. Soweit unsere ersten Eindrücke, die sich wie gesagt auf noch nicht 100 Prozent fertige Versionen beziehen. Tests mit Wertungen reichen wir nach, sobald uns beide Programme in endgültigen Versionen vorliegen. *bs*

Automaten-Power aus Deutschland

Die illustren Namen im Spielautomaten-Geschäft kommen fast alle aus Japan: Sega, Taito, Capcom, Konami und viele andere mehr. Ein deutsches Entwicklerteam setzt jetzt dagegen: die Düsseldorf-Firma "Rainbow Games" hat eine neue Automaten-Hardware fer-



Noch namenlos: der erste Spielautomat von Rainbow Games

tig und arbeitet fleißig an den ersten Spielen. Der erste, noch namenlose Automat, wird ein Fantasy-Action-Spiel mit fantastischer Grafik. Unser Bildschirmfoto zeigt die ersten Grafikstudien der Entwickler-Crew. Unterstützt wird diese Grafiksprache von einem Prozessor, der locker 1000 Sprites über den Bildschirm laufen lassen kann und diese auch noch stufenlos vergrößert, verkleinert und dreht — das alles mit

260 000 Farben. 16-Kanal-Stereo-Sound wird für gute Musik-Unterhaltung sorgen. Die ersten Rainbow Games-Automaten sollen Ende '89 in die Spielhallen kommen. **bs**

Zubehör für die PC-Engine

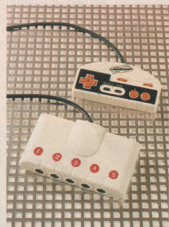
Für Sportspiel-Fans, die eine PC-Engine besitzen, brechen goldene Zeiten an. Der ange-

kündigte Fünf-Spieler-Adapter ist jetzt lieferbar. Der Kauf dieses Zubehör-Teils lohnt sich alleine wegen dem fantastischen Modul "World Court Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe). Hier können dann bis zu vier Personen gleichzeitig zu einem Tennis-Match antreten. Natürlich braucht man dazu vier Joypads, die es extra zu kaufen gibt. Nützlich ist der Adapter auch für "World Stadium Baseball", wo allerdings nur zwei Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Weitere Sport-Simulationen wie zum Beispiel Golf sind in Vorbereitung. Der Fünf-Spieler-Adapter kostet zirka 60 Mark.

Inzwischen gibt es auch eine Alternative zum Original-Joypad für die PC-Engine. Das neue "Commander PC"-Joypad bietet als Zugabe stufenlos regelbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe. Es ist etwas kleiner und das Steuerkreuz erinnert an das Nintendo-Joypad (man kann zwar genauer nach links, rechts, oben und unten steuern, aber bei den Diagonalen gibt's gewisse Probleme). Das Dauerfeuer-Joypad wird für zirka 50 Mark

angeboten und ist wie auch der Fünf-Spieler-Adapter bei Computershop/Gamesworld in München erhältlich.

Zum Schluß noch ein Hinweis auf kommende Spiele für die PC-Engine. In diesen Tagen erscheinen in Japan Umsetzungen der Automaten-Hits "Dragon Spirit" von Namco und "Space Harrier" von Sega. **mg**



Mehr Spielspaß mit dem Fünf-Spieler-Adapter und dem "Commander PC"-Joypad für die PC-Engine

ATARI VCS 2600 *



Private Eye

H.E.R.O.

California Games

Die Klassiker von gestern ...

... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...

und viele andere!

Die Hits von heute ...

... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...

und viele andere!

Die Bestseller von morgen ...

... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator), River Raid II ...

und viele andere!

ALLES ERHÄLTlich

bei z. B.

OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt, Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...

und vielen anderen!



Kung-Fu Master

Zaxxon

Decathlon

Chopper Command

F-14 Fighter (Flugsimulator)

* Atari- und Video-Computersystem sind eingetragene Warenzeichen von Atari, Inc.

Vertrieb:



VIDIS Electronic Vertriebs GmbH
Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93

Tel.: 040/751301

Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems **COLECOVISION** haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager! Fordern Sie unsere Preisliste an!

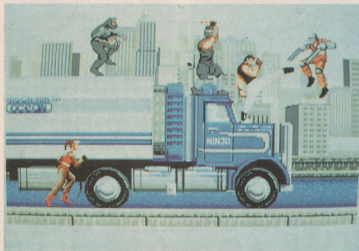
Die harten Jungs von Ocean

Die Leute bei Ocean sind doch schlimme Finger: Ihr Veröffentlichungsplan für Dezember und Januar strotzt nur so vor neuen Spielen, doch zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe waren noch keine Testmuster fertig. Die kritischen Besprechungen der Ocean-Neuheiten werden wir natürlich so schnell wie möglich nachholen. Die ersten Fotos von einigen Titeln können wir Euch jetzt schon präsentieren.

Der Spielautomat "Dragon Ninja" bietet Action-Rabumm mit allem, was dazugehört. Zwei fixe Jungs, die beide den



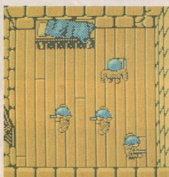
Auch in der Spielautomaten-Version kennt "Robocop" kein Pardon im Umgang mit schweren Jungs



Zwei harte Burschen räumen auf: "Dragon Ninja" auf dem Amiga

Karatekurs in der Volkshochschule besucht haben, mischen hier viele böse Buben auf. Zwei Spieler gleichzeitig dürfen zur Sache gehen. Das Spielprinzip erinnert entfernt an "Rolling Thunder" und bietet natürlich auch viele Extras und Supergegner. "Rambo III" ist das Spiel zum gleichnamigen Film. Dem sowjetischen Truppenabzug zum Trotz marschieren Rambo nach Afghanistan, um einen Kumpel zu retten, der von den ach so bösen Russen geknüttelt und gequält wird. Nicht weniger actionlastig, aber zum Glück nicht so bierernst geht's bei "Robocop" zu. Das Spiel zum gleichnamigen Science-fiction-Film dreht sich um einen Roboter-Polizisten, der finstere Verbrecher jagt. Robocop gibt es auch als Spielautomaten, an dessen schußlastigstem Spielprinzip sich die Heimcomputer-Versionen orientieren werden.

Alle drei Ocean-Neuheiten sollen Anfang 1989 für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Genauere

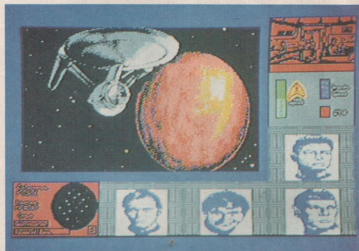


"Rambo III" auf dem CPC: Würden Sie unter diesen Pixeln Sylvester Stallone wiedererkennen?

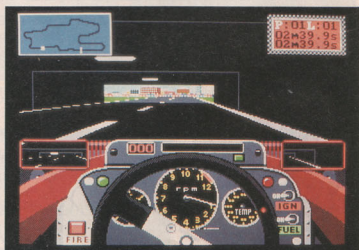
Termine können wir Euch leider noch nicht nennen. Die 16-Bit-Versionen werden wahrscheinlich zuletzt veröffentlicht werden. *hl*

Accolades Formel-1-Flitzer

In Kürze erscheint mit "Grand Prix Circuit" von Accolade eine neue Formel 1-Simulation für C 64 und MS-DOS. Sie fahren gegen neun Konkur-



Kirk an der Brücke: "Star Trek" für den C 64 rauscht rein



Accolades "Grand Prix Circuit" auf einem MS-DOS-PC mit EGA-Grafik

renten auf acht verschiedenen Grand Prix-Strecken um Weltmeisterschaftspunkte. Ähnlich wie bei "Test Drive" sieht man die Fahrbahn aus der Sicht des Formel 1-Piloten. Natürlich muß während eines Rennens auch an die Box gefahren werden, um zum Beispiel Reifen zu wechseln oder Schäden zu beheben. Für MS-DOS-PCs kostet das Renn-

spektakel 79 Mark, für C 64 auf Kassette 39 Mark und auf Diskette 49 Mark. *mg*

Faszinierend!

Die um Lichtjahre verspätete C 64-Umsetzung des ST-Spiels "Star Trek" kommt doch noch! Fans von "Raumschiff Enterprise" können ihren Bord-C 64 schon mal zum Hochbeamten bereit machen. Wenn diese **POWER PLAY** am Kiosk liegt, sollte das Programm bereits veröffentlicht sein. Einen Test der Umsetzung können wir in dieser Ausgabe leider noch nicht bringen. Zum Anwärmen gibt's schon mal ein Bildschirmfoto. *hl*

Nachhilfestunden für Football Manager 2

Wie ziehe ich den Leuten am besten das Geld aus der Tasche? Die englische Softwarefirma Addictive hat eine Antwort auf diese Frage parat. Im Februar 1989 will sie das

Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsschlagere in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei

HITPARADEN

aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Er-

gebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszuschließen.

Gebt außerdem an, welches Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Attila Bertalan, Karlsruhe
Michael Bossov, Hamburg
Murat Cakmaci, Frankfurt
Götz Fallbender, Dillingen
Roland Fink, Grafing
Johannes Gschwind, Hindelang
Herbert Kuboth, Lübeck
Michael Pieper, Löhach
Melanie Rüter, Walsrode
Kartheinz Rumrich, Hamburg
Mark Weißhaupt, Friedrichshafen
Torsten Zybka, Delmenhorst

Herzlichen Glückwunsch! /h/

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)

Die Giana Sisters
verteidigen deutlich
ihre Spitzenposition



2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (6) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (5) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
5. (11) **Zak McCracken** (Lucasfilm)
6. (4) **Bubble Bobble** (Firebird)
7. (—) **Katakis** (Rainbow Arts)
8. (8) **Interceptor** (Electronic Arts)
9. (3) **Pirates** (Microprose)
10. (—) **Carrier Command** (Rainbird)
11. (20) **Football Manager II** (Addictive)
12. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
13. (12) **Tetris** (Mirrorsoft)
14. (9) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
15. (19) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
16. (17) **Dungeon Master** (FTL)
17. (10) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
18. (—) **Ports of Call** (Aegis)
19. (13) **Defender of the Crown**
(Cinemaware/Mindscape)
20. (7) **Wizball** (Ocean)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. (1) **Interceptor**
2. (—) **Katakis**
3. (2) **Great Giana Sisters**
4. (—) **Carrier Command**
5. (—) **The Bard's Tale II**

Videospiele

1. (5) **Super Wonderboy**
in Monstertland
2. (1) **Alex Kidd in Miracle**
World
3. (2) **Super Mario Bros.**
4. (3) **Zelda II: Adventure**
of Link
5. (—) **Legend of Zelda**

Atari ST

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Carrier Command**
3. (—) **Virus**
4. (—) **Kaiser**
5. (—) **Oids**

C 64/128

1. (2) **Great Giana**
Sisters
2. (1) **Maniac Mansion**
3. (5) **The Bard's Tale III**
4. (—) **Zak McCracken**
5. (4) **Superstar Ice**
Hockey

England

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Starglider II** (Rainbird)
2. (3) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
3. (1) **Football Manager II** (Addictive)
4. (—) **Barbarian II** (Palace)
5. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
6. (2) **Out Run** (U.S. Gold)
7. (—) **Salamander** (Imagine)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Bomb Jack** (Encore)
2. (3) **Gauntlet** (Kixx)
3. (4) **Air Wolf** (Encore)
4. (—) **Joe Blade 2** (Playfers)
5. (—) **Ace of Aces** (Kixx)
6. (6) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (2) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Questron II** (SSI)
3. (15) **Test Drive** (Accolade)
4. (5) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (3) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
6. (10) **Skate or die** (Electronic Arts)
7. (12) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (4) **Paperboy** (Mindscape)
9. (—) **Defender of the Crown** (Cinemaware)
10. (7) **Ultima V** (Origin)
11. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
12. (—) **Death Sword** (Epyx)
13. (13) **Obliiterator** (Psychonosis)
14. (14) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (—) **Tetris** (Spectrum Holobyte)

DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC

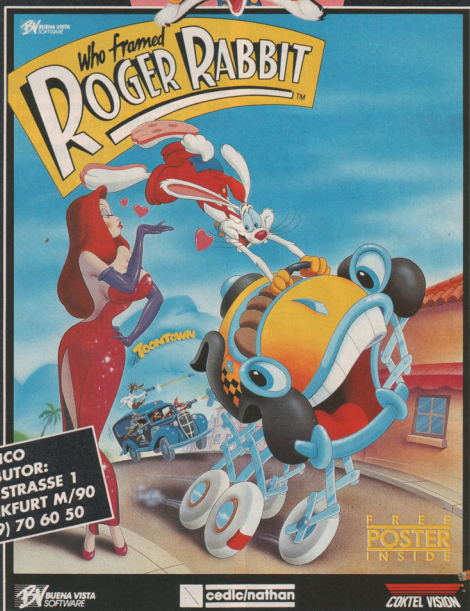
AMIGA (IN VORBEREITUNG)

COMMODORE 64

ATARI (IN VORBEREITUNG)

cedic/nathan

COKTEL VISION



**BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50**

FREE
POSTER
INSIDE

ACTION DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT
hängt das Schicksal von
Toontown ab, in einem
verbissenen Kampf gegen den
abscheulichen Richter Doom...



Drei Spiele in einem auf dem
Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung
in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit aus-
gesuchter Begleitmusik und Toneffekten.



Die Champions

Vorhang auf zum Rückblick auf 1988: Die **POWER PLAY**-Redaktion kürt die besten Computer und Video-Spiele des Jahres.

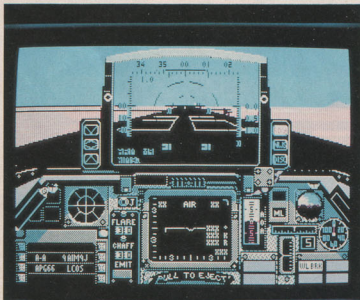
Leicht fiel uns die Entscheidung nicht, doch nach langen Diskussionen standen sie schließlich fest: die Spiele des Jahres 1988.

Das Wahlsystem war ebenso simpel wie effektiv. Alle vier **POWER PLAY**-Redakteure wurden in ein Zimmer gesperrt und erst wieder rausgelassen, nachdem sie sich auf die Preisträger geeinigt hatten. In den meisten Kategorien war das alles andere als einfach, und schweren Herzens mußte so manches liebgewonnene Programm gegenüber einem noch besseren Konkurrenten den Kürzeren ziehen. Unsere Bewertung ist natürlich subjektiv und kann deshalb nicht jedermanns Geschmack treffen. Ihr habt aber auch dieses Jahr die Chance, unabhängig von allen Genres, das Computerspiel des Jahres zu wählen. Mehr dazu am Ende dieses Beitrags.

In zehn Kategorien zeichnen wir die besten Computer-Spiele aus. Dazu kommen zwei Videospiel-Preisträger und die Anti-Auszeichnung "Größter Reinfall".

Im Vergleich zum Vorjahr haben wir die Genres "Text- und Grafik-Adventures" neu definiert. Unter "Grafik-Adventures" fallen alle Abenteuerspiele, bei denen man sich durch das Auswählen von Bildsymbolen oder Grafiken an die Lösung heranpirscht. Bei Grafik-Adventures muß der Spieler gar nicht oder kaum die Tastatur benutzen. Zu den "Text-Adventures" zählen wir die Abenteuerspiele, bei denen man durch das Eintippen von Texten dem Parser beibringt, was man als nächstes tun will. Wenn Bilder vorkommen, illustrieren sie lediglich als schmückendes Beiwerk den Spielablauf. *hl*

Beste Simulation: F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)



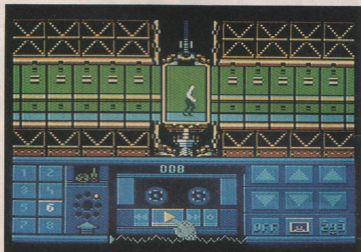
Eine äußerst realistische Flug-Simulation, die alle Instrumente eines echten Jets hat — und fast genauso schwer zu bedienen ist (Erhältlich für MS-DOS. Test in **POWER PLAY** 4).

Bestes Sportspiel: Microprose Soccer (Microprose)



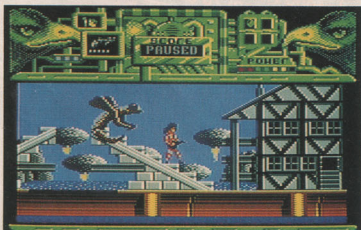
Gute Steuerung, viele Computergegner und ein starker WM-Modus sind ihre Trümpe (Erhältlich für C 64. Test in **POWER PLAY** 11/88).

Bestes Geschicklichkeits-Spiel: Impossible Mission II (Epyx)



Die bei jedem neuen Spielversuch anders aufgebauten Räume lassen hier so leicht keine Langeweile aufkommen. (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in **POWER PLAY** 5).

Bestes Actionspiel: Hawkeye (Thalamus)



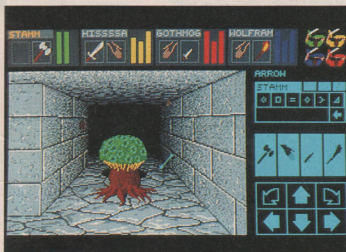
Mit knappem Vorsprung vor "Armalite" hat "Hawkeye" gewonnen. Sehr gute Spielbarkeit und technische Klasse lieften das Programm aufs Siegertreppchen (Erhältlich für C 64. Test in **POWER PLAY** 10/88).

Bestes Text-Adventure: Fish (Rainbird)



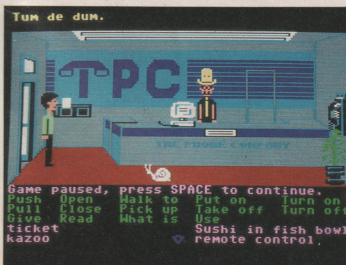
"Fish" hat ebenso logische wie lösbare Puzzles. (Erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 11/88).

Bestes Rollenspiel: Dungeon Master (FTL)



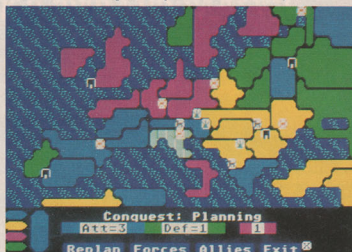
Das atmosphärisch dichte Fantasy-Rollenspiel ist eine Klasse für sich. Bis zum letzten Dungeon sitzt und schwitzt man hier motiviert am Computer (Erhältlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 2).

Bestes Grafik-Adventure: Zak McKracken (Lucasfilm Games)



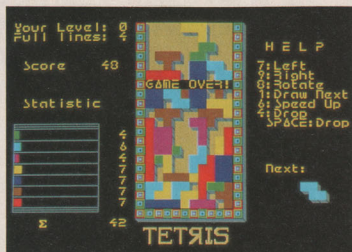
Die Puzzles sind originell, die Handlung sprüht nur so vor Gags (Erhältlich für C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bestes Strategiespiel: Lords of Conquest (Electronic Arts)



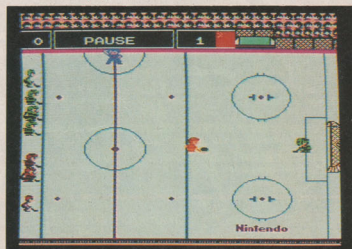
Das einsteigerfreundliche Spielprinzip und die vielen Varianten machen diese Ländereinnahmeperei zum Sieger (Erhältlich für Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Beste Spielidee: Tetris (Mirrosoft)



Geometrische Figuren, die den Bildschirm runterperzeln, können's in sich haben. "Tetris" kann sich kaum jemand entziehen (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 3).

Bestes Nintendo-Videospiel: Ice Hockey (Nintendo)



Ein meisterhaftes Sportspiel. Die Steuerung erlaubt genaue Pässe. (Erhältlich für Nintendo Entertainment System. Test in *POWER PLAY* 5).

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHRLICH!

DM 19,-

zzgl. DM 10,- Versandkosten
Übersichtliche Preis-
angabe

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegt. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkomparator komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelfeldschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und CASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel, Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,- zuzügl. DM 10,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

KLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.



Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung, Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-** zuzügl. DM 10, Versandkosten

● ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

● CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER:

Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erfordert.

● TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

● UPDATE SERVICE:

Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/83500/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz

Swiss Soft AG, Oberpassse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:

Viron Computerproducts, Groningensteingl. 945, 6835 GL Arnhem,

Tel. 085/214082

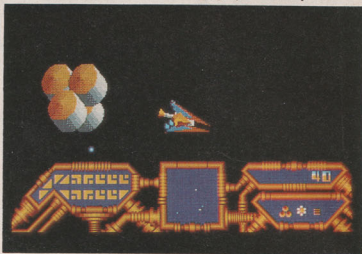
oder bei Ihrem Fachhändler

Bestes Sega-Videospiel: Super Wonderboy in Monsterland (Sega)



Viele versteckte Extras zieren dieses elegante Action-Adventure mit taktischer Note. Die zwölf Levels sind abwechslungsreich und umfangreich. 1989 sind auch Heimcomputer-Versionen zu erwarten. (Ehrlich für Sega Master System. Test in *POWER PLAY* 6).

Größter Reifall: Whirligig (Firebird)



Bei "Whirligig" ging so ziemlich alles daneben (Ehrlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bei der Wahl der Computer- und Videospiele des Jahres ging es in unserer Redaktion heiß her. Kategorie für Kategorie lieferten wir uns heiße Wortgefechte, denn schließlich mußten wir uns auf ein Programm pro Genre einigen. Damit die persönlichen Geschmäcker bei so viel Kompromissen nicht zu kurz kommen, folgt hier die Liste der ganz privaten Lieblinge unserer Redakteure — Genre-unabhängig und höchst subjektiv.

Anatol:

"Corruption" (Amiga/ST), weil ich cleverere Geschichten, knallharte Krimis und prächtige Parser mag.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil in dem Modul genug Spielwitz für vier Programme steckt und Link so niedlich ist.

"Tetris" (alle Systeme), weil ich Unordnung hasse.

"Ultima V" (MS-DOS), weil ich es für das ideenreichste Rollenspiel halte.

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil ich Müllbinden noch nie leiden konnte.

"Beyond Zork" (MS-DOS), weil ohne Infocom das Leben für mich nicht lebenswert ist.

Boris:

"Nebulus" (Amiga/ST), weil sich hier technische Klasse und turmhoher Spielwitz hervorragend ergänzen.

"Neuromancer" (C 64), weil die Hackerei keine Telefongebühren kostet.

"Impossible Mission II" (alle Systeme), weil die Plattform-Puzzles packend programmiert sind.

Jedem das Seine



POWER PLAY privat: Die vier Tester präsentieren ihre Software-Liebliche '88.

"Zak McKracken" (C 64/MS-DOS), weil ich selten bei einem Spiel so viel zu lachen und zu knipeln hatte.

"Virus" (Amiga/ST), weil die Steuerung so herrlich durchtühren ist.

"Fish" (Amiga/ST), weil derart logische Adventures wie dieses 1988 sehr rar waren.

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ein aufgemotztes "Space

Invaders" auch heute noch Spaß macht.

Heinrich:

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil es gleich eine ganze Familienpackung von Maßstäben gesetzt hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es das bislang beste Computer-Fußballspiel ist, das ich kenne.

"Hawkeye" (C 64), weil es eines der fairsten Actionspiele ist, die es für Heimcomputer gibt.

"The Bard's Tale III" (C 64), weil Monster metzeln noch nie soviel Spaß machte.

"Carrier Command" (Amiga/ST), weil das Spielgefühl einfach fantastisch ist, wenn man mit dem Manta ein paar Tiefflugrunden dreht.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil jeder Sieg über Martin zu den schönsten Erlebnissen meiner Laufbahn gehört.

"World Court Tennis" (PC-Engine), weil hier vom Lob bis zum Doppelfehler Sport vom Feinsten geboten wird und die Zwei-Spieler-Matches herrlich nervenaufreibend sind.

Martin:

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ich mich auch nach dem 100sten Spiel beim "Galactic Dancing" begeistert im Takt wiege.

"R-Type" (PC-Engine), weil mir der Satellit ans Herz gewachsen ist.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil es kein besseres Action-Adventure gibt.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil mir kein anderes Sportspiel erlaubt, die Fehler meiner Gegner so eiskalt auszunutzen.

"Katakis" (Amiga), weil endlich jemand die Hardwarefähigkeiten des Amiga genutzt und dabei den Spielspaß nicht vergessen hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es die einzige Fußball-Simulation ist, die "International Soccer" das Wasser reichen kann.

POWER PLAY: Bob, Du hast Cinemaware ins Leben gerufen. Wann und wo ging's los?

Bob: Meine Frau Phyllis und ich gründeten Cinemaware im Januar 1986. Unser erstes Büro war ein freies Zimmer in unserem Haus. Jetzt, knapp drei Jahre später, arbeiten 65 Leute für unsere Firma. Darunter befinden sich allein 13 Programmierer und sieben Grafiker. Dazu kommen noch Produzenten und Spiel-Designer. Wir machen möglichst viel selber, um die totale Kontrolle über die Spiele zu haben.

Ich war auch vorher schon in der Software-Branche und arbeitete für Aegis. Ich kannte mich ganz gut in der Szene aus und hatte den Amiga gesehen, bevor er veröffentlicht wurde. Angesichts des Amigas dachte ich mir, daß die 16-Bit-Herausforderung ein komplettes Umdenken darüber erfordert, wie ein Computerspiel aussehen sollte. Die meisten Leute, die ST- und Amiga-Spiele programmieren wollen, sagen einfach "Laß uns bessere Grafik und besseren Sound als bei 8 Bit machen". Aber das Resultat ist dann wieder ein Kletter- oder ein Prügelspiel. Es sieht



Bob Jacobs gründete im Januar 1986 Cinemaware

zwar ganz gut aus, aber im Prinzip ist es nur ein getunties 8-Bit-Spiel. Angesichts der Power der 16-Bit-Maschinen müssen wir über die Spielinhalte neu nachdenken. Wir bei Cinemaware kamen dann auf die Idee, Filme zu "simulieren".

POWER PLAY: Den guten Ideen zum Trotz sind einige Cinemaware-Titel spielerisch etwas schwach auf der Brust. Die Amiga-Version von "Defender of the Crown" kann man gemütlich an einem Nachmittag durchspielen.

Bob: Defender of the Crown wurde in knapp sieben Wochen programmiert. Nach der Gründung von Cinemaware im Januar 1986 unterschrieben

Computer-Cineasten

Mit "Defender of the Crown" wurde das amerikanische Softwarehaus Cinemaware über Nacht berühmt. Wir unterhielten uns mit Bob Jacobs, dem Gründer und Präsidenten der Firma.



"Defender of the Crown" schlug vor zwei Jahren ein wie eine Bombe. So gute Computerspiele-Grafik hatte man vorher nicht gesehen.

Wir einen Distributionsvertrag mit Mindscape. In diesem Vertrag stand, daß Mindscape das erste Spiel spätestens am 15. Oktober 1986 erhalten würde. Wir heuerten ein Programmiererteam an, doch es versagte völlig. Am 1. Juli 1986 standen wir deshalb immer noch ohne Spiel da. Dann rief ich R. J. Michael an. Er hat "Intuition", die Benutzeroberfläche des Amigas, mitentwickelt. Ich sagte zu ihm: "R. J., ich geb' Dir eine Menge Geld, wenn Du das Spiel in zweieinhalb Monaten schaffst" — und er hat's geschafft! Wir behaupten nicht, daß das Spielprinzip von Defender of the Crown überwältigend ist. In dieser Hinsicht ist die Amiga-Version am schwächsten, weil sie unter so viel Zeitdruck entstand. Die C 64- und Atari ST-Umsetzungen sind aber spielerisch viel besser.

POWER PLAY: Mit "TV Sports Football" steigt Ihr jetzt auch in den Sportspielbereich ein.

Warum wagt Ihr Euch gerade an dieses Genre heran?

Bob: Wir glaubten, daß es möglich ist, gerade im Sportbereich etwas völlig Neues und Innovatives zu machen. Die Leute erwarten einen besonderen Stil von uns und waren anfangs sehr skeptisch: "Wie könnt ihr es wagen, ein Sportspiel zu machen? Wie könnt ihr das rechtfertigen?". Nun, wir kamen auf die Idee, ein Sportspiel im Stil eines Fernsehberichts aufzuziehen. "TV Sports Football" sieht aus wie eine

Sonntags-Sportübertragung von einem Footballspiel. Es gibt sogar Werbespots! Wir haben zwei weitere Sportspiele für 1989 in Vorbereitung und arbeiten außerdem an neuen Cinemaware-Titeln im klassischen Stil wie "It Came from the Desert".

POWER PLAY: Wie wird dieses Programm aussehen?

Zwei Hauptdarsteller von Cinemaware-Spielen: Der "King of Chicago", ein zwielichtiger Unterweltboss ...



... und der Schatten von Superheld "Rocket Ranger", der gleich die ganze Welt retten muß.

Bob: Das Spiel basiert auf den Horrorfilmen der 50er Jahre wie zum Beispiel "Them" ("Formicula"). All die Klischees dieser Filme wird man im Spiel wiederfinden: die verschlafene Kleinstadt, das hungrige Monster und die hy-

sterischen Teenager, die dem Monster direkt in die Fänge laufen. Wir arbeiten seit gut einem Jahr an "It Came from the Desert", es wird ein sehr großes Spiel werden mit viel Horror. Wir wollen, daß Du beim Spielen vor Schreck aus dem Stuhl springst. Wir wollen Dich erschrecken, wir wollen aber auch, daß Du was zu lachen hast. Danach werden wir ein weiteres Filmgenre angehen: Für 1989 ist ein Western-Spiel geplant.

POWER PLAY: Für welche Spieler entwickelt Cinemaware seine Programme?

Bob: Die meisten Firmen versuchen, mit ihren Spielen die 14jährigen Spiele-Freaks anzusprechen. Das Durchschnittsalter eines Amiga-Besitzers in den USA, der eines unserer Spiele kauft, ist aber 32 Jahre. Wir haben darüber nachgedacht, wie man interaktive Spiele designet, die also einem erwachsenen Nicht-Freak gefallen.

Nur 15 Prozent der Amerikaner besitzen bereits einen Computer. Das heißt, daß die anderen 85 Prozent einen potentiellen Markt darstellen, an den momentan niemand kommt. Diese Leute könnten einen Joystick nicht von einem Benestiel unterscheiden. Du müßt deshalb die Bedienung eines Spiels vereinfachen und

die Grafik attraktiver gestalten. Wenn Du unsere Spiele spielst, müßt Du uns zugeben — egal, ob Du sie magst oder nicht: Sie sind anders als das, was sonst gemacht wird. *hl*

Das Interview mit Bob Jacobs führten Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt



C64 * Amiga



DANGER FREAK

Erleben Sie das

Filmbusiness!
Lassen Sie sich als Stuntman engagieren, der jede Actionscene spielt. Auf dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Vier unterschiedliche Spielfilme und Zwischenspiele erwarten Sie.

Übrigens das meint die ASM: „ASM-Hit“ (10/88)



Neue Konvertierungen:
Bad Cat für PC (CGA/EGA)
Reise zum Mittelpunkt der Erde für PC (CGA/EGA)
Jinks für Atari ST
To be on top für Atari ST
Garrison für C64



Jeanne d'Arc

Amiga * Atari ST
PC (CGA/EGA)



Jeanne d'Arc

Im Laufe der wechselreichen Geschichte erlebte Frankreich zahlreiche Umwälzungen. Ende des 15. Jhrh. gab es eine Zeit, in der nur ein Wunder den Staat retten konnte. Dieses Wunder wurde durch Jeanne d'Arc vollbracht.

Erleben Sie, in der Gestalt von Charles, dem Erben der Krone, diese Epoche hautnah. Bewahren Sie, als König von Frankreich, die Einheit des Staates; schützen Sie Ihr Land vor den Engländern.

Alle Mittel eines erfolgreichen Staatsmanns stehen Ihnen zur Verfügung (z. B. Diplomatie, Spionage, Handstreichle).

Ebenso die Befehlsgewalt über die Truppen, die Handhabung der Steuern und nicht zuletzt die Rechtsprechung ...

Jeanne d'Arc ist nicht frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind nicht rein zufällig!

Jeanne d'Arc ist ein Strategie-Arcade-Adventure, des

französischen Softwarehauses Chip. Ein Programm, das man gesehen haben muß, sagt das Computermagazin „Tilt“.



Amiga * C64



Katakis

„ASM-Hit“ ASM 9/88

„Der Arcade-Hammer“ Rushware Aktuell

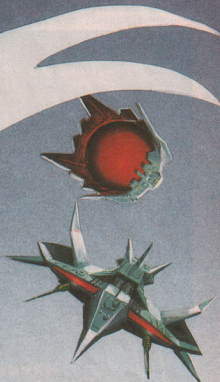
„Katakis = Ballern de luxe“

Happy Computer Special 5

„Fantastisch“ ... bestes Actionspiel auf dem Amiga; „Power Play“

„It's grrreat, man“ „Overall 93%“ Zapp 10/88

„Gameplay 95%“ Gamesweek



Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhandler

SDI

Praxistest von Amerikas neuester Verteidigungs-idee: Kann SDI die Atomraketen aufhalten?

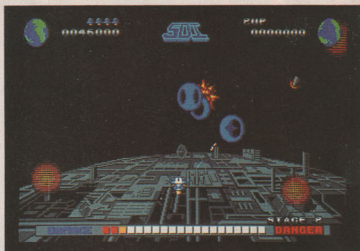
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Activision

Grafik	74	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sound	63	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Power-Wertung	71	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Jetzt ist es passiert: Irgend- ein dumme Politiker hat auf den "roten Knopf" gedrückt und den lange befürchteten Atomkrieg ausgelöst. Nur gut, daß man inzwischen das "SDI"-System im Weltraum aufgebaut hat. Ein Satellit mit einer Laserkanone soll die Atomraketen zerstören, bevor sie Unheil anrichten. Beim Sega-Spielautomaten "SDI"

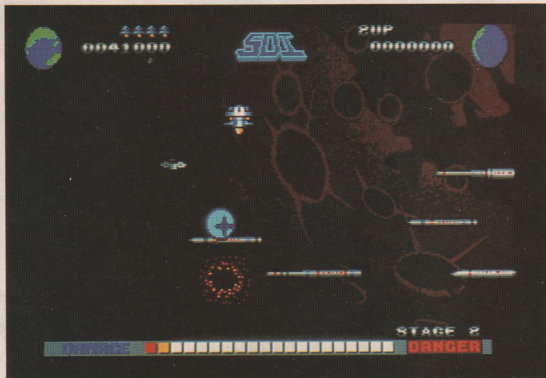
wird diese nicht gerade komische Zukunftsvision zum lockeren Computerspiel. Sie übernehmen die Kontrolle über den kleinen Satelliten und wehren die Atomraketen ab.

Was der Satelliten-Laser treffen soll, müssen Sie mit einem Fadenkreuz berühren. Das Fadenkreuz wird bei der ST-Version generell mit der Maus gesteuert. Drückt man



Die Heimatbasis ist Ziel eines Atom-Angriffs (ST)

auf den rechten Mausknopf, feuert der Satellit. Der linke Knopf aktiviert den Raketenmotor. Jetzt können Sie den Satelliten selber bewegen und so Hindernissen ausweichen.



Selbst der Mars bleibt nicht verschont. Auch um den roten Planeten tummeln sich Atomraketen. (ST)



Der SDI-Spielautomat und dessen Umsetzung fürs Sega-Video-spiel haben mir gut gefallen, weil mich das Spielprinzip überzeugt. Die doppelte Steuerung mit Satelliten und Fadenkreuz ist mal was

Geht so

anderes und fordert viel Konzentration. Die Umsetzung auf den ST ist noch dazu technisch sehr gut geworden. Die gesamte grafische Darstellung ist nicht nur schön, sondern auch übersichtlich. Allerdings wird das Spiel langsamer und dadurch die Steuerung schwieriger, wenn sich sehr viele Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Weniger gefallen hat mir die Musik

Die ersten Levels von SDI sind nicht allzu schwer, ab dem fünften Level geht es aber haarig zu.

Jeder der 12 Levels von SDI ist in zwei Hälften geteilt. In der sogenannten offensiven Phase fliegen Sie durch die feindlichen Installationen und versuchen so viele Aufbauten und Raketen wie möglich zu zerstören. Wenn es Ihnen nicht gelingt, alle Aufbauten zu vernichten, müssen Sie in die defensive Phase, in der Ihre Raumstation von Atomraketen beschossen wird.

In den offensiven Hälften gibt es einige Extras zu erhalten, die den Verteidigungs-



Respekt, meine Herrschaften. Ich hätte nicht gedacht, daß die Programmierer ein horizontal scrollendes Actionspiel in dieser Qualität auf den ST umsetzen können. Trotzdem gibt es in technischer Hinsicht einige kleine Schwachpunkte. Das Scrolling kostet anscheinend so viel Rechnerzeit, daß es für eine absolut ruckfreie Sprite-Animation nicht mehr ganz gelangt hat. Das fällt besonders dann auf, wenn viele Sprites auf dem Bildschirm sind und das Spiel merklich langsamer wird. Doch dieser Effekt ist erträglich.

Doch das gute Spielprinzip läßt die Schönheitsfehler schnell vergessen. Auch wenn die zwölf Level recht ähnlich sind, gefällt mir SDI recht gut. Vor allem der Team-Modus sorgt für Unterhaltung (manchmal auch für Zwie-tracht). Wer rasanter Action nicht abgeneigt ist, der sollte sich SDI genauer anschauen.

auftrag erleichtern. Ein Extra macht den Satelliten schneller, eines verstärkt den Laser und sorgt so für größere Explosionen und ein weiteres installiert ein zweites Lasersystem für doppelte Feuerkraft. Wer nicht gerne alleine spielt, kann bei SDI einen "normalen" Zwei-Spieler-Modus (zwei Spieler nacheinander) aktivieren. Oder man schließt einen Joystick an, mit dem ein zweiter Spieler den Satelliten steuert, während der Erste die Kontrolle über das Fadenkreuz hat. bs

Powerdrome

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	79	
Sound	72	
Power-Wertung	76	

Formel-1-Faszination in flach, sondern gespickt mit hundert Jahren: Die Rennfahrzeuge sind Gleiter mit Loopings, Steilkurven und Anti-Schwerkraft-Antrieb, die dunklen Tunnels. Wer nicht hundert Jahre warten will, kann jetzt auf dem ST



Verflixt und zugenäht! Diese Gleiter sind aber auch wirklich schwer zu steuern. Trotz reichlich Übung knalle ich immer noch zu oft gegen Wände und habe gegen die Computergegner kaum Chancen. Trotzdem fühle ich mich ganz schön herausgefordert, endlich auch mal einen Runden-Rekord aufzustellen.

Powerdromes 3D-Grafik ist gerade noch ausreichend schnell; in Tunnels und unter komplizierten Brücken-Strukturen wird sie aber manchmal doch zu ruckelig, so daß man mit dem Lenken leichte Schwierigkeiten hat.

Wahnsinnig viel Abwechslung bietet Powerdrome nicht. Sechs Strecken und vier Gegner sind schnell erforscht, wenn man mit dem Programm erstmal richtig klar kommt. Auch die Veränderung des Gleiters vor dem Rennen bringt nicht allzuviel. Mit diesen Einschränkungen macht Powerdrome aber längere Zeit Spaß und ist für Rennfreaks durchaus empfehlenswert.



Röhrende Motoren und schwindelerregende Strecken (ST)

die erste Simulation dieses Zukunfts-Sports spielen. Enthalten sind sechs Rennstrecken, vom einfachen Oval bis hin zu einer regelrechten Achterbahn. Außerdem gibt es vier Computergegner mit unterschiedlichen Schiffen.

Vor jedem Rennen können Sie das Schiff in der Box leicht umbauen und so die "Straßenlage" beeinflussen. Auch während des Rennens können Sie Reparaturen ausführen oder neuen Spirit nachtanken. Wenn

Sie während des Rennens andere Fahrzeuge oder die Wand rammen, beschädigt das sowohl die Flügel (Fahrzeug wird instabil), die Motoren (weniger PS) und den Bordcomputer (keine verlässlichen Renndaten mehr).

Als besonderen Bonus gibt es noch einen Modus, bei dem zwei Computer mit einem Nullmodem-Kabel verbunden werden. Die beiden Spieler rasen dann ohne Computergegner um die Wette. *bs*

Typhoon

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	72	
Sound	38	
Power-Wertung	69	

Konomis Spielautomat "Typhoon" ist eine muntere Action-Mischung aus 3D- und 2D-Grafik. Mal brausen Sie mit einem Jet in "Afterburner"-Manier über den Wolken herum, danach tuckert man an Bord eines Hubschraubers über ein vertikal scrollendes Spielfeld. Um die Heimcomputer-Versionen von Typhoon hat sich Imagine gekümmert. Auf dem C 64 bekommt man acht Levels gebo-

ten, die jeweils geladen werden.

Bei Typhoon sind's mal wieder die bösen Außerirdischen, gegen die man in den Kampf zieht. Die Roboterschiffe und Bodengeschütze dieser Klischee werden Sie ganz schön ins Schwitzen bringen. Den Angreifern kann man ganz gut ausweichen und am Schluß muß noch eine gegnerische Basis mit viel Feuerkraft zerlegt werden. In den 2D-Levels können Sie auf Extrawaffen-

Jagd gehen. Ein roter Helikopter muß mit zahlreichen Schüssen außer Gefecht gesetzt werden, bevor er ein Extra-Symbol freigibt. Je nach Buchstaben erhält man einen von sechs Zusätzen. Pro Leben haben Sie außerdem eine "Mega-Bombe" zur Verfügung, die per Leertastendruck alle gegnerischen Sprites vom Bildschirm putzt. Außerdem dürfen Sie zweimal in dem Level weiter spielen, in dem Sie Ihr letztes Leben verloren hatten. *hl*



Die Typhoon-Umsetzung ist gut gelungen. Natürlich darf man hier keine 1:1-Adaption des Automaten erwarten, doch für C 64-Verhältnisse sind Grafik und Spielwitz O.K. Die 3D-Teile sehen ganz schnittig aus, sind aber zu einfach. Dafür bieten die anderen Levels Ballerkost für Anspruchsvolle: Dutzende von Sprites, raffinierte gegnerische Formationen, schwer zu ersichende Extras und ein sich ständig steigernder Schwierigkeitsgrad machen Dampf. Das Spiel ist schwer, aber fair und dank "Continue" bekommt man viel von den acht Levels zu sehen. Sonderlich originell ist Typhoon nicht, aber mit Sicherheit eines der besseren Ballerspiele für den C 64. Wer Programme im Stil von "Slap Fight" mag, wird hier eine ganze Weile begeistert den Feuertaste seines Joysticks bearbeiten.



Augen zu und ab durch die Mitte (C 64)

TIGER ROAD™



Tiger Road

Ein altes Märchen aus dem alten China ... dem Land der Mysterien und dunklen Machenschaften, dem Geburtsort kunstvoller Kampfsportarten. Erbarmungslos lauert der grausame Ryu Kin Oh auf Kinder, um sie zu versklaven und als willenlose Soldaten in seine barbarische Armee einzureihen. Du - Lee Wung, der beste Schüler des Oh Rin Tempel - wurdest ausgewählt, um diesem verbrecherischen Treiben ein Ende zu setzen. Zahllose Feinde stellen sich Deiner Mission entgegen -

fliegende Ninjas, Tiger, furchterregende Drachen, akrobatische Sumo-Ringer, Riesen und Lanzenkämpfer, um hier nur einige zu nennen. Deine Reise durch schier endlose Levels wird ständig durch eine Menge versteckter Gefahren bedroht, herabstürzende Felsbrocken sind nur eine davon. Du wirst all Deine Kampfkünste und Deine Geschicklichkeit, egal mit welcher Waffe Du kämpfst, einsetzen müssen, um endlich Ryu Kin Oh aufzuspüren, um sein böses Spiel zu beenden.

Aber dieser letzte endgültige Kampf wird zugleich Dein Schwerster werden! Sammle vorher all Deine Kräfte, denn hier wird mit den Künsten und Tricks des alten chinesischen Reiches gekämpft ...



TOURNOI

TM

CAPCOM™

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

Pioneer Plague

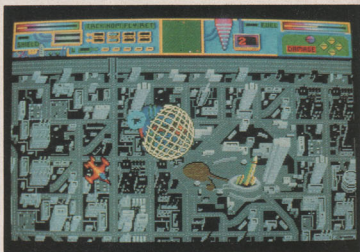
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Grafik	70	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	71	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	58	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Amiga-Besitzer! Seid Ihr es leid, daß 90 Prozent aller Spiele Euren Computer nicht ordentlich auszureizen? Könt Ihr die 1:1-Umsetzungen von ST-Programmen nicht mehr ertragen? Dann haltet Euch an "Pioneer Plague", das eine echte Amiga-Spezialität ausnutzt: In den sogenannten HAM-Modus, in dem bis zu 4096 Farben auf einmal dargestellt werden.

Vor vielen, vielen Jahren schickten die Schläuberger von der Erde das Robotrumschiff "Pioneer Probe" los, das eine nützliche Aufgabe hatte. Es sollte fremde Planeten so umodelln, daß menschliche Kolonisten auf ihnen leben können. Ein kleiner Programmfehler bringt den Kasten

jetzt dazu, auf jeder Welt öde Betonklötze zu errichten, wobei etwaige Bewohner miteinander zementiert werden. Um dieser Plage (englisch: "Pioneer Plague") Herr zu werden, ziehen Sie los, um die zugebauten Planeten wieder zu befreien. Sie müssen mit Ihrem Gleiter kritische Punkte auf jeder Welt zerbomben und sich dabei gegen Robot-Abwehrjäger zur Wehr setzen. Sogenannte "Drones" beschützen dabei Ihr Raumschiff. Fortgeschrittene Spieler können die Drones "programmieren" und so bestimmen, welche Flugmanöver diese Begleiter ausführen sollen, um Ihren Gleiter zu beschützen. Nachdem eine Welt zerbombt wurde, düst man zum nächsten Planeten. *hl*



Dem Schutzschirm sei Dank: Der Gleiter hält stand (Amiga)



4000 Farben allein machen noch keine Supergrafik: im HAM-Modus kann man nicht beliebig mit Farbpixeln um sich schmeißen, sondern muß Kompromisse bei der Aneinanderreihung von verschiedenen Farbtönen machen. Deshalb ist Pioneer Plague zwar schön bunt, reizt zeichnerisch aber keine Bäume aus. Ähnliches gilt fürs Spielprinzip: Hinter einem kinoreifen Vorspann mit rassisger Musik verbirgt sich eine in alle Richtungen munter scrollende Ballerei. Die wilden Gefechte mit den Roboter-Angreifern haben durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Der Einsatz von Drones — jede mit einer anderen Taktik — würzt das Geschehen mit einer Prise Raffinesse. Von Planet zu Planet gibt's nicht allzuviel Unterschiede. Die langfristige Motivation läßt deshalb zu wünschen übrig. Pioneer Plague bringt viel Farbe ins Spiel, ist ansonsten aber ein eher lauwarmses Action-Süppchen.

P.O.W.

Amiga
89 Mark (Diskette) ★ Actionware

Grafik	67	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	68	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	36	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Das schleicht er durch den Dschungel, die MP in der stahlharten Hand. Er ist auf dem Weg, seine Freunde aus den Klauen der Bösen zu befreien und nebenbei eine ganze Armee zu vernichten. Hat Ein Gegner! Rattatatata...

Nein, wir berichten nicht vom neuen Rambo-Film (auch wenn die Ähnlichkeit nicht zu leugnen ist), sondern vom neuen Amigaspiel "P.O.W." Hier kann man mit bis zu zwei Spielern per Maus oder Lichtpistole rumknallen. Wir haben uns beim Test auf die Maussteuerung beschränkt, da nicht jeder Amigabesitzer die spezielle Lichtknarre zu Hause hat. Zu Beginn des Spiels gibt es — quasi als Einstellungstest —

ein Scheibenschießen. Hat man genug Treffer erzielt, bekommt man eine von drei Mis-



Was ist das: Man fährt mit der Maus auf ein Bildchen und drückt eine Maustaste, damit etwas passiert? Erraten, das ist Desktop. Dasselbe Prinzip hat man bei "POW" verward. Man klickt ein generisches Sprite an — zapp, weg ist es. Dieses "Click to die"-Spielprinzip zieht sich durch alle acht Szenarios, ohne sonderliche Abwechslung zu bieten. Manchmal kommt ein Panzer angerollt oder ein Hubschrauber angeknattert: Klick, weg ist er. Mächtig spannend, nicht? Die Grafik und vor allem der digitalisierte Sound sind gar nicht so schlecht, doch es fehlt einfach die Abwechslung. Zudem haben sich die Programmierer kräftig vom "Operation Wolf"-Automaten inspirieren lassen. Einen gewissen minimalen Unterhaltungswert kann man "POW" nicht absprechen, aber auf Dauer macht mir diese konfuse, geschmacklose Knallerei beim besten Willen keinen Spaß.



sionen zugeteilt. Und dann geht's richtig los: Der Bildschirm scrollt von links nach rechts. Es erscheinen Soldaten auf dem Bildschirm, die man abschießen muß, bevor sie losballern. Ab und an hat man die Chance, einen Verbandskasten oder Munition zu ergattern, um das Leben zu verlängern. Wenn man genug geballert hat, sucht man sich auf der Karte ein neues Szenario aus. Natürlich ist unser Superheld tierlieb: Wenn er einen Hund oder Affen trifft, gibt's Punktabzug. *al*

◀ Es rattert die UZI am rauschenden Bach... (Amiga)

KORONA SOFT



Hotline



0 52 41 /
2 66 36

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
AFTER BURNER	-- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
NIGHT RAIDER	33,- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
SALAMANDER	29,- / 49,-

AMIGA	
AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	69,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
DOWN AT THE TROLLS	79,-
ELITE	59,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FUSION	69,-
GRAFFITY MAN	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
R-TYPE	79,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STAR RAY	69,-
STARGLIDER II	79,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	59,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

ATARI ST	
AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	53,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
DUNGEON MASTER	79,-
ELITE	79,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
LORDS OF CONQUEST	53,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
R-TYPE	59,-
STARGLIDER II	79,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	69,-

SEGA	
AFTERBURNER	79,-
NEU ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GREAT BASEBALL	59,-
NEU WONDERBOY II	89,-
NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

NINTENDO	
NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU ICE-HOCKEY	69,-
LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU PRO-AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

IBM	
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
ELITE	69,-
FLUGSIMULATOR 3.0	129,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LORDS OF CONQUEST	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

COMMODORE 64/128	Kass / Disk
AFTER BURNER	33,- / 43,-
AIRLINE	33,- / 53,-
ALIEN SYNDROME	33,- / 49,-
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE III	-- / 59,-
BIONIC COMMANDOS	33,- / 39,-
BOZUMA	-- / 53,-
DALEY THOMPSON'S...	33,- / 43,-
DOWN AT THE TROLLS	33,- / 49,-
ELITE	43,- / --
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
FUGGER	29,- / 43,-
GARRISON	29,- / 33,-
HOSTAGES	33,- / 49,-
LANZELOTT	-- / 49,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
LORDS OF CONQUEST	-- / 43,-
MANIAC MANSION	-- / 43,-
MINI GOLF	29,- / 43,-
NETHERWORLD	33,- / 43,-
NIGHT RAIDER	33,- / 43,-
POOL OF RADIANCE	-- / 53,-
PRESIDENT IS MISSING	-- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
RED STORM RISING	43,- / 53,-
SALAMANDER	29,- / 43,-
STAR RAY	-- / 49,-
SOCCER/MICROPOSE	43,- / 53,-
STREETFIGHTER	33,- / 43,-
SUMMER OLYMPIAD	33,- / 43,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
48330 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
48330 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar / Überweisung + DM 8,-.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele:

Name:	Disk	Cass.
Straße:		
PLZ/Ort:		
Telefon:		
Alter:		
Computersystem:		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Savage

Grimmig knurrend und gemein haut Savage in die Monster rein.

CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	87	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Sound	73	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Power-Wertung	67	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Seine Feinde überwältigen ihn und sperren ihn in ein düsteres Verlies. Bewacht von Dämonen und Monstern

begänge. In diesem unterirdischen Labyrinth gibt's nicht nur viele nervige Monster, sondern auch Schätze und Extrawaffen. Gelegentliche Ober-



Von Anfang an spektakuläre Grafik. Die vielen Monster lassen sich davon aber nicht beeindrucken (CPC).

soll er hier für alle Zeiten gefangen bleiben. Doch er gibt nicht auf: Mit einer Axt gerüstet macht sich Savage auf den Weg nach draußen. Ihnen rutscht jetzt angesichts der monströsen Wächter das Herz in die Hose? Dann lassen Sie mal lieber einen echten Krieger an den Joystick, denn im Keller scheppt's, daß die Disketten wackeln.

Das Programmiererteam, das vor einem Jahr die starke CPC-Version von "Trantor" schrieb, meldet sich mit "Savage" wieder zurück. Das neue Actionspiel besteht aus drei dicken Levels, die einzeln geladen werden. Im ersten Teil steuert man den zunächst axtschwingenden Titelhelden durch die horizontal scrollenden Gewöl-

genders erweisen sich als besonders harte Nüsse. Man muß sie oft treffen, wird dafür aber in der Regel mit einem Extra belohnt. Jede Berührung mit einem Gegner kostet Savage Lebensenergie. Das Aufschlagen bestimmter Gegenstände bringt Flaschen zum Vorschein, die bei Berührung ein wenig Kraft zurückbringen.

Nachdem Savage entkommen ist, saust er im zweiten Teil im Freien herum. Jetzt gibt's 3D-Grafik im Stil von "Space Harrier", aber immer noch keine Ruh'. Der Kampf gegen die Häscher geht auch hier weiter. Noch mehr Ärger droht im dritten Teil: Savage findet heraus, daß die Bösen inzwischen seine Freundin gekidnappt haben. Er muß zurück zum



Im dritten Teil muß der Adler ran (CPC)



Endlich mal wieder ein Spiel, das den CPC grafisch so richtig ausreizt. Savage ist eine edel gezeichnete Augenweide. Das Extrawaffen-System wurde gegenüber dem Vorgängerspiel "Trantor" verfeinert. Drei Teilspeile, von denen jedes den Speicher des CPC vollknallt, bieten einen schönen Gegenwart fürs Geld. Beim Spiel-Design wurde aber leider kräftig mit der Axt geholt: Die gegenrischen Angriffsformationen sind furchtbar wirr und müßten ein wenig berechenbarer sein. Fazit: ein technisch grandioses, aber spielerisch nur mittelmäßiges Programm.



Ist das nicht Freund Trantor? Savage sieht aus wie sein großer Bruder. Wen wundert's, wenn man weiß, daß Savage von denselben Leuten programmiert wurde, von denen "Trantor" stammt. Die Grafik ist bei ihrem neuen Spiel sogar noch eine Ecke bes-

ser und wäre ein Gewinn für so manches Amiga-Programm. Auch technisch macht Savage einen hervorragenden Eindruck: Sauberes Scrolling und viele Sprites sieht man nicht allzuoft auf dem CPC. Alles gut und schön, wenn das Spielprinzip nur etwas intelligenter wäre. Hier haben die Programmierer nichts dazugelernt. So chaotisch und konfus geht es auf dem Bildschirm zu, daß man den Spaß verliert. Außerdem mag ich es gar nicht, wenn Gegner, die ich schon einmal weggeputzt hatte, erneut an derselben Stelle auftauchen.

Schloß, kann es jedoch nicht mehr betreten. Wie gut, daß Savage sich als Haustier keinen Rauhhaardackel, sondern einen Adler hält. Der brave Vo-

gel darf jetzt die Kastanien aus dem Feuer holen. Im letzten Teil dirigieren Sie das feuerspielende Federvieh an vielen Gefahren vorbei. *hl*

Emlyn Hughes International Soccer

Wärmt die Schienbeinschützer an: Eine ebenso neue wie gute Fußball-Simulation ist da.

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

Grafik	56	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Sound	69	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Power-Wertung	79	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

Auch in dieser **POWER PLAY**-Ausgabe ruht das runde Leder nicht, denn Fußballspiele sind weiterhin schwer angesagt. Unter dem ellenlangen Titel "Emlyn Hughes International Soccer" (kurz "EMIS") schickt Audiogenic seinen Vertreter auf den grünen Rasen. Das Programm hat nicht nur eine Namensähnlichkeit mit Commodore KLAS-

siker "International Soccer". Auch Grafik und Spielprinzip kommen einen auf den ersten Blick bekannt vor, doch EMIS ist mit neuen Ideen und Finessen gespickt.

An Schwierigkeitsgraden für Anfänger und Profis herrscht kein Mangel. Sie können die Stärke jeder Mannschaft beliebig einstellen. Für jeden einzelnen Spieler gibt es je ein bis



Klinsmann — wer ist das? Völler — nie gehört. Hier schlug der gefährlichste Goalgetter Schneider zu! (C 64)



Mächtig flexibel dank massig viel Menüs (C 64)

drei Angriffs-, Verteidigungs- und Geschwindigkeits-Punkte. Zu zweit kann auch gekickt werden. Sie und Ihr Partner können entweder gegeneinander spielen oder zusammen in einer Mannschaft gegen den Computer bolzen. Jeder steuert dann je einen Feldspieler der eigenen Mannschaft, die Team-Kollegen werden vom Computer übernommen.

EMIS wartet mit so ziemlich allen Fußballregeln auf: Abstoß, Eckball und sogar Freistoß und Elfmeter sind dabei. Je nachdem, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält, macht man einen schwachen oder starken Schuß. Außerdem spielt es eine Rolle, in welche Richtung der Joystick gedrückt wird, wenn man den Feuerknopf losläßt. Je nach Position wird der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen

oder quer gefaßt. Mit acht Teams, von denen der Computer beliebig viele übernimmt, können Sie eine Liga oder einen Pokal-Wettbewerb starten. Das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle. Spielstände können jederzeit gespeichert werden.

In vielen dicken Menüs kann man so ziemlich jeden Parameter einstellen. Ändern Sie die Namen der acht Mannschaften und der Spieler. Bestimmen Sie die Spielzeit von 2 bis 90 Minuten. Legen Sie fest, wieviel Auswechselspieler zulässig sind. Letzterer Faktor ist nicht unwichtig, denn im Lauf einer Saison verbraucht jeder Einzelspieler unterschiedlich viel Energie. Das Einsetzen von frischen Spielern in der Schluphase kann die Wende zugunsten Ihres Teams bedeuten.



Gut!

Gefährlich, gefährlich: man setzt sich eines nachmittags hin, fängt gemächlich eine Liga mit vielen Computergegnern an und spielt... und spielt... und spielt. So harmlos EMIS auch aussieht, es hat echte Dauerbrenner-Qualität. Man kann mit dem Ball viel anstellen und einige tolle technische Kabinettstückchen bis hin zum Hackentrick vollführen — schwer, aber machbar. Die Sound-Effekte helfen, die Fußball-Atmosphäre einzufangen: Das Publikum stöhnt regelrecht, wenn der Ball knapp am Tor vorbeistreift.

EMIS ist eine spielswerte Sport-Simulation, die auch langfristig motiviert. Neben Microprose Soccer ist das Programm das beste Fußballspiel, das in letzter Zeit erschienen ist. Wenn ich zwischen beiden Programmen wählen müßte, würde ich den Microprose-Konkurrenten wählen, bei dem einfach mehr los ist. Da EMIS sich aber anders spielt und bei Details wie dem Liga-Modus die Nase vorn hat, können sich Fußball-Fans ruhigen Gewissens beide Programme zulegen.



Gut!

EMIS sieht zwar aus wie der Oldie "International Soccer", spielt sich aber ganz anders. Ziemlich beeindruckend sind die ellenlangen Pull-Down-Menüs, die mit vielen neuen und zum Teil tollen Features locken (zwei Spieler in einer Mannschaft — das müßt Ihr unbedingt ausprobieren). Trotz der dutzende-wenigen Ideen gibt es einige spielerische Mängel, die Schuld daran sind, daß mir das Vorbild besser gefällt. So verhält sich der Ball nach einem Schuß oder Paß beinahe wie ein Puck auf glattem Eis. Bis der Ball wieder still liegt (auch nach einem zarten Schuß), rollt er viel zu lange vor sich hin. Außerdem ist mir die Steuerung der Spielfiguren etwas zu träge. Das mag zwar realistisch sein, doch mich regt es auf, wenn das Sprite, das ich steuere, eine 180-Grad-Drehung nur in Zeitlupe-tempo vollführt — auf Kosten des Spielflusses. Das ist mit ein Grund, warum es zu viel Mittelfeldgeplänkel kommt. Doch zum Glück überwiegen die positiven Aspekte. Fußball-Fans sollten an diesem Spiel nicht achtlos vorbeigehen.

Caveman Ugh-lympics

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	63	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Sound	43	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Power-Wertung	47	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

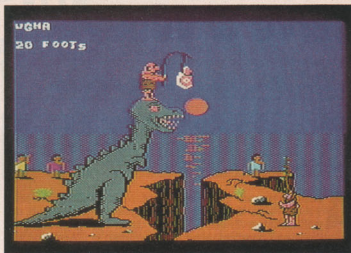
Das waren noch Zeiten, als man sich abends vor dem Lagerfeuer versammelte, Neanderthaler-Witze

grunzte und ein Mammut schnitzte grillte. Steinzeitmenschen hatten auch ein Fable für körperliche Ertüchtigung.



Sechs höchst ungewöhnliche Disziplinen und die sehr witzige Aufmachung sprechen für Caveman Ugh-lympics. Als ich alle Disziplinen ein paar Mal durchgespielt hatte, war mir nicht mehr ganz so fröhlich zumute. Wenn man den ganzen Steinzeit-Schnickschnack runterkratzt, bleibt am Spielprinzip nur wenig Aufregendes hängen. Caveman Ugh-lympics ragt kaum aus der Masse der Sport/Geschicklichkeits-Spiele heraus. Außerdem muß viel gefummelt werden: sechs auf vier Diskettenteilen verteilte Disziplinen sorgen für Nachladepausen und Diskettenwechsel-Manöver.

Erfreulicherweise können in vier der sechs Disziplinen zwei Spieler gleichzeitig antreten. Wenn man nicht gerade alleine spielt, macht Caveman Ugh-lympics dank des Wettkampf-Charakters und allen Mackeln zum Trotz durchaus Spaß.



Wer springt schon gerne über hungrige Dinosaurier? (C 64)

gen, wie die "Caveman Ugh-lympics" beweisen. In sechs Disziplinen wird der beste Athlet der Keulenschwinger-Zunft ermittelt. Hier sind sie im Überblick:

"Mate Toss": eine Art "Partner-Weitwurf". Ein Neanderthaler-Macho schmeißt seine garantiert nicht emanzipierte Partnerin durch die Landschaft. Je weiter, desto besser. "Clubbing": Prügelduell mit Keulen. Zwei Spieler gleichzeit-

ig. "Dino Vault": Stabhochsprung über einen ausgewachsenen Dinosaurier. "Fireraking": Zwei Spieler zündeln um die Wette. Wer sich zuerst das Fell mit einem knisternden Feuerchen versengt, gewinnt. "Sabertooth Tiger Race": Zwei Höhlenmenschen laufen um die Wette. Zur besseren Motivation ist ihnen ein Säbelzahn-Tiger auf den Fersen. "Dinosaur Race": Rennduell über Stock und Stein.

☆☆ AMIGA ☆☆	Karate Kid II	59,-
Bad Cat	Katakis	54,-
Bard's Tale I	Kings Quest III	69,-
Bard's Tale II	Leisure Suit Larry	59,-
Carrier Command	Marble Madness	64,-
Chessmaster 2000	Mission Elevator	49,-
Corruption	Nebulus	59,-
Crack	Ooze	74,-
Chrono Quest	Ports of Call	89,-
Dark Castle	Return to Atlantis	72,-
Defender of the Crown	Return to Genesis	59,-
Ferrari Formula I	Sentinel	67,-
Flight Simulator II	Shadowgate	57,-
Garrison II	Skyfox II	72,-
Goldrunner	Starglider II	76,-
Hellowoon	Tanglewood	56,-
Interceptor	Test Drive	79,-
Jagd auf Roter Oktober	Ultima III	69,-
Jinxter	Ultima IV	69,-
	Unwitted	74,-

☐ Sofort kostenlos Preisliste bei Abteilung PA anfordern! ☐
Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR
Hieler Str. 623, 2000 Hamburg 54, ☎ 040/570 60 07, BTX 040 570 52 75

☆☆ ATARI ST ☆☆	Flight Simulator II	99,-
Sprachen/Anwendersoftware	Gauntlet II	54,-
Degas Elite	Goldrunner II	56,-
GFA Basic Vers. 3.0	Hellowoon	54,-
Lattice C-Compiler V.3.04	Impossible Mission II	54,-
Megamax C-Compiler	Jinxter	79,-
Signum Zwei	Kaiser	119,-
	Leisure Suit Larry	59,-
	Ooze	74,-
	Police Quest	62,-
	Patron Schach (deutsch)	89,-
	Return to Genesis	56,-
	Shadowgate	72,-
	Starglider II	76,-
	Star Trek	49,-
	Sundog	59,-
	Test Drive	79,-
	Ultima III	69,-
	Ultima IV	69,-

☐ Sofort kostenlos Preisliste bei Abteilung PS anfordern! ☐
Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR
Hieler Str. 623, 2000 Hamburg 54, ☎ 040/570 60 07, BTX 040 570 52 75

The Genius in Games FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 331

SEGA Master System **Nintendo NEUHEITEN**

Geschens-Preis **259,94**

Pfennig-Parade
SEGA Master System incl. Alter Burner **nur 299,94**

SEGA Super Genesis-Paket
Alter Burner 3 Top-Spiele zum Top-Preis
Zillion II Wunderboy II **nur 219,94**

SEGA-NEUHEITEN

Alex Kidd II	79,94
Aztec Adventure	73,94
Blade Eagle	79,94
Fantasy Zone II	79,94
Maze Hunter	79,94

SEGA-FANS
Ab 10. Januar 1989 startet das große FLASHPOINT-Preisausschreiben. Unterlagen anfordern SEGA 16 BIT-APD vorhanden!

ATARI **119,94**
ATARI XC-Video Super Paket
● Konsole ● Joystick ● Laserpistole
● 2 Spiele **nur 299,94**

Nintendo -Games

Legend of Zelda	84,94
Adventure of Link	-NEU- 84,94
Punch Out	83,94
Metroid	83,94
Kid Icarus	83,94
Rad Racer	79,94
Super Mario II*	93,94

Der Wahrspruch lautet: Für Fans und die es werden wollen (*Lieferbar ab Februar 89)

JOYSTICKS
Joystick Adventure NES **109,94**
incl. Super Mario Bros.
[*Isolange Vorrat reicht] **199,94**

Super-Test-Paket
Nintendo -Vorführkonsole*
incl. Super Mario Bros.
[*Isolange Vorrat reicht] **199,94**
Fragen Sie nach Nintendo-Adaptoren

Holländ. von Mo. - Fr. von 9.00 - 18.00 Uhr. Versand per Nachnahme zuzüglich 8,- DM

Serve & Volley

C 64 (MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	73	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	39	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	48	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Accolade hat mit "Serve & Volley" eine der ungewöhnlichsten Tennis-Simulationen veröffentlicht. Hier kommt es weniger auf Schnelligkeit und Geschick an; Taktik und Timing sind Trumpf.

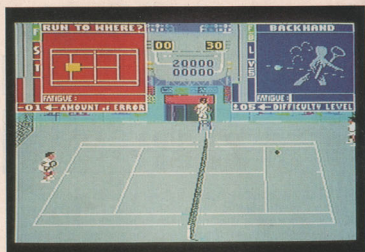
Wenn man Serve & Volley zum ersten Mal sieht, wundert man sich über den langsamen Spielablauf. Der hat aber seinen Sinn, denn während eines Ballwechsels klickt man sich durch einige Auswahlmenüs, wozu man schließlich etwas Zeit braucht. In diesen Menüs bestimmen Sie, in welche Richtung Ihre Spielfigur laufen und schlagen soll. Außerdem wird so die Schlagart ausgewählt.

Ohne ein wenig Geschick geht's auch bei Serve & Volley

nicht. Die Präzision eines Schlags hängt davon ab, daß Sie den Feuerknopf zu ganz bestimmten Augenblicken drücken. Hier gibt es eine Toleranzgrenze: Haben Sie vorher



Eine tolle Spielidee wurde hier nur halbherzig umgesetzt. Eine Tennis-Simulation, bei der es mehr auf die Wahl der richtigen Schlagtechnik als auf Schnelligkeit ankommt, hat wirklich noch gefehlt. Anfangs war ich von Serve & Volley auch begeistert, doch das Herumpfriemeln in den Auswahlmenüs wird rasch etwas monoton. Tapfer schlug ich weiter mit Bällen um mich, da durch das ungewöhnliche Spielprinzip immer noch genug Freude aufkommt. Als ich jedoch den stärksten Computergegner mit 6:1, 6:1 wegzuputzte, verlor das Programm viel von seinem Reiz. Zu zweit mag Serve & Volley für Freunde technisch hochgeistiger Sportspiele ganz nett sein, doch über die Computergegner kann sich ein geübter Spieler nur scheckig lachen. Fazit: Idee gut, Ausführung mit Macken.



Geruhsame Tennisstunden für Techniker (C 64)

eine sehr anspruchsvolle Schlagart gewählt, müssen Sie sehr präzise steuern, um den Ball nicht ins Netz oder ins Aus zu knallen. Bei einem Sicherheitsschlag haben Sie mehr Spielraum.

Bei Serve & Volley gibt es eine kleine Weltrangliste und einen Turniermodus. Sie können gegen unterschiedlich starke Computerspieler oder einen menschlichen Gegner antreten. Spielstände können jederzeit gespeichert werden. *hl*

Gary Lineker's Superskills

Atari ST (C 64, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	57	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	41	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	37	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Glauben Sie ja nicht, daß ein Profi-Fußballer nur ein, zwei Spielchen pro Woche bestreitet und ansonsten in der Hängematte liegt und vor sich hin schnarcht. Hartes Training gehört mit zum Job. Wer sich mal so richtig schinden will, es aber nicht in den Kader des nächstgelegenen Bundesligisten geschafft hat, der greife einfach zum Joystick: "Gary Lineker's Superskills" nennt sich eine neue Fußballtraining-Simulation vom englischen Softwarehaus Gremlin.

Das Trainingsprogramm umfaßt Hantelheben, Liegestütze

und andere Schindereien in der Turnhalle. Danach geht's zum Balljonglieren, wo man einen Fußball mit möglichst kunstvollem Gekicke in der Luft halten muß. Slalom-Dribbeln und Strafstoßübungen schließen das Trainingslager ab. Wie bei vielen Sportspielen kommt es bei "Superskills" vor allem auf kraftvolles Joystickrütteln und etwas Geschicklichkeit an. Je schneller man seine Übungen absolviert, desto mehr Punkte winken. Damit auch gute Spieler noch ins Schwitzen kommen, kann man zu Beginn einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. *hl*



Dribbel-Training auf freiem Feld (ST)



Fußballtraining mit allen Schikanen als Computerspiel — glauben Sie ja nicht, daß das Programm so gut ist, wie die Idee sich anhört. Mit Fußball hat "Superskills" nur am Rande was zu tun. Wenn man nach dem Training noch ein richtiges Match bestreiten würde, wäre das schon ganz was anderes. Die Schinderei ist aber reiner Selbstzweck. So verpumpt das Programm über weite Strecken in tristen Joystickrüttel-Einlagen und lauen Reaktionstests.

Die ST-Version ist ein besonders über Scherz. Die paar Disziplinen werden nicht nur pompös einzeln nachgeladen, sie beanspruchen auch gleich zwei Disketten für sich. Da weder Grafik noch Sound sonderlich herausragend sind, kann man da wirklich nur noch den Kopf schütteln. Ein herzlich langweiliges Spiel, das wenig Neues bietet.

POWERTIPS

Auch diesmal gibt es wieder die "klassische" Tips-Mischung: Lösungen, POKes und Karten



Gang gebracht. Apropos Nintendo: Die letzte Hürde von "Adventures of Link" ist genommen: der Schatten ist besiegt. Vielen Dank für die vielen Briefe, die Ihr uns geschrieben habt.

Viel Spaß wünscht Euch Euer

Eine kleine Bitte vorab: bitte schickt uns keine "Zak McCracken"-Lösungen mehr. Wir haben inzwischen

sehr viele bekommen und werden in einer der nächsten Ausgaben die Auflösung bringen. Den "Tip des Monats" findet

Ihr diesen Monat in der Videospiel-Rubrik. Er ist ein Muß für alle Eis-Hockeyfans und hat unser Spielfieber heftig in

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

BARD'S TALE III

(Teil 4)

In dieser Folge bekommt Eure Party Gelegenheit, die Frostbeulen aus Gelidia auszukurieren. Ihr kommt diesmal in die warme, gemütliche Feld-, Wald- und Wiesen dimension Lucencia. Dort stößt man auf interessante Punkte:

1,2,3,4,5 — An diesen Stellen kommt man zu den verschiedenen Rosen.

VM — Die Violet Mountains sind die Heimat des Drachens.

CT — Cyanis Tower.

AT — Nach einigem Hick-Hack bekommt man die gesuchten Gegenstände.

CB — Celaria Bree: Die Hauptstadt der Dimension hat neben obligatorischen Sehenswürdigkeiten (TP — Tempel, T — Taverne) die Bardenhalle und eine Zaubergilde zu bieten.

BH — Bard's Hall: Der AC-Wert ist zu niedrig? In der Bardenhalle kann man einen Song lernen, der den Rüstungswert senkt. Es lohnt sich außerdem, den anderen Liedern genau zuzuhören. In ihnen findet man die Lösung zu so manchem Rätsel.

WG — Die Wizard's Guild bietet den extrem mächtigen Zauberspruch DIVA an. Jeder Magier in der Party sollte ihn lernen, denn man wird ihn noch gut brauchen können.

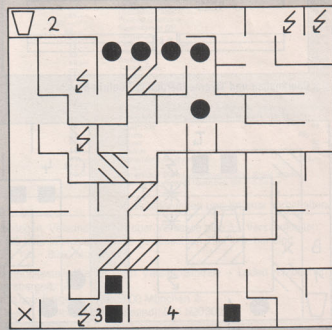
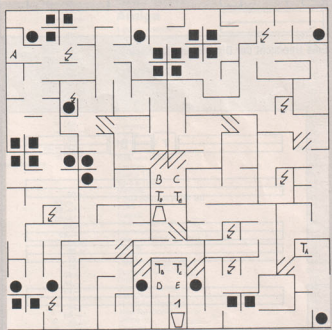
Lösungsweg

Ist man in der Dimension angekommen, geht man zuerst nach Celaria Brae und kauft in der Bard's Hall das neue Lied. Danach besorgt man für alle Magier den DIVA-Zauberspruch. Frisch ausgerüstet und

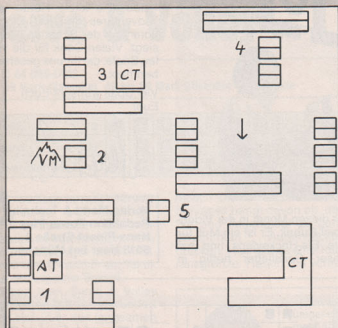
kampfeslustig geht's zum Violet Mountain. Hier wird man im zweiten Level von einem ziemlich miesen Drachen erwartet. Hat man ihn getötet, nimmt man den Kristallschlüssel. Bevor man den Raum verläßt — und das ist eine der Fallen im Spiel — sammelt man eine Portion Drachenblut auf. Dazu benutzt man wie üblich den Weinschlauch.

Danach begibt sich die Party zu Cyanis's Tower. Die Türe öffnet man mit dem Schlüssel, den man dem Drachen abgeknöpft hat und kämpft sich in den dritten Level hoch. Dort begegnet man dem Hausherrn Cyanis, der leider wahnsinnig geworden ist: Tarjan hat seine geliebte Alliria auf schwebliche Art gemeuchelt. Normalerweise stürzt sich Cyanis auf die Party, doch es gibt einen friedlicheren Weg. Man wartet einfach ein paar Spielzüge, dann beginnt Cyanis zu erzählen und man bekommt einen magischen Triangel. Man reicht ihn dem Barden weiter, der das neu erworbene Instrument an Allirias Grab benutzen muß. Nachdem sich die Rauchschwaden verzogen haben, öffnet sich eine Türe nach Norden.

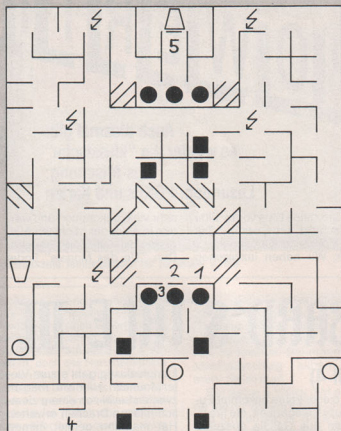
Im Obergeschoß des Grabes versperrt eine Frauenfigur der Party den Weg und verlangt die Flower of Truth. Jetzt kommen einem die Lieder aus der Bard's Hall zugute. Man geht zurück ins Freie, sucht alle Rosenbüsche auf und läßt sich je eine Rose geben. In der Nähe der Stadt findet man außerdem einen Busch, der nicht blühen



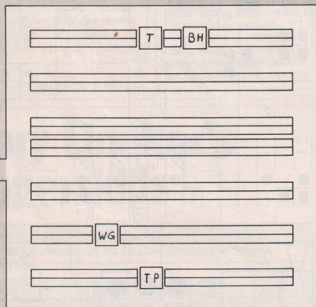
Oben ist der erste Level der Drachen-Herberge (Violet Mountains)



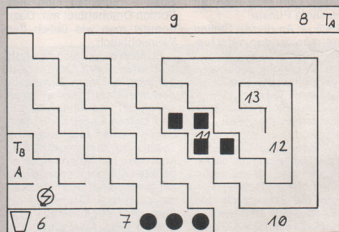
Eine Übersicht der Dimension "Lucencia"



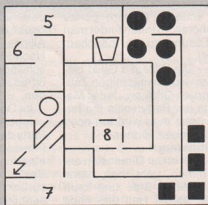
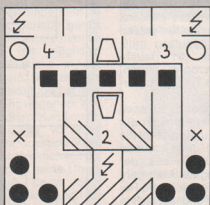
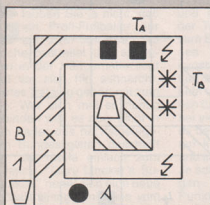
Im Erdgeschoß von "Alliria's Tomb" wird heftig gekämpft



Chorknaben und Tavernenbarden in "Celiria Bree"



Der zweite Level von "Alliria's Tomb"



Von links nach rechts seht Ihr die drei Level des Dungeons "Cyanis Tower"

Computer Shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:
PC ENGINE - die Super-Spiel-
konsole aus Japan. Nähere Aus-
künfte bezüglich Preis und Spiele
telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,-

- R-Type 1 99,-
- R-Type 2 99,-
- Victory Run 99,-
- Drunken Master 99,-
- Wonderboy in Monsterland 99,-
- Galaga '86 99,-
- Tales of the Monsterpath 99,-
- Chan & Chan 99,-
- World Court Tennis 99,-
- Diagonprint 99,-
- Legendary Axe 99,-
- Alien Crush 99,-
- S-Player-Adapter 99,-
- Hori Commander Joypad 99,-

Ankündigungen für November/ Dezember bei Anzeigenschluß

- Höbball (OK: wieder einmalf???) Atari ST/Amiga
- Barbarian IV Dungeon of Drax (Nov.) Atari ST/Amiga/C64
- Operation Wolf (Nov.) Atari ST/Amiga/C64
- Victory Road (Nov.) Atari ST/Amiga/C64
- Neurocancer Atari ST/Amiga/C64
- Black Tiger Atari ST/Amiga/C64
- Thunderblade Atari ST/Amiga/C64
- Afterburner (Nov.) Atari ST/Amiga/C64
- R-Type (Nov.) Atari ST/Amiga/C64
- T.K.O. Atari ST/Amiga/IBM
- Fugger Atari ST/Amiga/IBM
- Rambo III C64
- Guerrilla War Atari ST/Amiga/C64
- Batman Atari ST/Amiga/C64
- Robocop C64
- Untouchables C64
- Iron Lord Atari ST/Amiga/C64
- Operation Neptune Atari ST/Amiga
- Hostages Amiga/IBM
- Skateball Atari ST/Amiga/C64
- Verminator Atari ST/Amiga
- Heber Skelter Amiga/IBM
- Heroes of the Lance (D&D SSI) C64/Amiga/Atari ST/IBM
- Pool of Radiance (D&D SSI) Amiga/Atari ST/IBM
- Fast Break C64
- Gary Lineker Hotshots Atari ST/Amiga/C64
- Speedball Atari ST/Amiga
- F.O.T. Atari ST/Amiga
- Elite Amiga
- Fish Amiga/IBM/C64
- Powderdome Atari ST/Amiga
- The Games Summeredition C64
- Serve & Volley C64

C64-Neuheiten

- Microscope Soccer 39,- / 49,-
- Times of Lore - / 89,-
- Mara Saga - / 49,-
- Deathlord - / 49,-
- Captain Blood - / 49,-
- Fernandez must die 30,- / 42,-
- Cybernoic II 30,- / 42,-
- Fairy Tale Adventure - / 59,-
- Fox strikes Back 30,- / 42,-
- Garrison - / 59,-
- Corruption 30,- / 42,-
- Intensity 30,- / 42,-
- Typhoon 30,- / 42,-
- Savage 30,- / 42,-
- Last Ninja II 39,- / 49,-
- 1943 30,- / 42,-
- Battle Island 30,- / 42,-
- Netherworld 30,- / 42,-
- Pool of Radiance - / 59,-
- Echelon 30,- / 42,-
- Return of the Jedi 39,- / 49,-
- Gold, Silver, Bronze 39,- / 49,-
- Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider) - / 49,-
- CaveMan Ugh-Sympics - / 49,-
- Barbarian III/Dung. c. Drax 30,- / 42,-
- Danger Freak 30,- / 42,-
- Bozuma - / 49,-
- "19" 29,- / 39,-
- Nato Assault Course 29,- / 39,-

C64-Bestseller-Classics

- Armalite 30,- / 42,-
- Footballmanager II 30,- / 42,-
- Fugger 30,- / 42,-
- Wasteland - / 49,-
- Bar'd's Tale I 30,- / 42,-
- Bar'd's Tale II - / 49,-
- Bar'd's Tale III - / 59,-
- Might & Magic - / 49,-
- Pool of Radiance - / 69,-
- Heroes Winteredition 30,- / 42,-
- Zak Mc Kraken 30,- / 45,-
- Daley Thompson Oly. Chall. - / 59,-
- Prates 39,- / 49,-
- Eternal Dagger - / 59,-
- Summer Olympiad 30,- / 42,-
- Ultima IV - / 59,-
- Ultima V 39,- / 49,-
- Red Storm Rising - / 59,-

C64

- Thunder Chopper - / 59,-
- Alien Syndrome 30,- / 42,-
- Cybernoic 30,- / 42,-
- Bionic Commando 30,- / 42,-
- Impossible Mission 30,- / 42,-
- Jagd nach roter Oktober 39,- / 49,-
- JO 30,- / 42,-
- Subbattte Simulator - / 45,-
- Milbatt 30,- / 42,-
- Alternate Reality I - / 49,-
- Alternate Reality II - / 49,-
- Sirius - / 49,-
- Power at Sea - / 45,-
- PHM Pegasus 35,- / 49,-
- The 13th 35,- / 39,-
- President is Missing 35,- / 45,-
- Stealth Fighter 39,- / 49,-
- Chuca Yaegers AFT 35,- / 49,-
- Darkside 30,- / 45,-
- Salamanca 29,- / 39,-
- Siebel - / 45,-
- Eternal Dagger - / 59,-
- Sons of Liberty - / 59,-
- Lords of Conquest 35,- / 49,-
- Panzer Strike - / 79,-
- Question II 30,- / 42,-
- Bismarck - / 49,-
- Patton vs. Rommel - / 49,-

Atari ST

- Gauntlet II-/4-Playeradapter 69,-
- Starglider II 69,-
- Elite 69,-
- Virus 65,-
- Hostages 69,-
- Fish 69,-
- Pacmania 59,-
- Triad 59,-
- Footballmanager II 59,-
- Football Direktor II 59,-
- Cybernoic 59,-
- Nebulus 59,-
- Netherworld 59,-
- Exolon 59,-
- Ultima IV 69,-
- Eliminator 59,-
- Super Hang On 65,-
- Night Raider 69,-
- Dungeon Master 69,-
- Driller 69,-
- Int. Karate + RAC Rally 65,-
- SDV (Activation) 65,-
- Action Service 65,-
- Return of the Jedi 69,-
- Fernandez must die 69,-
- Impossible Mission II 59,-
- Nigel Mansell GP 69,-
- Gauntlet II 65,-
- Overlander 59,-
- Alien Syndrome 79,-
- Powerzone 69,-
- Ooze 79,-
- STOS 59,-
- Puffy Saga 69,-
- ChronoQuest 69,-
- Summer Olympiad 69,-
- Overlord 69,-
- Menace 69,-
- "19" Crusade 69,-
- Kaiser 99,-

- Universal Military Simulator 99,-
- Carrier Command 69,-
- Bionic Commando 99,-
- Space Harrier 59,-
- Star Wars 59,-
- Kampf um die Krone (1 MB) 69,-
- Daley Thompson 69,-
- Veteran 49,-
- Luxor 49,-
- 1943 49,-
- Maldet 49,-
- Warship 49,-

IBM

- Night Raider 69,-
- F-19 Stealth Fighter 129,-
- F-16 Falcon 99,-
- F-16 Falcon EGA-AT-Version 149,-
- Zak Mc Kraken 69,-
- Kings Quest IV (US-Ver.) 109,-
- Larry II (US-Ver.) 109,-
- Police Quest II (US-Ver.) 99,-
- Super Star Soccer 79,-
- Ultima V 79,-
- Prates 69,-
- 2400 A.D. 149,-
- Flight III (EGA-Version) 79,-
- Impossible Mission II 79,-
- Sentinel World 79,-
- Double Dragon 99,-
- Summer Edition 79,-
- Heroes of the Lance 99,-

Amiga

- 4 Player Adapter 20,-
- Carrier Command 69,-
- Pacmania 59,-
- Impossible Mission II 59,-
- Triad 69,-
- Battle Chess 69,-
- Tracker 69,-
- Starglider II 69,-
- Daley Thompson 69,-
- Part of Cells 69,-
- Nebulus 59,-
- Int. Soccer 59,-
- Cybernoic 59,-
- Exolon 59,-
- Netherworld 65,-
- Virus 69,-
- Alternate Reality 69,-
- Zynapse 69,-
- Bar'd's Tale II 69,-
- Menace 59,-
- Eddie Edwards Super Ski 79,-
- PCW 79,-
- Katakis 59,-
- Down at the Trolls 59,-
- Interceptor 69,-
- Risse zum Mittelpunkt d. E. 49,-
- Starion 59,-
- Ferrari Formula One 69,-
- Superstar Isthockey 69,-
- Driller 69,-
- Bionic Commando 59,-
- Sonic Goose 59,-
- Motorbike Madness 39,-
- Alien Syndrome 59,-
- Ultima IV 69,-
- Sentinel 59,-
- Summer Olympiad 65,-
- Ooze 69,-
- Footballmanager II 65,-
- Football Direktor II 59,-
- Nigel Mansell GP 69,-
- Corruption 69,-
- Chamonix Challenge 69,-
- Chronos Quest 69,-
- Academy 59,-
- TetraQuest 59,-
- Elimator 59,-
- Fernandez must die 69,-
- Empire 69,-

NEU NEU NEU NEU Adapter für japanische Nintendo- modeme und original japanische Nintendo Module:

- ADAPTER 99,-
- Contra 99,-
- 8 Eyes 99,-
- Gradius 99,-
- Super Mario Brothers III 129,-
- u.v.a.

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gelten
unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne

Versand oder im Laden erhältlich.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop - Landsberger Str. 135 - 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München,
S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

- I = WAND
- ! = UNSICHTBARE WAND
- ▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- ⚡ = TRAP
- = HITPOINT-VERLUST
- = SPELLPOINT-VERLUST
- ⊙ = SPINNER
- = KLEBEFELD
- ⚡ = DARKNESS-FELD
- ⚡ = ANTIMAGIC-FELD
- △ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
- ▽ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- △ = STARS
- T = TELEPORTFELD
- * = SOUND OF SILENCE
- H = HOLD IN TIME (NUR IN TARTHIA)
- 🌳 = BAUM
- 🏠 = TAVERNE
- ⚡ = FEISEN
- II = TEMPEL
- X = EXPLOSION
- A © = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DIMAGES CORPORATION

will. Doch was gibt es Besseres als Dünger, Marke "Drachenblut"? Man schüttet den Inhalt des Weinschlauchs auf den Busch und — schwupp — schon wächst die Rainbow-Rose, die man dann genüßlich einsammelt.

Jetzt kann man der Frau mit dem "use"-Befehl die weiße Rose geben. Vorsicht: Bekommt sie die falsche Rose, so wird diese dankend angenommen, der Weg bleibt aber verschlossen. Bei Punkt 8 gibt man die blaue Rose, bei Punkt 9 die rote Rose, bei 10 die gelbe Rose und bei 12 die Rainbow-Rose. Danach kann man sich in Alliria Grabkammer (Punkt 13) die ersehnte Crown of Truth und den Belt of Alliria nehmen. Wenn man wieder zu Hause

ist, begibt man sich zum Review Board. Dort bekommt der alte Mann langsam seinen Frust, die Helden 600000 Erfahrungspunkte und die Magier die Zaubersprüche für die nächste Dimension Kinesia.

Noch etwas: Wem's stinkt, weil er gerade von einer Horde wildgewordenener Monster niedergewalzt wurde, der sollte seine Charaktere in eine Taverne setzen und stilvoll mit Wein vollaufen lassen. Mit der Zeit verändert sich so einiges am Bildschirm. Alexander Gülick aus Lagerdorf fand diesen promillehaltigen Tip. Fehlt nur noch der Verkehrsfunk bei Bard's Tale III: "Achtung, auf der Sinister Street kommt ihnen eine tockelnde Party entgegen..."

Berdem bekommt man eine sehr gute Schußwaffe, die "Gauss-Rifle".

— Für alle, die mehr Experience-Points haben wollen, folgender Tip:

Den Solar Suit anziehen, die Gauss-Rifle in die Aktionshand nehmen (die zweite Hand sollte leer bleiben) und möglichst viele Gold Horns mitnehmen. So ausgerüstet, geht man in das "Dragon's Lair" und legt sich mit dem Drachen an. Damit man nicht mit Pauken und Trompeten untergeht, benutzt man den "Temporal Fugue"-Spruch und feuert mit der Gauss-Rifle. Wenn der Drache tot ist, verdoppeln sich die Experience Points.

Drachen horten bekanntlich gewaltige Reichtümer. Also nimmt man alles, was man tragen kann, läßt aber die Kupfer- und die Silber-Münzen liegen. Wenn man "immobilized" ist, geht man schnell in seine Gilde und liefert das Gold dort ab. Das wiederholt man so lange, bis das Lair leer ist. Man sollte sich sputen, denn die anderen Dungeon-Bewohner sind schrecklich habgierig.

— Göttliche Hilfe gefällig?

Ganz einfach: In der Kapelle sehr viel Geld spenden, immer beten und die Zeremonien anhören. Nach kurzer Zeit findet man sich im "Temple of great Goddess" wieder. Dort betritt man den "Chapel-Garden", wo sich die "Dungeon-Sanctuary" befindet. Der Priester gibt dem Spieler eine Waffe namens "St. Percivals Mace" und den Zauberspruch "Dispell-Evil". Außerdem kann man dort umsonst essen und schlafen.

— Wer seine Stamina oder Skill-Points auf 255 heben will, macht folgendes:

Die "Winged Sandals" besorgen und anziehen. Dann geht man zum Schmied in den zweiten Level und bietet ihm die Sandalen zum Kauf an. Er lehnt ab, und man verläßt wutschneubend den Laden. Jetzt zieht man die Sandalen wieder an und: Aha! Der SKL-Wert ist um satte 50 Punkte gestiegen. Man betritt wieder den Laden, bekommt eine Abfuhr, geht wieder raus und so fort.

Dasselbe Verfahren wendet man an, wenn man einen "Crystal Belt" hat, nur daß sich diesmal die STA-Punkte erhöhen. Wer noch an der Lösung knabbert, findet übrigens im HAPPY-COMPUTER-Sonderheft 24 detaillierte Tips und die Karten aller Level.

Knight Orc

Rolf Wagner aus Iserlohn schickte uns die Lösung des ersten Teils von "Knight Orc":

— Zuerst muß Grindleguts sich vom Pferd prügeln lassen — daran kommt man nicht vorbei. Danach nimmt man die Cloak aus dem Abfallhaufen und zieht sie an. Dann nimmt man noch das Messer; es ist besser als der Degen. Man sollte sich aber auf keine Kämpfe einlassen.

— Zum Flagpole und die Halyard losbinden.

— Die Wäscheleine aus der Eiche holen und an das Halyard binden.

— Am Brunnen das Seil an den Roller knoten und in den Brunnen klettern. Den Hawser und den Eimer mitnehmen, darin kann man Wertgegenstände verstecken. Danach klettert man wieder hoch und entfernt alle Seilstücke.

— Unter der "Welcome mat" liegt ein Schlüssel. Diesen nimmt man und packt die mat auf die Hecke. Danach geht man nach Norden, schneidet Rapunzel die Haare ab und knotet sie an das Seil.

— Die "Noose" entpuppt sich als ein weiteres Seilstück.

— Auf der Lichtung knotet man die Ziege los und die Kette ans Seil.

— An der Kreuzung befestigt man das Seil an dem "Signpost". Sobald sich der Hunter im Gewirr verheddert hat, nimmt man sein Lasso und verschwindet erst einmal, denn der Hunter schlägt wie wild um sich. Sobald er sich befreit hat, kann man das Seil wieder an sich nehmen.

— Jetzt wird's hinterhältig. Man geht zu Hermit, gibt ihm einen Wertgegenstand und schlägt ihn dann von hinten zusammen ("kill hermit"). Nach dieser ruchlosen Tat nimmt man seinen Gürtel und knotet ihn an das Seil.

— Man wirft das Messer gegen die Brücke und geht in die Burg. Dort schließt man die Kiste mit dem Schlüssel auf und nimmt die Kordel.

— Jetzt wird's kompliziert. Man tritt auf dem Forest Lawn dem grünen Ritter entgegen. Zuerst gibt der Ritter Ablenkung "get reins" ein, dann nimmt man die Axt und deponiert sie auf dem Dach des Schlosses (hinaufklettern). Danach geht man wieder zum Ritter und schlägt kräftig mit dem Messer auf ihn ein. Dabei verliert man zwar ein paar mal sein Leben, das macht aber nichts — nur nicht

Alternate Reality — The Dungeon

Tips für alle, die meinen, sie hätten bei Alternate Reality "The Dungeon" schon alles gesehen, hat Stefan Grünwald aus Hamburg zusammengetragen. Es lohnt sich wirklich, diese Tips einmal auszuprobieren.

— Man holt sich den "Amethyst Rod" (Erster Level, 23 North, 3 East) und geht in die "Hall of the Adept" (Level 2, 17 North,

28 East). An dieser Position benutzt man den Rod, geht ein Feld zurück und wieder eines nach vorne. Nun wird man in den ersten Level teleportiert (62 North, 32 East). An dieser Stelle findet man das "Solar Suit". Es ist sehr praktisch gegen Wesen, die mit Feuer angreifen, denn die Schadenspunkte werden nicht abgezogen, sondern dazuaddiert. Au-

aufgeben. Wenn der Ritter endlich tot ist, nimmt man die reins und das Seil. Dann mit "get all" die anderen Sachen einsacken.

— Jetzt holt man sich den Speer aus der Kneipe und geht damit zur Schlucht. Man knotet das Seil an den Speer, wirft das Seil auf den Ring und — schon schwingt sich Grindleguts in ein neues Teilabenteuer.

Alien Syndrome

Jeder halbwegs trainierte Alien-Röster schafft das Zeitlimit von "Alien Syndrome" im Schlaf, doch für Einsteiger können die Schlußmonster zum Problem werden. Frank Matzke aus Egelsbach schrieb uns seine Erfahrungen auf dem Amiga:

— Der Laser ist die beste Waffe. Man sollte ihn so oft wie möglich aufsummen, da diese Technik zu verstärkter Strahlen-Power führt.

— Den ersten Ober-Alien kann man nur verwunden, wenn sich sein "Bauch" öffnet. Man

muß etwas versetzt zum Sprite stehen, damit möglichst viele Schüsse treffen (bei jedem Treffer blinkt das Alien kurz auf). Hat man ihn oft genug getroffen, löst sich die "Schleimblase" auf und gibt die eigentlichen zwei ET's frei.

Man stellt sich am besten ganz an den linken Bildschirmrand, um dem "Einarmigen", der auf den Spieler zuzurast, auszuweichen. Dann läuft man geschwind zum oberen Rand und ballert auf das andere Monster. Wenn der "Derwisch" auf die Spielfigur zuzurast, hilft nur eins: Ruhe bewahren, ausweichen, umdrehen und ballern.

— Die zweite Runde bietet schon gewaltig mehr Action. Hier sind die Feuerbälle die wahrscheinlich beste Waffe. Allerdings muß man sich darauf einstellen, daß man einige Leben läßt, bevor das Vieh weggeputzt ist. Vor allem die "Bio-Bomben" sind nicht leicht zu überwinden. Um das Monster bildet sich ein Kreis von Mini-Aliens. Man stellt sich an den unteren Rand und schießt.

Hat man alle getroffen, knöpft man sich nur noch das Haupt-Alien vor und ist nach ein paar Schüssen im dritten Level.

Ferrari Formula One

Michael Meiser aus Kloten schrieb uns seine Fahrshulps zur Simulation "Ferrari Formula One":

— Beim "Race Control Panel" die Rennstrecke nie über 35 Kilometer ansetzen. So kann man im Rennen mit Turbo-Boost 9 fahren, ohne andauernd Spritprobleme zu bekommen.

— Vor jedem Rennen in der Garage einen neuen Motor in den Ferrari einbauen lassen.

— Bei der Qualifikation erst kurz vor Ende in das Geschehen eingreifen, damit die Konkurrenten nicht mehr reagieren können.

— Den Start beim Rennen nicht verschlafen und versuchen, mit vollem Turbo-Boost ein paar Meter zwischen sich und seine Konkurrenten zu

bringen. Während des Starts sollte man ein Auge auf die Konkurrenten haben, da diese oft versuchen, den Ferrari in die Boxen abzudrängen.

— Vorsicht vor einem Crash. Diese können den Piloten für eine ganze Saison aus dem Rennen werfen.

— Vor einer Kurve niemals abbremsen, sondern nur vom Gaspedal gehen. So vermeidet man, daß der Wagen ausbricht oder ins Schlingern kommt.

— Am einfachsten ist das Überholen natürlich auf der Geraden. Wenn man jemanden unbedingt in der Kurve packen will, fährt man möglichst eng an ihn ran und drückt danach voll auf die Tube.

— Nie zu lange im Windschatten eines anderen Boliden fahren, sonst geht die Höchstgeschwindigkeit des Ferraris runter.

— Sollten auch diese Tips nicht zum Meistertitel verhelfen, so speichert man erst, wenn man seiner Platzierung zufrieden ist.

DEE DEE EEN SPEELE

64-Disk:

- Espionage 45 -
- Acq 2088 42 -
- Armalyte 38 -
- Sons of Liberty 64 -
- Bards Tale III 50 -
- Batman 45 -
- SSI Add Assist I 67 -
- Afterburner 45 -
- Rocket Ranger 45 -
- Gunship 50 -
- Hawkeye 36 -
- Microprose Soccer 50 -
- Fox Fights back 41 -
- Katakis 34 -
- B&B Circus Games 45 -
- Neuromaniac 42 -
- SDI Activision 45 -
- One on One II 50 -
- Pools of Radiance 67 -
- Red Storm Rising 50 -
- Star Trek II 41 -
- Peter Pan 42 -
- Fernandez Must Die 36 -
- Iron Lord 50 -
- The Last Ninja II 45 -
- Ultima V 67 -
- Vindicator 41 -
- CaveMan Ughlympics 42 -
- Sports World '88' 42 -

AMIGA:

- Hollywood Poker Pro 50 -
- A. P. Mechanicus 42 -
- F. O. F. T. 88 -
- Carrier Command 67 -
- Dungeon Master 70 -
- Fish 76 -
- Interceptor F-16 67 -
- Battle Chess 67 -
- Pugger 50 -
- Hostages 67 -
- Football Director II 56 -
- Katakis 50 -
- Overlander 55 -
- Fusion 67 -
- Ports of Call 88 - d
- Double Dragon 50 -
- The Deep 50 -
- Afterburner 76 -
- Reech for the Stars 67 -
- Star goose 50 -
- Lombard Rallye 76 -
- Virus 56 -
- TV Sports Football 88 -
- P.O.W. 76 -
- Victory Road 76 -
- MiniJolt 53 -
- Tetra Quest 53 -
- Journe d'Arc 50 -
- Mega-Peck 67 -

ATARI ST:

- Afterburner 76 -
- Action Service 55 -
- Black Tigers 59 -
- Elite 57 -
- Action ST 57 -
- Starball 50 -
- Outdragons Domain 50 -
- Chrono Quest 76 -
- Artura 56 -
- Motorbike Madness 41 -
- Operation Wolf 57 -
- Tiger Road 50 -
- Thunderblade 76 -
- Soldier of Light 59 -
- Manhunter NY 57 -
- Overlord 56 -
- Ultima IV 64 -
- F. O. F. T. 88 -
- Thunderblade 50 -
- Lancelot 56 -
- Its a Kind of Magic 71 -
- Typhoon Thompson 46 -
- Wanted 55 -
- Pepsi Game 42 -
- 19 Boot Camp 57 -
- Triad 88 -
- Iron Lord 67 -
- N. Mansell Grand Prix 67 -
- Freedom 55 -

Personal Comp:

- Falcon P-16, AT, d, 106 -
- Armageddon Man 59 -
- President is missing 67 -
- PT-109 Boat 88 -
- Afterburner 76 -
- Ulysses 49 -
- Espionage 57 -
- Flight Simulator III (neu) 126 -
- dazu alle Scenery Disks, je 42 -
- Yuppies Revenge 76 -
- Game Over II 67 -
- Orbiter 84 -
- L. A. Crackdown 64 -
- Leisure Suit Larry 57 -
- Ultima II 69 -
- Ooze 71 -
- Reise zum Mittelpunkt 50 -
- The Deep 50 -
- Infocom Triple Pack: 74 -
- (Zork + Leather G + Hitchhikers)
- Three Stooges 76 -
- Ultima V 76 -
- Sleater Crusade 67 -
- Wizard 53 -
- Leaderboard Birdie Collection 59 -
- Lancelot 56 -
- Wizards Crown 42 -
- Zany Golf 67 -
- Inside Trader 74 -


Klar. Wir haben noch sehr viel mehr Spiele als in dieser Anzeige:



Fordern Sie noch heute die Gesamt-Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort. Und zwar völlig kostenlos!

D-8000 München 5
Postfach 140209 p
Müllerstraße 44
(kein Laden)

FUNTASTIC
ComputerWare

Alle lieferbaren 3.5"-PC-Spiele finden Sie in unserer PC-Liste.  089-2609593

Starglider II

Roland Schneider und Alexander Eckert aus Büdingen geben allen gestreiften "Starglider II"-Spielern ein paar nützliche Tips, wo man die Gegenstände finden kann, außerdem hat Burghard Hacke aus Bad Pyrmont die Tunnelsysteme aufgezeichnet. Zuerst einmal die Liste, welches Item sich auf welchem Planeten (oder Mond) tummelt:

Planeten:

Dante: mehrere "Cluster of Nodes";
Vista: "A cask of Visten Wine";
Castron: eine "Egron Mini

rocket" und eine Energieleitung zum Auftanken.

Apogee: Heimatplanet. Im Dungeon erhält man den Auftrag, Energieleitung zum Auftanken.

Enos: massenhaft "Petrifid Trees".

Aldos: "Nuclear Fuel".

Q-Beta: genügend "Lump of mineral rocks".

Millyway und seine Monde:

Broadway: Der Professor sitzt in "Emma 2".

Apex: Im Dungeon findet man einige Raketen.

Esprit: Nichts Besonderes.

Questa: Im Austausch gegen einen "Egron Mechanical

Whale" bekommt man einen "Flat Diamond". Die Wale findet man im Weltall über Millway.

Westmere: Im Dungeon bekommt man eine "Egron Mini Rocket" gegen einen Asteroiden.

Synapse: Für eine "Egron Duck" gibt's einen "Cluster of Nodes".

Wackfunk: Hier kann man die Icarus für einige Wertgegenstände reparieren.

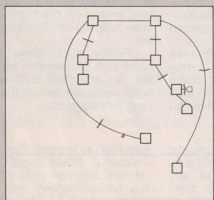
In den Tunnel-Systemen verliert man leicht die Orientierung. Mit den Zeichnungen sollte das kein Problem mehr sein. Ihr findet auf alle Energie-sperren, Abzweigungen und

wichtigen Kammern, um das Spiel zu lösen.

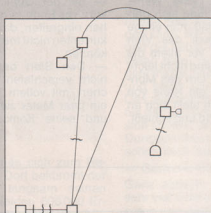
Ein voller Bewaffnung, einer satten Ausrüstung und unendlich viel Schild interessiert? In *POWER PLAY 12/88* findet Ihr auf Seite 33 eine genaue Anleitung, was zu tun ist.

Habt Ihr noch Fragen zu "Starglider"? Dann schreibt uns bitte ein paar Zeilen.

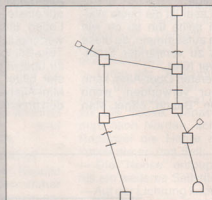
~	Kraftfelder
-	Schleusen
□	Knotenpunkt
□	Hangar
○	Ein-/Ausgang
○	Ausgang



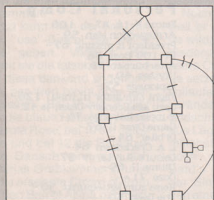
Apogee



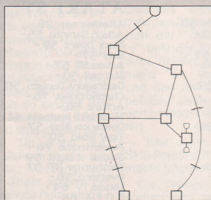
Castron



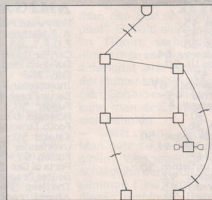
Broadway



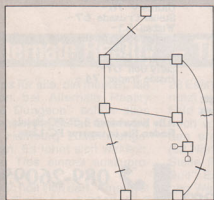
Apex



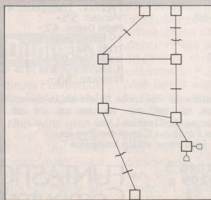
Esprit



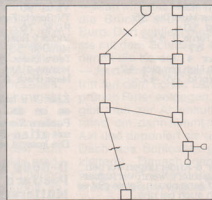
Questa



Westmere



Synapse



Wackfunk



MEDIEN-CENTER

Werminger Str. 45 (Marktpassage) 5860 Iserlohn Tel. 0 23 71 / 2 45 99



*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***
Unser Viruskiller wurde weiter verbessert.

Jetzt lieferbar

Viruskiller Professional 2.0 DM 49,00

- mit deutscher Menü-Anleitung
- erkennt und vernichtet alle z. Zt. bekannten Viren auf dem AMIGA
- bietet die Möglichkeit, einen NoFastMem-Bootblock auf die Software zu übertragen, welche nur mit 512 K läuft
- Update-Service

* California Games	DM 69,00
Captain Blood	DM 69,00
Carrier Command	DM 66,00
Down at the Troils	DM 49,00
* Dragons Lair	DM 99,00
Footballmanager II	DM 51,00
Interceptor	DM 66,00
Katakis	DM 49,00
Lancelot	DM 59,00
Legend of the Sword	DM 69,00
Menace	DM 54,00
Out Run	DM 55,00
P.O.W.	DM 85,00
Summer Olympiade 88	DM 54,00
* Sword of Sodon	DM 79,00
Starglider II	DM 66,00
Ultima IV	DM 66,00
Virus	DM 54,00
Zynaps	DM 59,00

* Diese Programme waren z. Zt. des Drucks noch nicht verfügbar, allerdings zur kurzfristigen Lieferung angekündigt!
Unser Gesamtprogramm Hard- und Software senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von DM 2,00 in Briefmarken.
Bitte Computertyp angeben.

»Der Clevere Kontakt«

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

Kassette	Diskette	Kassette	Diskette		
Armalyle	DM 28,95	38,95			
Bard's Tale 3	28,95	49,95			
Barbarian II	28,95	39,95	Leader Board Par 4	DM 44,95	49,95
Captain Blood	28,95	42,95	1943	28,95	42,95
Cybernoid II	29,95	39,95	Night Rider	32,95	44,95
Rambo III	28,95	39,95	Overlander	28,95	39,95
Rückkehr der Jedi-Ritter	28,95	39,95	Post of Radiance	49,95	49,95
Microprose-Soccer	49,95	49,95	Red Storm Rising	49,95	49,95
Leben und Sterben lassen	28,95	39,95	Salamander	28,95	39,95
Pac-Manier	28,95	39,95	Summer Olympiad	29,95	42,95
Cevanem UGH-Lympics (Afterburner, Air-Type, Sonderblende, Summer Edition, Serve and Volley — auf AN)	44,95	44,95	The Games - Winter Edition	29,95	42,95
Last Ninja II	38,95	39,95	Ultima V Westland	66,95	66,95
			Zak McKracken	44,95	44,95

AMIGA

Diskette	Diskette	Diskette	
Battle Chess	DM 64,95	Heroes of the Lance	DM 74,95
Cybernoid	54,95	Hostages	66,95
Elite	64,95	Hot Ball	64,95
F.O.S.T.	78,95	Out Run	49,95
F.I.T.	66,95	Pack-Manier	54,95
Fusion	66,95	Pool of Radiance	74,95
Gaidregons Domain	52,95	Speedball	66,95

ATARI ST

Diskette	Diskette	Diskette	
Cybernoid	DM 54,95	Lambard IRAC Rally	DM 66,95
Eliminator	56,95	Menace	49,95
Elite	64,95	Pack Manier	54,95
Gaidregons Domain	52,95	Rückkehr der Jedi-Ritter	52,95
Hostages	66,95	SDI	56,95
Hot Ball	64,95	Pool of Radiance	74,95
Leben und Sterben lassen	56,95	Soldiers of Glory	56,95

erhältlich hier jetzt unseren großen Weihnachts-Katalog mit vielen interessanten Angeboten für jeden Computer!

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,70 DM!)

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (028 71) 18 30 88

Nintendo

TELESPIELE

FÜR ABENTEUERER,
SPORTLER UND
SPASSVÖGEL MIT

**SUPERSOUND • SPITZEN-
GRAFIK • IN TURBOTEMPO**

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT	NUR 280,- DM
DONKEY KONG	60,- DM
LEGEND OF ZELDA	85,- DM
RAD RACER (3D)	80,- DM
ADVENTURE OF LINK	85,- DM
ICE HOCKEY	60,- DM
PUNCH OUT	80,- DM
SUPER MARIO	60,- DM
ZELDA	60,- DM
TENNISGERÄT ZAPPER	60,- DM

GRATIS • PROSPEKT • GRATIS

INFO

NAME

STR.

ORT

GRATIS • INFO ODER BESTELLUNG

R. LEX-VERSAND
HERZOG-OTTO-STR. 4
8200 ROSENHEIM
TEL.: 08031/13692

COUPON • GRATIS

saubillig

ATARI ST:

Afterburner	73,32 X
Arkanoed	51,84 X
Bolo	57,31 X
Bolo Werkstatt	58,68 X
Bombobaz	73,32 X
Carrier Command	68,26 X
Chronoquest	77,83 X
Circus Games	55,95 X
Colossus Chess X	73,32 X
Cybernoid	55,95
Dailey Thompson 0. C.	55,95 X
Elite	73,32 X
F.O.F.T.	86,04 X
F16 Falcon	a. A. X
Flight Simulator II	89,46 X
Gauntlet II	62,78 X
Impossible Mission II	49,47 X
International Karate Plus	55,95 X
Jet	95,62
Kaiser	111,44 X
Kennedy Approach	65,52
Leadboard Birdie	62,79 X
Lombard Rac Rally	62,78 X
Minigolf	49,47 X
Psion Chess	68,26 X
R-Type	73,32 X
Speed Ball	73,32 X
Starglider II	73,32 X
Starry	49,47 X
STOSS The Game Creator	75,10
Technoquest	55,95 X
Vermisator	55,95 X
Warship	77,83

KaroSoft

Jürgen Vieth

Atari ST

Super Hang On	59,90
Super Star Hockey, dt.	66,-
Dungeon Master, kpl. dt.	72,50
Kampf um die Krone, kpl. deutsch	66,-
JET Flight Sim.	99,-
Flight Sim. II, kpl. deutsch	99,-
Scenery Discs: 7113/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100	64,50
OOZE, kpl. deutsch	71,50
Down at the Tolls, kpl. deutsch	69,00
Carrier Command, dt.	79,50
Starglider II, dt.	67,-
Fugger, kpl. dt.	57,-
Bermude Projekt, kpl. dt.	66,-
Warlock Quest, dt.	59,90
Allen Synthes, dt.	57,-
Bojy Boy, dt.	66,-
Teel Drive, dt.	79,-
Dailey Thompson's Virus, dt.	69,-
Elite	72,50
Where time stood still	59,-
Kennedy Approach	69,-
Hotshot, dt.	66,-
Alternate Reality (City) dt.	59,-
Leadboard Birdie, dt.	69,-
Star Trash, dt.	57,-
Kaiser, kpl. dt.	119,-
Winter Olympiade '88, dt.	59,90
The Empire strikes back, dt.	59,90
Lombard RAC Rally	64,50
F16 Falcon	74,50
Peter Pan, dt.	59,-
Fish	74,50
Thral Pursuit 2, dt.	69,00
R-Type, dt.	74,50
Nigel Mansell, dt.	67,-
Flight Sim. 3.0	109,-
Scenery Discs je	49,-
King Quest, Ser-Pack	56,95
F16 Falcon, Normal-, u. AT-Version	je 95,90
Fish	74,-
King of Chicago	85,-
Startrak, EGA, AT, CG-Version	75,-

KATALOG KOSTENLOS (Systemangebot)
UPS-Express Vorkasse 4,-
Nachnahme 6,-

Rufen Sie uns an, Tel.:
0 21 03-4 20 22
oder schreiben Sie uns:
Biesenstraße 75
4010 Hilden

AMIGA:

Afterburner	73,32 X
Apax	39,53 X
Carrier Command	73,32 X
Chronoquest	77,83 X
Circus Games	55,95 X
Eliminator	55,95 X
Fish	73,32 X
Fusion	65,52 X
Garrison II	57,31 X
Impossible Mission II	a. A. X
Leadboard Birdie	62,78 X
Lombard Rac Rally	62,78 X
Nickey Mouse	55,95 X
Minigolf	49,47 X
Outrun	a. A. X
R-Type	73,32 X
Robbery	51,84 X
Speed Ball	73,32 X
Starglider II	73,32 X
Star Goose	49,47 X
Starry	68,26 X
Technoquest	55,95 X
Tetra Quest	49,47 X
Zoom	49,47

Wir führen auch alle anderen Spiele für Atari ST und Amiga.
X = deutsche Anleitung
Fordern Sie unsere **Gratisinfo** für Ihren Computertyp an!
- Alle Preise incl. 14% MwSt. -
- Änderungen vorbehalten

gager software
Buhlstraße 16a
7505 Ettlingen
Telefon 0 72 43 / 318 28
BTX 0 72 43 / 318 28-0001



ist jetzt Iila; danach die Taste "0" drücken. Wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Joystick nach unten und befindet sich auf dem nächsten Level.

— "TRANSMOGRIFY" tippen und der Scrolltext wird rot. Wenn man das Spiel startet, erscheint eine kleine Nachricht und man kommt sofort auf den Mond.

Diese Codewörter fand Michael Jung aus Rösrath heraus.

The Last Mission (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover hat wieder zugeschlagen. Diesmal gibt's einen POKE für "The Last Mission": POKE 7211,173

Mit SYS 4096 kehrt man ins Programm zurück.

Super Stuntman (CPC)

Richard Höfter aus Baldham kam darauf, daß man beim Spiel "Super Stuntman" das Wort "LIFEWIRE" in die Highscore-Liste eingeben muß, um unendlich viel Leben und Zeit zu bekommen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur auf dem CPC.

Salamander (C 64)

Bei Salamander ist es gar nicht einfach, ein paar gute POKEs zu finden: jeder Level hat beispielsweise eine eigene Kollisionsabfrage. Von Lars Brandes aus Seesen kommt Hilfe für den ersten Level:

Man legt die Originaldiskette ein und tippt:
LOAD "LEVEL 1.SAL",81
<RETURN>

Nicht vergessen: zwischen dem Wort "LEVEL" und der Zahl Eins kommt ein Leerzeichen! Wenn das Level geladen ist, gibt man folgende POKEs ein:

POKE 10749,234
POKE 10750,76
POKE 10751,7
POKE 10752,42

Damit wird die Kollisionsabfrage im ersten Level abgeschaltet.

Mit POKE 11056,255 kommt man zu sattem 255 Leben. Gestartet wird mit SYS 10000.

Wizball (Amiga)

Mit dem Cheat-Modus zum Ballerspiel "Wizball" auf dem C 64 gewann Renold Gehrke aus Pattensen in der Ausgabe 6/88 den "Tip des Monats". Er spielt nach wie vor eifrig Wizball — jetzt allerdings auf dem frisch erworbenen Amiga. Dabei ist er wieder auf den Cheat-Modus gestoßen.

Man hält das Spiel mit der <SPACE>-Taste an. Jetzt tippt man das Wort "rainbow" (ohne die <Shift>-Taste zu drücken) ein und startet das Spiel mit dem Feuerknopf. Immer, wenn man eine Farbe braucht, hält man das Spiel mit der Pausentaste an und drückt dann <C>. Der Topf füllt sich sofort mit der Farbe, die man sich sonst erkämpfen muß. Verliert man seine gesamten Leben, so muß man allerdings noch mal wie beschrieben "rainbow" eingeben.

Obwohl die Atari ST-Version von "Wizball" vom gleichen Programmierer stammt, funktioniert dieser Trick nur auf dem Amiga.

Maniack (C 64)

Thorsten Puczkat aus Aurich hat zwei POKEs für das Spiel "Maniack":

POKE 18842,X zum Anwählen der Level (X=1 bis 10)
POKE 18863,X für mehr Leben (X=1 bis 255)

Das Spiel wird mit SYS 18432 wieder gestartet.

Barbarian/Psygnosis (Amiga)

Waltraud Presenhuber aus Troisdorf hat einen Amiga zu Hause stehen und spielt darauf eifrig "Barbarian". Sie verrät uns den Cheat-Modus: Wenn Hegor auf dem Schirm zu sehen ist, gibt man folgende Kombination auf der Tastatur ein:

0, 4, B, 0, 8, B, 5, 9

Dadurch wird der obere Teil des Bildschirms heller und man kann in Seelenruhe durch die Gegner durchspazieren.

Shadow Skimmer (C 64)

"Shadow Skimmer" konnte die Redaktion nicht zu spontanen Begeisterungstürmen hinreißen. Wer das Spiel trotz-

dem gerne mag, hat Grund, sich zu freuen: unendlich viele Leben winken mit POKE 18565, 165.

Gestartet wird mit SYS 18510.

Dieser Trick stammt von Klaus Dersam aus Hannover.

She-Fox (C 64)

Gehen Ihnen immer die Ladys aus? Kein Problem mit den POKEs von Sebastian Wedeniwski aus Remshalden:

POKE 2919,165
POKE 3330,165
POKE 3503,165
SYS 2065

und schon hat man unendlich viele Leben.

Fire Fly (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover schickte uns einen POKE zum Spiel "Fire Fly". Unzerstörbar wird das Fliegen-Sprite mit POKE 4527,165.

Wer erheblich schneller spielen will, tippt POKE 4301, 173. In seinen Commodore. Gestartet wird in beiden Fällen mit SYS 4301.

Arkanoid (Amiga)

Zu wenig Schläger für das galaktische Abräumspiel? Kein Problem, wenn man den Cheat-Modus kennt. Man tippt auf der Tastatur das Wörtchen "DSIMAGIC" und drückt danach die <RETURN>-Taste. Jetzt kann man sich verschiedene Extras aussuchen:

L — für Laser
B — nächster Level
S — Ball wird langsamer
E — Schläger wird größer
D — Drei Bälle im Spiel
F — man kommt automatisch in den letzten Level

Wenn die Extras nach unten fallen, braucht man sie nur noch einzusammeln. Johannes Franken aus Frankfurt schrieb diesen schönen Kniff an uns.

Game Over (C 64)

Code zu Game Over gefällig? Ganz einfach: Bei der Abfrage "ZAPPA" eintippen und schon ist man im zweiten Level. Herausgefunden hat das Patrik Tappe aus Ochtrup. Wenn ihr einen POKE oder einen Cheat-Modus zu diesem Spiel habt, schreibt uns doch bitte.

POKE-Ecke

Outrun (ST)

Schöner als ein geruhsamer Boxenstop ist der Trick zu "Outrun", den Thomas W. Pach aus Unna-Lüdnern auf seinem Atari ST herausknobelte. Man tippt während der Fahrt das Wort "STARION" und kommt in einen Cheat-Modus. Wenn man jetzt eine der folgenden Tasten drückt, passieren die wundersamsten Dinge ...

B — Extended Play

Q — Informationen über das Spiel

T — 10 Sekunden mehr Zeit

D — Der Bildschirminhalt wird im Degas-Format gespeichert

X — Läßt den ST über abstimmen (nicht so empfehlenswert...)

Firetrap (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg schrieb uns die POKEs zum Spiel "Firetrap" auf dem C 64:

POKE 7500,234

POKE 7501,234

SYS 4096

Siehe da — unendlich viele Leben!

Venom strikes back (C 64)

Wenn das Titelbild geladen ist, tippt man die Taste "3" und gibt eines der drei folgenden Codewörter ein:

— "PETALS OF DOOM". Der Scrolltext färbt sich blau — man bekommt unendlich viele Leben.

— "MAYHEM". Der Scrolltext



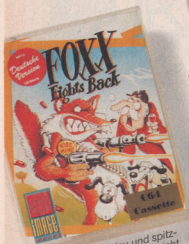
170

gute Gründe,
daß endlich
Weihnachten
wird. *

Weil ... *

Ariola Soft


...einen diese Action



Erliebt schlank, schlau und spitzschnauzig. Ein Fuchs, der nicht mit sich spaßen läßt. Für C 64



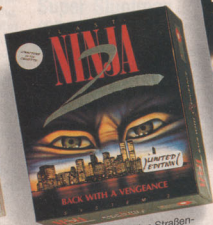
Das Spiel zum Erfolgsfilm. Natürlich von Ocean. Für C64, ST und Amiga



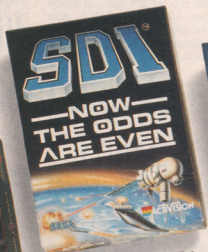
auch mal vom Sitz sch



Hinreißendes Shoot-Em-Up. In den Wolken ist der Teufel los! Für C 64 und CPC



Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks. Für C 64 und CPC



Weltraum-Odyssee gegen Killersatelliten. Für ST und C 64



Das Ballspiel der Zukunft für harte Männer! Programmiert von den Bit Map Brothers. Für C 64, ST und Amiga



Bei aller „Wut“ kühlen Kopf bewahren. Für C 64 und CPC



Das Beste der Magic Bytes Ära im Jahre 1. Für C 64, ST und Amiga



Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein? Für C 64, CPC, ST und Amiga.



10 starke Original-Spiele in einem Programm. Für C 64, CPC

Der Action-Knüller des
Arkaden-Hits
88/89.
Für C64,
CPC, ST



ändert!



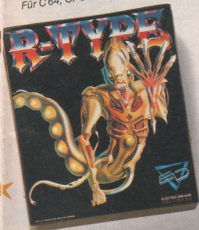
„Minigolf ist absolut
fantastisch“ (Commodore
Magazine USA).
Für C64, ST und Amiga



Der zweite Teil für fortgeschrittene
Spieler. Nichts für schwache Nerven.
Für C64, ST und Amiga

Die original Computer-Umsetzung
des IREM-Arkadenknüllers.
Oft kopiert – nie erreicht.
Für C64, CPC und ST

Die Achterbahn im Weltraum!
Rasante Action garantiert.
Für C64, ST und Amiga



PacMan besser denn je!
Jetzt mit 3-D-Effekt!
Für C64, CPC, ST und Amiga

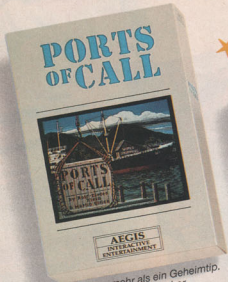


Die Fußballaction
par excellence. Für C64



Noch mehr Sportspiele in einem Programm
Für C64 und CPC.

.. man bei dieser Software auch mal den Larr



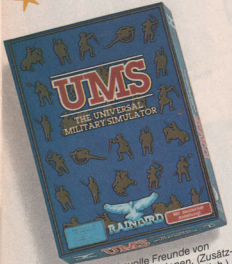
Schon lange mehr als ein Geheimtip.
Der Simulationshit deutscher
Programmierer für den Amiga.



Drei in sich abgeschlossene Abenteuer.
Zum Sierra-Online-Kennlern-Preis.
Für ST, Amiga und PC



Aktuelle Börsensimulation
mit perfekter Grafik und spannendem
Spielkonzept. Für den PC (ST und
Amiga folgen)



Für anspruchsvolle Freunde von
"Sandkasten"-Simulationen. (Zusätz-
liche Szenario-Disketten erhältlich.)
Für ST, Amiga und PC



Ausgefällte, überzeugende Flugsimulation
mit der F-16 von Spectrum Holobyte.
Für ST, Amiga und PC



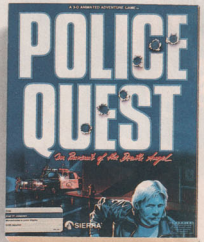
Anspruchsvolle Strategiespielumsetzung des
bekanntesten Brettspiels.
Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC



Mehr Abenteuer des Straßenfegers
des Weltalls.
Für ST, Amiga und PC



Vom Straßenfeger zum Retter
des Weltalls.
Für ST, Amiga und PC



Die Abenteuer eines Cops in einer
kleinen Stadt irgendwo in den USA.
Für ST, Amiga und PC

Leisure Suit Larry III

THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME



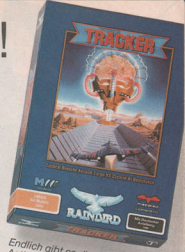
SIERRA

Der liebenswerte Anti-Held erobert Deutschland. Auf ST, Amiga und PC

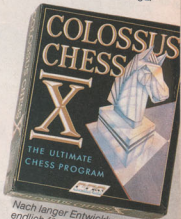
rauslassen kann!



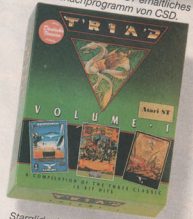
Qualitäts-Abenteuerspiel in einer skurrilen Welt von Magnetic Scrolls. Für ST und Amiga



Endlich gibt es dieses Strategie-Action-Spiel auch für den Amiga.



Nach langer Entwicklungszeit endlich für den ST erhältliches Schachprogramm von CSD.



Starplayer I von Rainbird, Defender of the Crown von Cinema-Ware und Barbarian von Psychosis. 3 Meilensteine in einem Programm. Für ST und Amiga



Ein neues hinreißendes „Film“-Computer-Werk von Cinema-Ware. Für C 64 und Amiga



... Simulanten bei diesen Program

Für 500.000
... für C 64,
... PC und PC
... verkauft.
... Jetzt endlich
... th für ST und
... Amiga.



spannende
U-Boot-
Simulation,
basierend auf
dem Erfolgs-
roman von Tom
Clancy.
Für C 64, CPC,
ST, Amiga und
PC



Spielersammlung für alle Freunde der Luft-
akrobatik.
Für C 64 und CPC



Die wohl beste Spielersammlung des Jahres 88
Incl.: Tetris, Sentinel, Starglider und Elite.
Für C 64 und CPC



Geballte Spielepower für viele
Stunden Aktion und Spaß für ST
und Amiga.



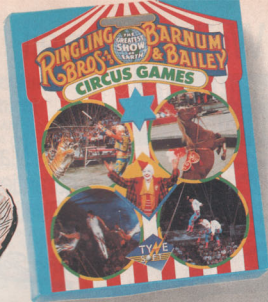
Schärfster Konkurrent zu Star-
glider II um den Preis „Bestes
Spiel des Jahres“ in England.
Hervorragende Grafik und Spiel-
konzept. Für ST und Amiga



Eine neue Dimension in der Gattung der Welt-
raumsimulationen.
Für ST und Amiga

men

auch mal im Zirkus
auftreten
können!



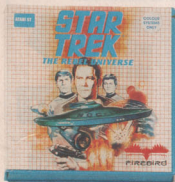
Die Messeneuheit von TyneSoft.
Wieder in überzeugender grafischer Qualität.
Für C64, ST, Amiga und PC



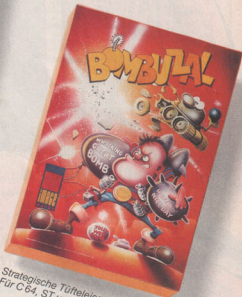
Nicht für möglich gehaltene
grafische Animationen auf dem
Superknüller von Rainbird.
Für ST und Amiga



Die erfolgreichste Fußball-
simulation 88. Wochenlang die
Nummer 1 in England.
Für C64, CPC, ST, Amiga und PC



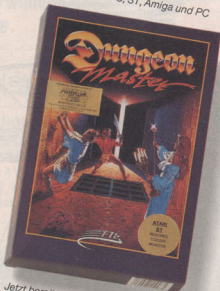
Weltraumsimulation für alle
Anhänger von Captain Kirk, Spock
und Pille.
Für C64, ST, Amiga und PC



Strategische Tüfteleien, die es in sich haben!
Für C64, ST und Amiga



Der neueste Ralf-Glau-Hit nach
Hanse und Vermeer.
Für ST, Amiga, C64 und PC



Jetzt bereits ein Klassiker! Ein Muß für
alle Freunde von Fantasy-Spielen.
Für ST (ab Januar auch Amiga)



Mit diesem Abenteuerspiel erreichte das
deutsche Label Dragonware internationalen Standard.
Für ST und Amiga



TyneSoft Sommerhit 88
mit überzeugender
grafischer Animation.
Für C64, ST, Amiga und PC

Und das nicht nur zur Weihnachtszeit!



Diese Marken
garantieren
Qualität:

Ariola Soft



Erhältlich in
allen führenden Kaufhäusern,
Spielwaren- und Fachgeschäften

**Chrono Quest
(ST/Amiga)**

Keine Ahnung, wo die Zeitmaschine steckt? Erst einmal sämtliche Gegenstände im Schloß absuchen. Dabei sollten Sie auf jeden Fall ein Stück Papier finden. Das Papier mit dem Tresor in der Küche benutzen (naheinander Hammer-Symbol, Papier, Tresor anklicken). Im Tresor ist das Feuerzeug. Man zündet es an, und geht durch die Tür im Treppenhäus. Erst nach oben laufen,

**Erste Hilfe: Einsteiger-Tips
aus der Redaktion**

im Gebetszimmer die Kerzen abholen und anzünden, damit dem Feuerzeug nicht vorzeitig der Sprit ausgeht.

Wie kommt man aber durch den Geheimgang im Schrank? Die Schmuckkugel aus dem Arbeitszimmer ist der Schlüssel. Steckt man sie auf den

Sockel an der Treppe, wo sie eigentlich hingehört, ist im Arbeitszimmer Strom, um per Schalter (hinter dem Spiegel) den Schrank zu öffnen. Dann die Kugel wieder vom Sockel nehmen, um die Stromfalle auszuschalten, und durch den Geheimgang gehen. *bs*

Contra

Auch hier gilt: Extrawaffe ist nicht gleich Extrawaffe. Ungetriebte Ballerfreuden gibt's im ersten Level mit dem "S"- oder mit dem "L"-Extra. In der Festung dagegen ist man über alles froh, was man in die Hände bekommt. Der Obermütz am Ende des Tunnels ist nicht schwer, wenn man vorher die 3er-Schüsse wegputzt. Man erwischt sie, wenn sie gerade zu feuern beginnen und die Abdeckungen offen sind.

Das bietet nur

CWM

SEGA

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar

Double Dragon	R - Type
Phantasy Star	Kenseiden
Thunderblade	Superwonderboy
Shinobi	Aleste

Nintendo®

Jetzt Super - Preise für folgende Artikel:

Gerät inkl. Spiel....	260.-	Legende of Zelda	84.-
Super Mario.....	59.-	Ice Hockey	59.-
Adv. of Link.....	84.-	Punch Out.....	79.-
R.C. Pro Am.....	69.-	Metroid.....	79.-

Diese Preise gelten nur bis 31.12.88!

Selbstverständlich erhalten Sie auch alle anderen SEGA- und NINTENDO-Artikel bei uns.

Weitere SUPER - ANGEBOTE aus unserem reichhaltigen Zubehör - Programm:

CAMERICA - Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung), SEGA - RGB - Kabel nur DM 49.-
NES - AV - Kabel DM 29.-, Joysticks für SEGA/Nintendo
NEU: LPs/CDs, z.B. Konami Vol. 4, SEGA Vol. 1 + 2, R - Type, andere auf Anfrage.
Bei uns bekommen Sie gebrauchte Spiele schon ab DM 30.-

NEU

NEU

voraussichtlich schon ab Dezember bei uns lieferbar:

Steckadapter für japanische Spiel-Module auf dem deutschen Nintendo-Gerät

kompatible Tele-Spiel-Geräte für Japan/USA - Software (in PAL)

amerikanische NINTENDO - Geräte mit ORIGINAL - SOFTWARE

SEGA 16 - bit - Tele - Spiel

Achtung !

Achtung !

Bitte erkundigen Sie sich über die genauen Liefertermine !

SEGA / NINTENDO-Spezialversand: CWM-Computerversand Thomas Must

Postfach 1212 · 3387 Viernburg · Telefon (0 53 24) 42 04 · Telex: 953876 must

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht, Irrtümer vorbehalten.

Hallo Freaks

„Wie immer beziehen sich die meisten Eurer Fragen auf Adventures. Klar, an diesen Spielen kann man sich so richtig festbeißen. Wer gar nicht mehr weiter weiß, findet bei Hallo Freaks sicher Hilfe.“

Eure Petra



Das Drachental

Euren Zuschriften nach zu urteilen, ist der C 64-Oldie "Das Drachental" immer noch schwer beliebt. Der Computer-Club aus Hagen hat ein paar Fragen zum Spiel:

— Wie kommt man am

schwarzen Ritter vorbei?
 — Wie bekommt man das Schwert aus dem Felsen?
 — Wo gibt es eine Flöte, mit der man am Zyklonen vorbeikommt?
 — Was für eine Bedeutung hat der Skorpion in der Wüste?
 — Kommt der Zwerg nur zufällig?

Reinhard Loth ist nicht nur ein fleißiger POWER PLAY-Leser, sondern auch ein Fan des Spiels "Karnov" auf dem C 64. Er schreibt, daß das Spiel zwar ziemlich langsam sei, dafür aber jede Menge versteckter Feinheiten zu bieten habe. Um uns zu überzeugen, was in dem Spiel alles drinsteckt, schickte er einen kompletten Kartensatz und eine schöne Lösung. Alle Tips beziehen sich auf die C 64-Version; bei anderen Versionen oder beim Spielautomaten können klei-



nere Unterschiede auftauchen.

Die Extras:

Extra 1:

Bringt Schnelligkeit und besondere Sprungkraft.

Extra 2:

Die Bombe setzt man nicht

Rastan

Patrik Munsel aus Tiefenbach kaufte sich das Action-Adventure "Rastan". Er würde gerne den zweiten Level sehen, doch da steht eine ziemlich dicke Wache davor, an der er nicht vorbeikommt. Welcher geübte Schwertschwinger kann Patrik verraten, wie man den Herrn besiegt?

Head over Heels

Manuel Rimpel aus Bad Salzuflen hat eine Frage zum Spiel "Head over Heels". Er spielt jetzt schon einige Zeit, ist aber noch nie zum Thronsaal von Blacktooth gekommen. Liegt es vielleicht an seiner CPC Kassettenversion?

Die Antwort zu Tass Times in Tonetown

Adem Baykal wollte in POWER-PLAY 4/88 gerne wissen, wie man an einen Presseausweis kommt. Ludger Anderke aus Oberhausen kann die Frage beantworten und hat eine Schritt-für-Schritt-Lösung an uns geschickt:

- "turn terminal on"
 - "turn printer on"
 - "type «Namen»"
 - "yes"
 - "get pass"
- Stay Tass!

Die Antwort zu Space Quest II

Für Fabian Pavic stellte der Sumpf in "Space Quest II" ein unüberwindbares Hindernis dar. Markus Berger aus Steppach hat die Antwort auf seine Frage:

Um das Spiel zu lösen, muß man durch den Sumpf. Wenn man das probiert, wird man auf halbem Weg von einem Sumpffmonster gefressen. Wenn man sich allerdings die Beeren an den Körper reibt "rub berries on body", schmeckt man derart scheußlich, daß man wieder ausgespuckt wird. Nun kann man den Weg über den Sumpf fortsetzen.

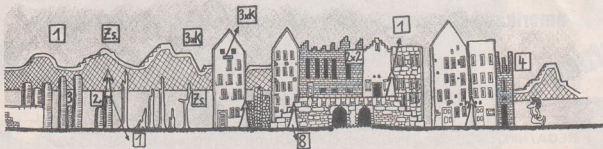
Wenn man im Sumpf im mittleren Bild einige Zeit hin- und herläuft, stößt man auf eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Hier einfach tief Luft holen und tauchen. Man findet einen Edelstein, der später noch wichtig wird.

tra 3 läßt sich prima mit Extra 1 kombinieren. Damit kommt man an fast alle Gegenstände. Die Leiter geht netterweise nach Gebrauch nicht verloren. Dazu bleibt man nach Gebrauch stehen und wartet, bis sie sich zusammenklappt.

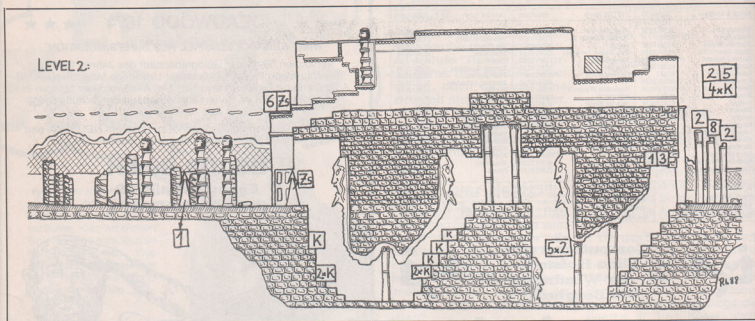
Extra 4:

Der Bumerang ist sehr effizient gegen die Schlußmonster am Ende jedes Levels. Wenn der Bumerang zurückkommt, hüpf man und erhält ihn wieder. Erwischt man ihn nicht, geht er verloren.

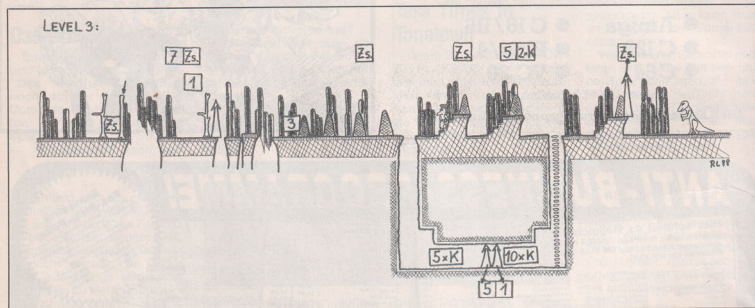
LEVEL 1:



Kurz und schmerzlos: Der erste Level von "Karnov" ist schnell erledigt.



Ober- oder untenrum? Das ist eine Frage, die sich im zweiten Level stellt.



Im dritten Level sollte man einen Abstecher nach unten nicht scheuen.

Extra 5:
Man bekommt 30 starke Schüsse. Es lohnt sich, dieses praktische Extra für die Schlußmonster aufzusparen.

Extra 6:
Die Flügel sind notwendig, um an die Extras und "Ks" zu kommen, die in der Luft hängen.

Extra 7:
Dieses Extra braucht man in Level 5. Es gibt dem Spieler Schnelligkeit und besondere Wendigkeit unter Wasser.

Extra 8:
Wenn man die Maske anwendet, erscheinen an scharfartigen Stellen wieder neue Extras.

Extra 9:
Der Wagen ist ein guter Schutz gegen die angreifen-

den Monster auf der Rampe (Level 4).

Alle Extras bis auf das zweite können nicht gesammelt werden. Die Extras mit den Nummern 1, 5, 6, 7, 8 und 9 gehen verloren, wenn man sie einmal anwendet. Wenn man in Zeitdruck gerät, kann man mit der <N>-Taste das Spiel in eine Art Zeitlupe versetzen. So kann man in Ruhe ein Extra gezielt anwählen. Hat man 50 "Ks" eingesammelt, so bekommt man ein Extraleben.

Die Levels:
Level 1:

Hier sind, wie in den anderen Levels, zwei verschiedene Wege möglich. Der erste führt über die Rampe, wo man sich ein paar feine Extras ergattern kann. Der zweite Weg ist auch

nicht schlecht: Hier bekommt man das begehrte Extra 8, mit dem man den zweiten Level schaffen kann. Der Fluß kann nur mit Extra 1 überquert werden.

Level 2:

Hat man die drei schießenden Säulen hinter sich gebracht, steht man wieder vor einer Weggabelung. Der erste Weg führt mittels Leiter über das Dach des Tempels. Hier holt man sich neben dem Zusatzschuß die Flügel. Man braucht sie am Ende des Tempeldachs, um die feinen Extras einzusammeln. An dieser Stelle aktiviert man das Extra 8, um an die Extras 2, 7, 9, 8 und 4 Ks zu kommen.

Geht man den unterirdischen Weg, so kann man viele

Ks einsammeln. Nimmt man die Götzensichter unter Beschuß, so kommen Tränen aus den Augen, die sich in Ks verwandeln. Die beiden Säulen, die sich aufbauen, wenn man den mittleren Gang entlangläuft, können mit zwei Bomben gesprengt werden.

Level 3:

Ist die Schlucht zu tief? Kein Problem: Der Baumstamm, der mit einem Pfeil markiert ist, läßt sich sprengen. Man kann darüberspringen, wenn man auf ihn steigt. In der Höhe kann man einige Superschüsse für das Schlußmonster einheimsen. Es lohnt sich, den unteren Weg zu nehmen. Die restlichen Level werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.



Videospiel-Tips

**Tip des Monats:
Ice Hockey
(Nintendo)**

Diesen Monat vergeben wir die Auszeichnung "Tip des Monats" zum ersten Mal für einen Videospiel-Tip. Clemens Leitow aus Hamburg hat zwei sensationelle Tricks für Nintendo's "Ice Hockey" entdeckt, für die er die 500 Mark einstreicht.

Zunächst ein Tip, wie man von Anfang an ohne Torwart spielen kann. Dies klappt, wenn nach der Auswahl "1 Player" oder "2 Player" gleichzeitig Feuerknopf A und B auf beiden Joypads sowie die Start-Taste von Joypad 1 gedrückt wird.

Der zweite Tip von Clemens ist noch ein gutes Stück witziger. Er bewirkt, daß der Puck nicht mehr an Geschwindigkeit verliert. Wenn er keinen Spieler berührt oder ins Tor geht, würde die kleine schwarze Scheibe ewig durch das Eis-oval von Bande zu Bande flitzen. Wer sich diesen Spaß gönnen will, der muß nach der Einstellung von Spielgeschwindigkeit und Spielzeit wiederum Feuerknopf A und B beider Joypads sowie die Start-Taste gleichzeitig drücken. Die zwei Tricks lassen sich auch ohne Probleme miteinander kombinieren. Ihr werdet feststellen, daß Eishockey noch nie so komisch war.

**Kato & Ken
(PC-Engine)**

Schummeln leichtgemacht: der erste Continue-Modus für ein PC-Engine-Spiel ist da. Wenn bei "Kato & Ken" ("Chan Chan") der Game Overschriftzug zu sehen ist, muß man beide Feuerknöpfe gedrückt halten und dann RUN drücken. Das Spiel beginnt nun in dem Level, wo man zuvor gescheitert war.

Quartet (Sega)

Sascha Braun aus Dudweiler hat zwei Bonusrunden bei "Quartet" entdeckt. In der zweiten Runde muß man sich zunächst den Stern und den Schlüssel besorgen. Danach fliegt man in die Oberwelt und anschließend sofort in die Unterwelt zurück. Nun befindet sich der Spieler in der Bonusrunde und kann sich viele Extrapunkte ergattern. Im dritten Level gibt es ebenfalls eine Bonusrunde. Man besorgt sich wieder Schlüssel sowie Stern und fliegt in die Unterwelt (rechtes Warpport benutzen). Nun muß man den Topf neben dem ersten Chimechime zehnmal treffen und danach zurück in die Oberwelt fliegen.

**Zelda II:
The Adventure of
Link (Nintendo)**

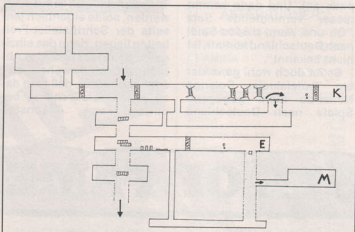
Heute präsentieren wir die Karten zu den Palästen 5 und 6. In der nächsten POWER PLAY folgt dann das große Finale in Ganons Palast. Bis es soweit

ist, müßt Ihr Euch allerdings erst durch diese beiden Paläste kämpfen, die es ganz schön in sich haben. Nintendo-Freak Paul Röhrich aus Berlin hat uns die Karten geschickt. Erklärung zu den Karten:
M: Obermonster
E: Extraleben
K: Kreuz
F: Flöte

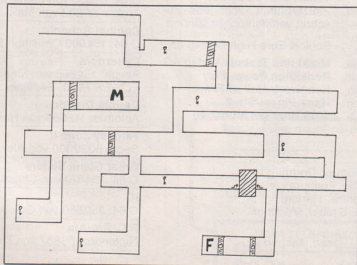
Zum Schluß noch die Antwort auf eine der meistgestellten Fragen zu Zelda II. Den magischer Schlüssel findet man nicht in den Palästen. Er liegt in der versteckten Stadt. Um ihn zu bekommen, muß man am Ostende den Zauberspruch "Spell" anwenden und dann noch ein Stück laufen.

F1 Dream (Automat)

Nils Hamm aus Ratingen spielt oft und gerne den Automaten "F1 Dream". Sein Tip für alle Rennfahrer: Bei Strecken mit vielen Geraden unbedingt den blauen Wagen mit Turbo nehmen. Nur mit diesem Auto kann man die Gegner auf gerader Strecke überholen. Der Turbo sollte nur in scharfen Kurven ausgeschaltet werden.



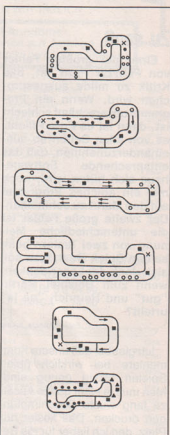
Der 6. Palast wird durch Musik sichtbar



Der 5. Palast ist auf einer kleinen Insel

**R.C. Pro-Am
(Nintendo)**

Nachdem in der letzten Ausgabe die ersten vier Strecken von "R.C. Pro-Am" veröffent-



Hier sieht Ihr die Strecken 5 bis 10 von R.C. Pro-Am

- Pfütze oder Regenwolke
- Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▲ Öl
- Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld
- ‡ Springbarriere
- × Buchstabe

licht wurden, folgen diesmal die Kurse 5 bis 10. Sie stammen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Natürlich sind wieder alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

Out Run (Sega)

Wer sich die drei Musikstücke bei "Out Run" in aller Ruhe (also ohne dabei Auto zu fahren) anhören will, für den hat Thomas Must aus Vienenburg den passenden Tip. In dem Bild, wo man die Musik auswählt, muß man das Joypad nach rechts, links, unten und oben drücken. Nun noch das gewünschte Lied anschauen und Knopf 1 (Start) drücken.

LESEBRRIEF

Zu sanft

Einer der größten Fehler von **POWER PLAY** ist, daß Kritik zu milde ausgesprochen wird. Wenn ein Programm unverschämte schlecht ist, dann ist es Eure Pflicht, es von allen Seiten so auseinanderzunehmen, daß das entsprechende Softwarehaus sich hüten wird, noch mal ein solches Programm auf den Markt zu schleifen. Der zweite große Fehler ist die unterschiedliche Meinung von zwei Testern beim selben Spiel. Denn was soll sich denn der Leser denken, wenn zum Beispiel Martin "gut" und Heinrich "na ja" urteilt?

Fabian Miehe, Icking

Ich glaube, daß unsere Kommentare bei wirklich üblen Spielen bissig genug sind. Man muß ja nicht ganze Absätze lang wüste Beschimpfungen drucken. Das kostet nur Platz, den ich lieber für die Besprechung von guten Spielen verwende.

Es ist eigentlich ganz natürlich, daß zwei Tester mal ver-

schiedene Meinungen zu einem Spiel haben. Das Programm, das wirklich jedem Computerbesitzer gefällt, muß noch geschrieben werden. Ihr kennt ja allmählich den Geschmack der einzelnen Tester, doch wer trotzdem verwirrt wird, möge sich bei solchen Tests an der **POWER**-Wertung orientieren. Sie gibt die Meinung der ganzen Redaktion wieder. *hl*

Nintendo-Groll

Meine Kritik geht an die Adresse von Nintendo. Mir als Nintendo-Freak tränen immer die Augen, wenn ihr mal wieder von einer amerikanischen Softwaremesse berichtet und zig brillante Nintendo-Spiele vorstellt (im Geiste reibt man sich schon die Hände und wärmt die Joypads an). Und dann kommt dieser vernichtende Satz "Ob und wann dieses Spiel nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt".

Es ist doch wohl ganz klar ein Teufelskreis: Solange Nintendo nicht genügend Spiele nach Deutschland

bringt, werden nicht allzuviele Nintendo-Konsolen gekauft. Den Deutschen kann man ja wohl keinen Vorwurf machen, wenn sie statt des Nintendo-Systems einen Computer bevorzugen, für den es reichlich Stoff gibt. Oder liegt es an der deutschen "Kopier- und Cracksucht", daß lieber Disketten/Kassetten-Maschinen benutzt werden? Ich würde dazu gerne mal die Meinung anderer Videospield- und Computer-Besitzer hören.

Lothar Haustfeld, Lohne

Streng wissenschaftlich betrachtet ...

Dr. Bobo müßte sich eigentlich die Haare raufen: Daß beim Lagern von Antimaterie im Tank und bei deren Auslaufen nichts passiert, macht mir kaum etwas aus. Daß Starkillers Raumschiff mit 87 600 000facher Lichtgeschwindigkeit fliegt, ist bei Science-fiction eigentlich normal. Aber daß Raumschiffe nach einem Triebwerksausfall langsamer werden, sollte eigentlich jenseits der Schriftsteller-Freiheiten liegen, denn das einzige Problem hier wäre das Abbremsen. Und wehe, jetzt sagt noch einer, daß man dazu ja Bremsfallschirme benutzen kann. Ansonsten

kommt man aber um ein Lob für Starkiller wieder einmal nicht herum.

Frank Fabian Hirsch, Ludwigswig

Streng wissenschaftlich betrachtet gibt es eine völlig logische und einleuchtende Erklärung für dieses Phänomen. Starkillers Raumschiff ist mit einer Raum-Zeit-Turbohandbremse ausgestattet (Eigenentwicklung von Dr. Bobo). Jeder Physiklehrer wird gerne bestätigen, daß man einen solchen Apparat völlig problemlos selber basteln kann (Materialbedarf: ein Kilo Antimaterie aus der Apotheke, eine Tube Sekundenkleber und jede Menge Fantasie). *hl*

Aus 1 mach 4

Ich bin dafür, in dem großen Raum, in dem normalerweise nur ein Bildschirmfoto abgedruckt ist, vier kleine Fotos zu bringen. Man kann sich so ein besseres Bild von Spielen machen, wenn mehrere Grafiken abgedruckt sind. Und zu klein sind die Bildschirmfotos dann auch nicht.

Wolfgang Röttger, Kiel

Danke für die kritische Anregung. Die Idee, Bildschirmfotos nur noch im Mini-Format zu veröffentlichen, hat uns nicht so recht begeistert. Bei vielen Spielen könnte man einige Details nicht mehr erkennen. *hl*

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automaten spielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne PO-KEs oder Cheat-Modi zustan-

de gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuchrift veröffentlichen können.

Schickt Eure High Scores an:
Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mg

Alien Syndrome

Amiga: 137 000 von Jens Gebauer, Dortmund
C 64: 125 200 von Hans Müller, Freiburg
ST: 168 350 von Christian Spreitz, Herford
Sega: 214 800 von Alexander Gruber, München

Afterburner

Sega: 13 135 700 von Lothar Giesen, Aachen

Bionic Commando

C 64: 61 380 von Frank Tappe, Dülmen
Amiga: 66 602 von Marc Fontaine, Saarlouis

Combat School

C 64: 154 000 Christoph Stegmeier, Meitingen

Cybernoid

Amiga: 164 668 von Martin Gaksch,
POWER PLAY-Redaktion

Double Dragon

Automat: 112 560 von Heiko Rühling, Meinersen

Fantasy Zone II

Sega: 6320 500 von Alexander Gruber, München

Great Giana Sisters

C 64: 104 670 von Christian Müller, Hockenheim

IO

C 64: 350 550 von Guido Frohn, Brühl

R.C. Pro-Am

Nintendo: 186 857 von Thomas Roßner, Münchenberg

Sven Faulhaber's Softwareversand

C64	Kass.	Disk	AMIGA	Disk
Top Ten Collection	29,-	34,-	Amiga	34,-
Super Droid Compilation	27,-	38,-	Lancelot	38,-
Ultimate Warrior (Ultimate)	34,-	38,-	Thunderblade	38,-
Submarine II	28,-	38,-	Thunderbolt Strike	38,-
Football Manager I	28,-	38,-	Rocky the Wrestler	38,-
Stack Lamp	32,-	38,-	AMIGA Stars	38,-
March Day	32,-	38,-	Denise Roberts	38,-
Vikings 94	32,-	38,-	Warrior's	38,-
			ATARI ST	298,-
C16/116 und Plus4	Kass.	Disk		
Summer Olympics	24,00	24,00	Football Manager II	55,-
Winter Olympics	24,00	24,00	Impossible Mission	55,-
Speedy 80	24,00	24,00	High Tracker	55,-
Four Great Games 3	14,00		Legend Of The Beast	55,-
Trapper Tracker 214.0	14,00		Legend Of The Beast	55,-
Evolution 1	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 2	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 3	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 4	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 5	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 6	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 7	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 8	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 9	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 10	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 11	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 12	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 13	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 14	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 15	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 16	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 17	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 18	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 19	6,00		PC Video Studio	100,-
Evolution 20	6,00		PC Video Studio	100,-
VC 20				
Personal Computer	3%*	5%*		

SF Soft, Abt. Z • Mühlenweg 7
3401 Seulingen • 24-h-Bestelltelefon

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir
**1986/87/88 - DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE**
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

MICROPROSE SOCCER
C64 DISK 49.90
RED STORM RISING
C64 DISK 49.90

AMIGA	IBM
CHRONOQUEST	54.90
DESOLATOR	64.90
F.O.F.T.	49.90
F.O.F.T. DTSCH*	49.90
FISH*	49.90
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	59.90
HOSTAGES	69.90
IRONBALL	64.90
WT KARATE PLUS	49.90
IRON LORD*	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
OVERLORD	69.90
PIRATES	69.90
POOLS OF RADIANCE*	64.90
POWERDROME	69.90
QUESTOR II*	64.90
S.D.I. (ACTIVISION)	69.90
SKATEBALL*	54.90
SOLDIER OF LIGHTS*	49.90
THUNDERBLADE*	54.90
TRAD (Strang, Barbarian, Defender)	79.90
WINDOW WIZARD*	54.90
ELITE DTSCHENGL.	74.90/64.90

AFTERBURNER*
C64 CAS. 34.90 DISK 44.90
ATARI ST 59.90
AMIGA 74.90
IBM 74.90

AMIGA	IBM
BODUM*	59.90
CHRONOQUEST	79.90
DT. OLYMPIC CHALLENGE	64.90
F.O.F.T.	74.90
F.O.F.T. DTSCH*	84.90
FISH*	84.90
FOOTBALL DIRECTOR II	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64.90
HOSTAGES	69.90
IRONBALL	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
LANCELOT	54.90
NEBULUS	49.90
OUTRIN	69.90
PACMANIA	54.90
POOLS OF RADIANCE*	64.90
REACH FOR THE STARS*	64.90
ROCKET RANGER*	74.90
SKATEBALL*	54.90
SORCERY PLUS*	54.90
TETRAQUEST	49.90
TRAD (Strang, Barbarian, Defender)	79.90
TRIAL PUBEUIT II	54.90
THUNDERBLADE*	69.90
ELITE DTSCHENGL.	74.90/64.90

* Neueste Preisliste
gegen 0,80 DM
Rückporto

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berenrather Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (0221) 2395 26	Pempelfortstr. 47 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (0211) 3644 45

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER
0221 - 41 66 34
0221 - 42 55 66

POWERSOFT

S. Aulich & D. Johnson

AMIGA ST IBM ATARI CPC SPECTRUM C16 C64

C 64 **Captain Blood** DM 39.-

AMIGA **Elite** DM 67.-
EMPIRE DM 67.-

Nachnahme 6,- Vorkasse 5,- ab 150,- frei/Ausland 3,-
Unbedingt GRATIS Info anfordern! System angeben!

POWERSOFT Versand **Täglich Neuheiten!!!**
Wittenauer Str. 7 Tel. Mo-Sa von 11.00 - 18.00
1000 Berlin 26 030 402 2737
Hotline 030 402 5941

DELTA

Sie suchen gute
Soft- und Hard-
ware!

Wir
bieten an:
Ständig aktuelle
Soft- und Hardware zu
günstigen Preisen. Testen Sie uns!

	Atari ST	Amiga	C 64
Elite (dt.)	65,-	65,-	-
S.O.F.T. (dt.)	59.90	59.90	-
Heros o. t. Lands	65,-	65,-	-
STOS (ST-Gamemaker)	69.90	69.90	-
Dungeon Master (dt.)	59.90	59.90	-
Captain Blood	59.90	59.90	-
Iron Lord	69.90	69.90	-
Emanuelle	69.90	59.90	-
Hostages	59.90	59.90	-
Daley Thompsons			
Olympic Challenge	59.90	59.90	39.90
Powerdrome	59.90	59.90	-

PC Engine (Spielekonsole) 479,90
Nintendo 279,90

Wir führen für sämtliche Spielekonsolen Soft- und dazugehörige Hardware.

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128k, CPC, Joys, ZX Spectrum 48/128k, Nintendo, SEGA, PC Engine

Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20

Hotline I: 030/3362603
Hotline II: 030/3617686

Auch samstags bis 18.00 Uhr!

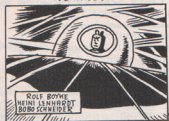
Rufe schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

STARKILLER

Die Geißel der Galaxis

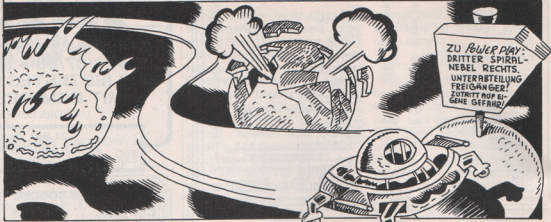
10. Folge: **BIOCHIPS**

STARKILLER IST MIT DEM TENTAKEL IN SEINER CREW GEFÄHRLICHER DENN JE!



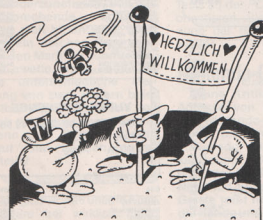
SOLE BRYNE
HEINI LINDHART
BOBO SCHWITZER

SEIT DER LETZTEN FOLGE SIND MEHRERE MONATE VERGANGEN. STARKILLER ZOG PLÜNDERND UND EROBERND DURCH DIE GALAXIS...

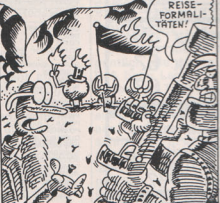


ZU BILVER PAV:
DRITTER SPIRAL-
NEBEL RECHTS.
UNTERABTEILUNG
FREIANGEGE!
ZUTRIFF NACH E-
IGENE GEFÄHRD!

BEI DEN BEGEGNUNGEN MIT VERSCHIEDENEN VOLKERN...



ABER SIE HABEN UNS DOCH NUR AUF IHREM PLANETEN WILLKOMMEN GEHEISSEN!



...KAM ES ZU KEINEN NENNENSWERTEN KOMPLIKATIONEN.



DER ERFOLG HAT ZWAR AUCH SEINE NACHTEILE...



...DOCH "STARKILLER" WURDE ENDLICH ZUM SYNONYM FÜR TERROR UND SCHRECKEN.

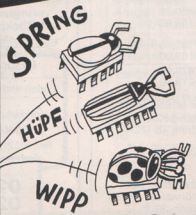
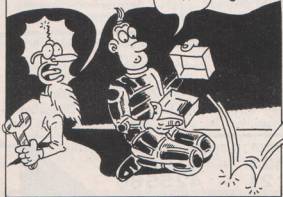
Starkiller

Schanddaten aller Art
Die Nr.1 im Eroberungsgeschäft
Hyperraum - Telefon
089 / 46130

JETZT HAT DR. BOBO ENDLICH DIE FINANZIELLEN MITTEL, UM DEN BORDCOMPUTER ZU VERBESSERN!

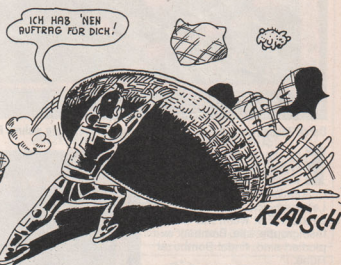
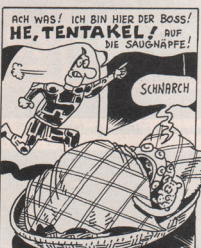
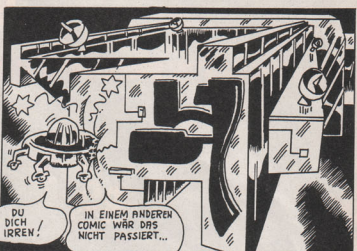
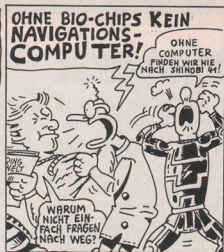
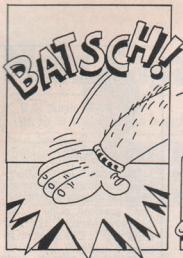


OBACHT!

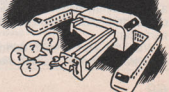


TRANTOR! HALT SIE AUF!





N OCH NIE WAR DAS ENDE EINER STARKILLER-POJGE SO GEMEINHEITLICH. DENN SELBST DIE AUTOREN WISSEN NOCH NICHT, WAS SICH AN BORD DES FREMDEN RAUM-SCHIFFS VERBIRGT...

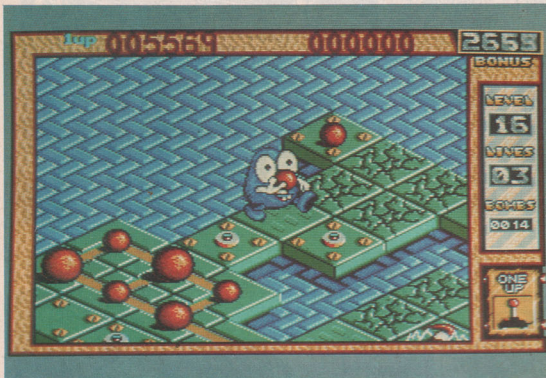


Bombuzal

Im Stil von "Boulder Dash" kommt ein Denkspiel, das im wahrsten Sinne des Wortes explosionsgelada ist. Knobeln und zünden Sie mit?

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Imageworks

Grafik	60	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Sound	48	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Power-Wertung	78	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█



Durch Zünden einer einzigen Bombe kann Bombuzal ein wahres Feuerwerk auslösen (Amiga)

Ein knubbeliges kleines Wesen namens Bombuzal wandert über Inseln aus quadratischen Platten. Sein Lebenszweck: Bomben zu zünden. Erst wenn auf seiner Inselgruppe alle Bomben explodiert sind, findet Bombuzal Ruhe.

Die Inseln bestehen aus vielen quadratischen Feldern. Manche Felder sind frei, auf anderen liegen Bomben drei verschiedener Typen. Eine kleine Bombe zerstört nur das Feld, auf dem sie liegt; eine mittlere alle direkt angrenzenden Felder und eine große noch ein paar Felder mehr. Da Bombuzal nach dem Zünden einer Bombe nur ein Feld weit fliehen kann, darf er sich nur an die kleinen wagen; die beiden anderen würden ihn sofort zerreißen.

Wie aber zündet man dann eine große Bombe? Da sich die

derum eine nebenan liegende große. So kann durch eine einzige Explosion eine ganze Hundertschaft von Folge-Explosionen ausgelöst werden. Ist alles gut überlegt, wird Bombuzal bei dem Bombenha- gel kein Haar gekrümmt.

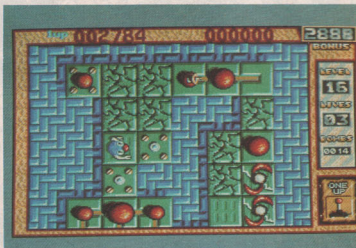
Was das richtige Zünden der Bomben erschwert, sind Fel- der, die unter Bombuzal zu- sammenbrechen. Sie können somit nur einmal benutzt werden. Wenn Sie nicht gewaltig aufpassen, landet er in einer Sackgasse und muß sich selbstmörderisch ins Wasser stürzen. Im Laufe des Spie-



"Bombuzal" ist ein Denk- spiel, das ähnliche Effekte wie "Boulder Dash" und "Soko- Ban" auslösen sollte ("...nur noch einen Versuch, dann hör ich ja auf..."). Das Spielprinzip ist recht intelligent, die Puzzles sind nicht zu knifflig und damit von jedermann lösbar.

Leider haben die Program- mierer das Spiel etwas verwä- ssert: Statt Logik pur ist manch- mal ein wenig Glück vonnöten. Wohin uns die Teleporter füh- ren und in welchen Leveln aufta- uchenden Störenfriede führen bei etwas Pech zu Situationen, die total unlösbar sind. Hinzu kommt die etwas unnütze gra- fische Aufmachung. Die 3D- Darstellung würde ich nieman- dem empfehlen, da man immer nur kleine Teile des Spielfelds sieht. Aber auch in der Vogel- perspektive muß gescrollt wer- den, was bei großen Levels nicht für den nötigen Überblick sorgt. Noch dazu ist das Scrolling nicht einwandfrei. Weniger, sprich kleinere, abstrakte- re Grafik, wäre hier mehr gewen- sen.

Ein gutes Denkspiel mit klei- nen Macken also, das bei den Umsetzungen auf andere Computer nichts von seinem Reiz verlieren sollte.



Das Spielfeld ist von oben viel übersichtlicher (Amiga)

Sprengkörper auch gegenseitig aktivieren können, löst Bombuzal eine Kettenreaktion aus. Eine kleine Bombe kann nämlich eine daneben liegen- de mittlere zünden und die wie-

gesellen sich noch weitere Ge- meinheiten hinzu: Teleporter versetzen Bombuzal an an- dere Stellen der Insel; auf Eisflä- chen schliedert er solange hilf- los umher, bis er wieder auf fe-

stem Boden landet; Tretminen befördern ihn ins Jenseits; Verschiebe-Bomben müssen erst an taktisch günstige Posi- tionen gebracht werden, bevor die Explosion gestartet werden kann.

Wenn Bombuzal alle Bom- ben gezündet hat, werden Punkte abgerechnet. Für jede übriggebliebene Bodenfläche sowie für die verbliebene Zeit gibt es Zusatzpunkte. Dann geht es weiter zum nächsten Level.

Das Spiel "Bombuzal" läßt sich wahlweise in einer 3D- Ansicht oder aus der Vogelperspektive spielen. Wenn Sie eine Reihe von Levels geschafft haben, erhalten Sie ein Paß- wort, um diese Levels zu überspringen. Zusätzlich dürfen Sie das Spiel jederzeit in dem Level beginnen, in dem Sie vorher ihr letztes Leben verloren haben. Eine High-Score- Liste fehlt nicht; sie wird sogar gespeichert. bs

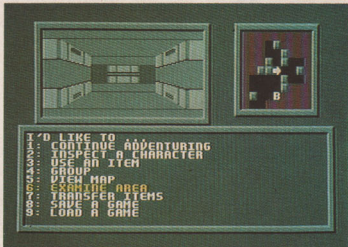
Mars Saga

C 64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Grafik	71	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	53	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	75	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Im Jahre 2055 geht die Kolonisierung der Planeten Mars munter voran. Drei Städte sind bereits errichtet und Minenarbeiter plündern die Bodenschätze des roten Pla-

neten. An der Errichtung der vierten Marsstadt namens Proscenium wird munter gearbeitet. Doch eines Tages reißt der Kontakt nach Proscenium plötzlich ab. Was ist gesche-



Auf dem Mars ist mächtig was los (C 64)

hen? Sie wollen es herausfinden, denn die Regierung hat für die Aufklärung dieses Rätsels eine fette Belohnung versprochen.

Der Weg zum Erfolg ist beim neuen Rollenspiel "Mars Saga" lang und dornig. Sie beginnen das Spiel in Primus, der ersten und ältesten Marsstadt. In verschiedenen Geschäften können Sie Gegenstände kaufen und verkaufen oder Aufträge annehmen, um so mehr Geld zu verdienen. Zu Beginn

des Spiels stehen Sie allein da, doch in Kneipen können Sie Ausschau nach weiteren Mitstreitern halten.

Kämpfe mit unfreundlich gesinnten Gesellen lassen sich nicht immer vermeiden. Sie haben die Wahl, ob Sie jedes Kommando für ein Gefecht selber geben wollen, oder ob Sie dem Computer die Steuerung Ihrer Charaktere überlassen. Bis zu fünf Spielstände können jederzeit auf Diskette gespeichert werden.



Orientierung machen. Die Marsstädte sind ziemlich groß und man verläuft sich rasch, wenn man zum Beispiel einen bestimmten Laden aufsuchen will.

Sehr gute Rollenspieler werden die Mars Saga relativ schnell ent-rätselt haben. Wer aber vor komplizierten Rollenspielen immer ein bißchen Bammel hatte und einen soliden Einstieg in dieses Genre sucht, dem sei Mars Saga empfohlen. Es bietet ein grundsolides Spielprinzip, das in eine interessante Science-fiction-Story eingebettet ist.

PLAYSOFT

Amiga

Carrier Command dt.	68,90	Hostages	78,90
Starglider II dt.	72,90	Ports of Call dt.	78,90
F.O.F.T.	86,90	Interceptor	61,90
Elite	62,90	Cybernoid	63,90
Katakis	54,90	Pool of Radiance	64,50
Dungeon Master dt.	a. A.	Heroes of the Lance	64,50
Menace	61,90	Fusion	64,50
Bionic Commandos	66,90	Off Shore Warrior	63,90

Atari ST

Carrier Command dt.	68,90	Die Fugger	57,90
Starglider II dt.	72,90	Hostages	78,90
F.O.F.T.	86,90	Kampf um die Krone	58,90
Elite	62,90	Lancelot	62,90
Chrono Quest	72,90	Cybernoid	63,90
Dungeon Master dt.	66,90	Barbarian II	a. A.
Pool of Radiance	64,50	Starry	53,90
Heroes of the Lance	64,50	Powerdrome	62,90

C 64

Ultima 5	58,90	Barbarian II	37,90
Red Storm Rising	48,90	Netherworld	39,90
Last Ninja II	48,90	Gold Silver Bronze	47,90
1 x 1 Off Road	43,90	Bionic Commandos	42,90
Zak Mac Kracken	55,90	Sinbad	39,90
Suprime Challenge	48,90	Giants	49,90
Pool of Radiance	54,90	Typhoon	38,50

»Brett- & Rollenspiele ohne Computer«

BRETTSPIELE: Hexameister vom flammenden Berg 38,90 - Warlock 38,50 - Dungeonquest (Nachfolger zu Talsman) 64,50 - Lichtbringer 48,90 - Talsman 38,50 - Talsman The Adventure D 21,50 - Talsman Dungeon D 34,50 - Blood Bowl D 64,50 - Chaos Marauders D 44,50 - Chase D 34,50
 ROLLENSPIELE: Die Helden des Schwarzen Auges 32,90 - Pendragon 44,90 - MERS Mittelalter 58,90 - AD&D Regelbücher 45,50 - Auf Czifhus Spur 44,50 - Star Wars Regelbuch 44,50 - Sourcebook 43,90 - Traveller 35,50 - S+D 28,90 - Call of Czifhus 64,90 - Marvel Super Heroes 37,90 - DSA Professional 37,90. Weitere Titel auf Anfrage!

(06421) **Playsoft**
48 1972
Im H. Elmhorst
Teichweg 6
3550 Marburg 7

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten.
Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse
Versandkosten: Vorkasse + 3,- DM,
Nachnahme + 5,50 DM
Liste gegen Freiumschlag

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1- 8
Auge	1- 25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
Tornados	1- 30	Panorama	1-64	Chiron	1-57
ACS	1u- 59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr.

Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten kopiert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5,- DM pro Disk!

C.S.S.

Consulting-System-Software

Auf der Warte 46, 6367 Karben 1, Telefon 06039/5776

INTERNATIONAL



SOFTWARE
KÖLN

Inh. Elke Heilmüller

AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST
Afterburner dt.	69,90	Iceball dt.	49,90	Interceptor dt.	68,90
Allen Saunders dt.	54,90	Cybernoid dt.	54,90	Kalidos	48,90
Bart's Tale II dt.	69,90	Dragons Lair dt.	a. A.	Manasar	54,90
Barbie Chess dt.	64,90	Hostages dt.	59,90	Missy Mouse dt.	54,90
Carrier Command dt.	68,90	Intercept. Wkt. dt.	69,90	Osce dt.	69,90
Capitan Blood dt.	59,90	Ab sofort auch bei uns erhältlich		Polycy dt.	54,90
Down at the Trots dt.	48,90	zu Topgunn: das komplette		Spanchild dt.	68,90
Duke Thompson Zehn. dt.	68,90	Wende- und Soap-Programme		Starglider II dt.	68,90
Elite dt.	69,90			Summer Olympics dt.	54,90
Empire dt.	69,90			Summer Games dt.	54,90
Eddy Edwards Super SH dt.	54,90			The Empire Strike back	58,90
Futball Manager II dt.	52,90			Deliver dt.	68,90
Fupper dt.	53,90			Mighty Mouse GP dt.	54,90
Flugsimulator II dt.	69,90			Winter Edition dt.	a. A.
F.O.F.T. dt.	a. A.			Winter Olympics '88 dt.	59,90
Gentlewin dt.	64,90			Wizard Wars	69,90
Hot Shot dt.	54,90			Wing dt.	54,90
Hot Ball dt.	59,90			* Bei Drucklegung nach nicht lieferbar	

* Versand per Vorkasse 3,50 DM
 * Unsere aktuelle Preisliste
 enthalten Sie gegen 80 Pfg.
 in Belegform
 (Gemeinschaft annehmen)
 24 Std. Bestellmöglichkeit
 * Preisänderungen vorbehalten

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb
Postfach 830110, Heidenrichstr. 10, 5 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493

NEU

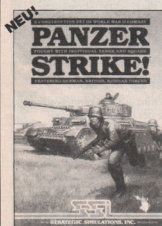
NEU



NEU

NEU

Ein Rollenspiel der
Sonder-Klasse.
C-64 DM 79,-



Taktische Gefechtsimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch
C64 DM 99,-



Für 1-3 Spieler 6000 Felder, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,- DM
in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 07 81/769 21

Yuppi's Revenge

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)

Grafik	28	1	1	1																	
Sound	12	1	1																		
Power-Wertung	43	1	1	1	1	1	1														

Sie sehen ziemlich ungesund aus. Schweiß perlt von Ihrer Stirn, die Haare stehen wirr durcheinander, der Mund steht offen und Ihre Gesichtsfarbe ähnelt einem Mozarella. Die Hände umkrampfen einen Telefonhörer: schon wieder sind die Aktienkurse gefallen. Wenn es so weiter geht, sind Sie heute abend pleite. Wie bringt man das dem Manager-Stammtisch bei?

Doch keine Angst. Bei "Yuppi's Revenge" geht es weder um ein Attentat auf die Börse noch werden hier Jungunternehmer ruiniert. Hinter dem teuren Titel verbirgt sich eine Wirtschafts-Simulation im Stil von "Hanse" oder "Vermeer". Bis zu vier Yuppis nehmen an dem Spiel teil; Krawattenzwang herrscht keiner. Ziel des Spiels: Geld.

Sie übernehmen die Führung eines Ölkonzerns und versuchen, durch geschickte Transaktionen Geld und Auszeichnungen zu scheffeln. 3 Milie gibt's als Startkapital von Papi, den Rest müssen Sie sich zum schönen Leben dazu verdienen. Man bohrt nach Öl, verscherbelt Tanker und Aktien, nimmt Kredite auf, reist in der Weltgeschichte herum und versucht, mehr Geld als sein Mitspieler zu raffen. Besonders hinterhältige Naturen können ihren Konkurrenten sabotieren — J.R. läßt grüßen. Aber was nützt der schöne Mammon allein? Sie müssen auch beliebt sein und in der Gesellschaft glänzen. Wenn Sie Pokale und Auszeichnungen scheffeln, können Sie sich beim Jungmanager-Ball kräftig profilieren. al



Kennen Sie den "Teebeutel-Effekt"? Man kann Teebeutel bekanntlich mehrmals aufbrühen, nur schmeckt die Brühe dann von mal zu mal schaler. So geht's auch mit Yuppi's Revenge: Die Spielidee stammt von Ralf Glau, der schon "Hanse" und "Vermeer" programmierte. Seit Hanse hat sich bei seinen Programmen nicht viel getan, was das Basis-Spielprinzip angeht. Es sind zwar ein paar neue Ideen dazugekommen, aber recht Freude kam bei mir nicht auf. Man rafft ein paar Tausender zusammen, die man dann doch nicht abheben kann. Wer solo spielt, bekommt nicht einmal einen Computergegner geboten.

Wer Vermeer mag und an Hanse Gefallen findet, bekommt ein weiteres Kapitel aus der Geld-Vermehrungs-Saga. Mir gefällt's nicht so recht, auch wenn's eine Weile unterhaltend ist.

MAGA NEW YORK			11.01.1960		
NEW YORK 00	YUPPI'S REVENGE		C64-VERS. / ZUHEIL URWANI		
	ST-ORIGINAL RALF GLAU				
00 T OEL	01 TANKER	16 000	KONTO:	55	355\$
GESUNDHEIT :	BELIEBTHEIT :				
MEXICO :00	GENEZELE A :00	RIJAN :00	SUMATRA :00	BRIT.FORDERUNG :00	KAPITAL :
00	00	00	00	00	3 000 000
FRACHT OELMARKT			BANK 00		
ZENTRALE			WERFT		
SABOTAGE			DATEN		

Üben Sie heute schon für den nächsten Schwarzen Freitag (C 64)

GAMESWORLD

München · Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-

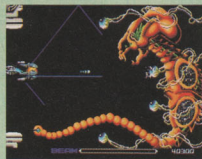


Foto: Powerplay

Die Superspielkonsole ist endlich da!!!
Eine irre Graphik!!!
Ein super Sound!!!



Foto: Powerplay

R - Type 1	DM 99.-
R - Type 2	DM 99.-
Drunken Master	DM 89.-
Gallaga '88	DM 99.-
Victory Run	DM 89.-
Wonderboy in Monsterland	DM 99.-
Shanghai	DM 89.-
Tale of a Monsterpath	DM 89.-
Chan and Chan	DM 89.-
Baseball	DM 89.-

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:
Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kürze



Foto: Powerplay

Puffy's SAGA



Screenshot on ST



Screenshot on ST

Das Szenario: Sie sind Puffy, der mit seiner Freundin Puffyn in einer fremden Welt gefangen ist.

Die Aufgabe: Suchen Sie Puffyn und verschwinden Sie von hier.

Das Problem: Der Ausweg aus dieser Welt ist reich an Rätseln, die erst gelöst werden müssen, und gespickt mit Hindernissen, die es zu überwinden gilt.

Alles in allem eine knifflige Angelegenheit, die eine Menge Strategie und Geschicklichkeit erfordert.

Ein Arcade-Spiel mit Strategie-Elementen, das durch seine zwei unwiderstehlichen Hauptfiguren noch attraktiver wird.



Screenshot on ST

Available on Amiga, ST,
PC, Amstrad and C 64
Disc and K 7
Distributed in the UK by
ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN
TEL.: SLOUGH (0753) 46465 - DEALERS PLEASE CALL: (0753) 40906

UBI
UNIVERSAL

Times of Lore

Krise im Fantasy-Land Albareth: Kaum macht der König Urlaub, gibt's reichlich Ärger.

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Origin

Grafik	77	
Sound	68	
Power-Wertung	78	

Mit dem Königreich Albareth geht es bergab. Seit König Valwyn vor zwanzig Jahren von einer Reise nicht mehr zurückkehrte, gibt es innenpolitischen Zoff. Alle hoffen, daß Valwyn endlich zurückkehrt. Es heißt, daß man mit drei magischen Gegenständen einen Zauber auflösen kann, der König Valwyn herbeibeschwört. Doch diese

kyre oder den starken Krieger) und stürzen Sie sich in das Abenteuer.

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick. Ein Feuerknopfdruck löst einen Hieb mit der Waffe aus, die Sie gerade bei sich tragen. In der unteren Bildschirmhälfte ist immer ein Menü mit Bildsymbolen zu sehen. Wenn Sie die Leertaste drücken, erscheint hier ein



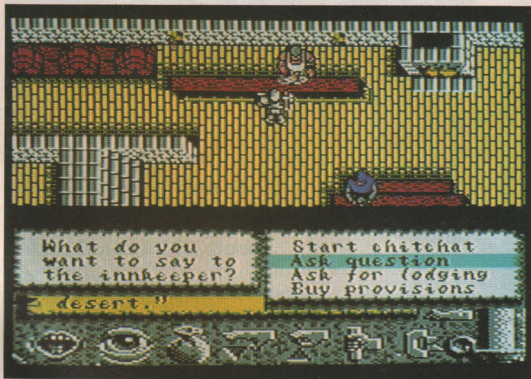
Gut!

Times of Lore ist eines der interessantesten Action-Adventures, die es für Heimcomputer gibt. Es hat ein wesentlich intelligenteres Spielprinzip als viele andere Vertreter seines Genres, wo man nur in Bild A einen Gegenstand aufheben und dann in Bild B wieder ablegen muß. Die Gespräche mit anderen Charakteren sind interessant und leicht abzuwickeln; bei der Gelegenheit ein Extra-Lob fürs gesamte Menüsystem. Die technische Qualität des Programms ist sehr professionell: sehr schöne, detailliert gezeichnete Grafik und wenige, aber gute Sound-Effekte überzeugen. Erstaunlich, daß beim C 64 das Spiel in den Speicher paßt und

nicht ständig nachladen muß. Die Motivation ist vor allem am Anfang sehr groß, wenn man das Königreich Albareth erforscht. Später muß man immer wieder zwischen Ortschaften pendeln, die man schon kennt, um neu gewonnene Informationen einzusetzen. Der Reiz des Neuen verfliegt dann freilich etwas, nervtünd langweilig wird das Programm dadurch aber nicht.

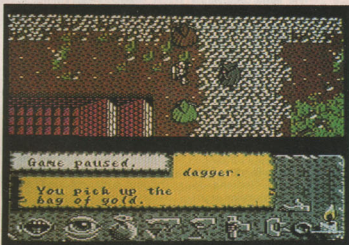
Vor allem für Einsteiger ist Times of Lore gut geeignet, da es anfangs recht einfach ist. Man stirbt nicht alle paar Minuten, sondern kann in Ruhe das Spiel erforschen. Rollenspiel-Profil seien etwas gewarnt, denn an Komplexität kann es das Programm nicht mit "richtigen" Rollenspielen wie "Ultima V" aufnehmen. Außerdem ist beim Kampf gegen Monster richtige Joystick-Action gefragt.

Mein Fazit: Times of Lore ist keine 100 Prozent optimale, aber insgesamt gute und spielerische Mischung aus zwei Spielgenres.



Probleme in Albareth? Fragen Sie den Barkeeper, er rückt vielleicht einen Hinweis raus (C 64).

Gegenstände sind irgendwo im Land versteckt. Von der hohen Politik haben Sie noch nicht viel mitbekommen, denn Sie sind ein junger Bursche, dessen Vater ein einfacher Waldarbeiter ist. Ihre Eltern beschließen, daß es sicherer ist, wenn Sie bei einem Onkel in der Hauptstadt Eralan aufwachsen. In diese verzwickte Lage geraten Sie bei Origins neuem Action-Adventure "Times of Lore". Wählen Sie eine von drei Spielfiguren (den robusten Ritter, die schnelle Val-



Pfeil, der auch mit dem Joystick gesteuert wird. Je nachdem, welches Symbol Sie auswählen, kann Ihre Spielfigur sich Gegenstände genau ansehen oder jemand anderem geben, mit anderen Leuten reden, Dinge aufheben, fallenlassen oder benutzen. Vor allem die Plaudereien mit anderen Charakteren sind sehr wichtig, um das Spiel zu lösen. Man braucht aber nicht mühsam Sätze einzutippen. Selbst die Gespräche können mit dem Joystick geführt werden.

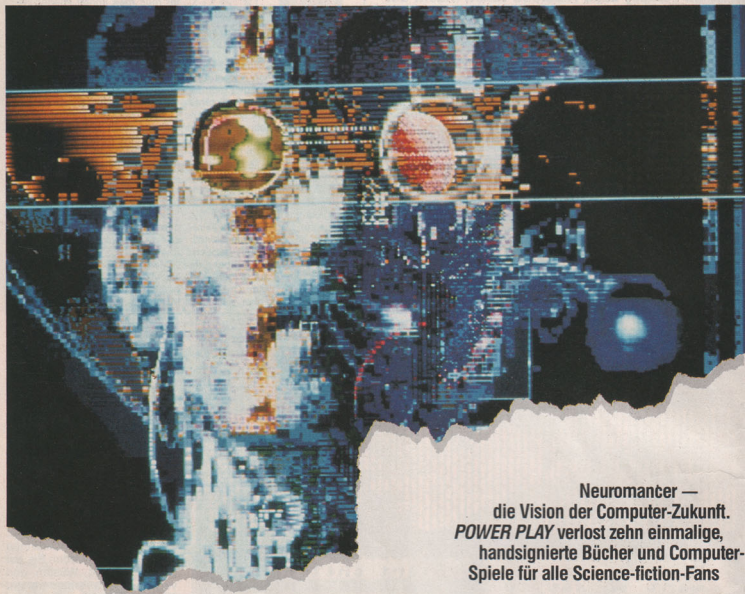
Bei ihren Wanderungen durch Albareth werden Sie auf Städte, Wälder, Wüsten und verwunschene Ruinen treffen. Besiegte Monster lassen manchmal nützliche Dinge wie Gold, Zaubertänke und Scrolls (Schriftrollen) zurück. Ein Schluck Zaubertank bringt Lebensenergie zurück.

Der Wechsel von Tag und Nacht muß berücksichtigt werden: Nachts sind die Monster noch dreister, und die meisten Stadtbewohner schlafen friedlich. Damit man sich zurechtfindet, liegt dem Spiel eine große farbige Landkarte bei.

Um Times of Lore auf dem C 64 zu spielen, sollte man ein wenig Englisch können. Bei den Umsetzungen für Amiga, Atari ST und CPC sieht das anders aus: Hier sind Versionen geplant, bei denen alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. hl

Im Wald sind nicht nur die Räuber, sondern auch Orks und andere üble Gesellen (C 64)

GEWINN DIE ZUKUNFT



**Neuromancer —
die Vision der Computer-Zukunft.**
POWER PLAY verlost zehn einmalige,
handsignierte Bücher und Computer-
Spiele für alle Science-fiction-Fans

Neuromancer gehört inzwischen zur Pflichtlektüre jedes Computer-Freaks. Der Roman um Computerhacker gehört zu den meistverkauften SF-Büchern. Wer das Buch noch nicht hat, sollte aber nicht gleich ins Buchgeschäft stürmen. **POWER PLAY** verlost in Zusammenarbeit mit Electronic Arts, Interplay und William Gibson zehn deutschsprachige Bücher "Neuromancer". Aber das ist nicht alles: Jedes Buch wird von Autor William Gibson signiert und damit zum unbezahlbaren Sammlerstück.

Und auch das ist uns noch nicht genug: Jedem Buch legen wir eine C 64-Disketten-Version vom Computerspiel "Neuromancer" bei. Auch das Spiel wird handsi-

1 Wie heißt die imaginäre, von Computern erzeugte Daten-Welt, in die sich in "Neuromancer" die Hacker des 21. Jahrhunderts versetzen? (erster Buchstabe)

2 Wie lautet der Nachname des Schriftstellers, der "Neuromancer" erdacht hat? (fünfter Buchstabe)

3 Was verlangt ein Computer oder eine Datenbank gewöhnlich, bevor es einen Benutzer per Telefon an die Daten ranläßt? (vierter Buchstabe)

4 Wie heißt der Film, in dem "Indiana Jones"-Darsteller Harri-

son Ford amoklaufende Roboter in Menschengestalt (sogenannte "Replikanten") jagt? (erster Buchstabe)

5 Wie heißt der Film, in dem ein Roboter-Polizist, halb Mensch, halb Maschine, ganz gründlich mit Gangstern aufräumt? (sechster Buchstabe)

6 In welcher japanischen Stadt spielt sich die Handlung von "Neuromancer" ab? (letzter Buchstabe)

Alle Buchstaben aneinandergereiht ergeben einen Begriff, der im Buch häufig auftaucht und mit Hackern zu tun hat.

gniert, in diesem Fall vom Programmerteam. Die Kombination Buch und Spiel ist ein unschlagbares Team.

Um an diese einmaligen Preise heranzukommen, müßt ihr allerdings etwas tun. Wir haben sechs Fragen zusammengestellt, die im weitesten Sinne mit Neuromancer und seinem Umfeld zu tun haben. Wer alle Fragen beantwortet und das daraus resultierende Lösungswort bis zum 15. Februar an uns einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **bs**

Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Neuromancer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Volleyball Simulator (Amiga)

Die 8-Bit-Versionen von "Volleyball Simulator" rissen uns nicht gerade zu Begeisterungstürmen hin. Auch die neue Amiga-Umsetzung sieht nicht gerade pokalträchtig aus. Sie wurde grafisch aufgemotzt und mit guten Soundeffekten versehen, doch spielerisch hat sich wenig geändert.

Der Computergegner spielt durchaus akzeptabel, doch die eigene Mannschaft hat den spielerischen Biß einer Scheibe Kräckebrot. Wenn man dem falschen Spieler zustellt, tut der so, als wäre kein Ball vorhanden — Einsatz ist nicht programmiert. Auch das Taktik-Menü kann da nicht viel retten. Alles in allem bleibt Volleyball Simulator kein Spiel, wegen dem ich einen Hechtbagger hinlegen würde. *al*



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) * Time Warp

Daley Thompson's Olympic Challenge (Amiga)

Und gleich noch ein Amiga-Sportspiel, das auf dem C 64 mehr Spaß macht. Die Umsetzung von "Daley Thompson" prözt zwar mit vielen digitalisierten Bildern, doch die dazugezeichnete Grafik ist schauerlich. Da wirkt die C 64-Version spielerisch und grafisch ausgereifter. Diese Umsetzung ist nur etwas für Amiga-Besitzer, die dringend ein Joystick-Rüttelspiel suchen. Wer technische und taktische Feinessen erwartet, wird von diesem etwas eintönigen Sportspiel enttäuscht sein. *hl*



POWER-Wertung: 52
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 75 Mark (Diskette) * Ocean

GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



Street Sports Basketball (Amiga)

Das ist nun wirklich nicht mehr feierlich: Da läßt sich Epyx mit der Amiga-Umsetzung des C 64-Sportspiels "Street Sports Basketball" ein Jahr Zeit und produziert dann eine solche Katastrophe. Angesichts dieser schlampigen Adaption kann man die C 64-Version nur neidisch bewundern.



POWER-Wertung: 23
Amiga (C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) * Epyx

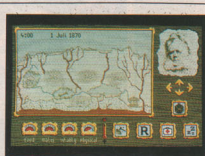
Amiga-Besitzer müssen sich Ruckel-Scrolling und furchtbar langsame Animation gefallen lassen, die den Spielwitz größtenteils kilt. Mit solchen windigen Umsetzungen sollte sich kein Programmierer an die Öffentlichkeit trauen. *hl*

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde (Amiga)

"Noch vor Juni, Abenteurer, werden Sie den Mittelpunkt der Erde finden". Dieser markige Satz stammt aus dem Munde des Höhlenforschers Arne Saknussemm. Er allein wagte "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde". Und da soll er auch bleiben. Das Programm ist nämlich eine ziemlich verunglückte Mischung aus einigen tollen Grafiken und weniger tollen Spielideen, die rasch für bodenlose Langeweile sorgen. Amiga-Besitzer ohne zweites Diskettenlaufwerk kommen außerdem in den zweifelhaften Genuß ständiger Diskettenwech-

sel: Zu Beginn des Spiels fallen ein paar Felsen von oben, denen man ausweicht. Dann kommt ein Diskettenwechsel. Man geht ein paar Schritte. Dann folgt ein Diskettenwechsel. Mammuts greifen an! Man weicht ihnen aus. Danach folgt — richtig — ein Diskettenwechsel! Spielerisch ist dazwischen nichts los, was Spaß machen würde.

Die Grafik und die digitalisierten Sounds sind noch ganz nett. Doch insgesamt bleibt "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde" ein düsteres Stück Software, das bei mir eher die Reise zum Mittelpunkt des Papierkorbs antritt. Am ehesten noch ein Fall für Einsteiger, da die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt wurden. *al*



POWER-Wertung: 22
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) * Chip Software

Where Time stood still (ST)

Auf 8-Bit-Computern sind 3D-Action-Adventures schon fast ausgestorben. Jetzt feiert dieses Genre mit "Where Time stood still" auf dem Atari ST eine Art Wiedergeburt. Man nehme ein Flugzeug aus den späten dreißiger Jahren und besetze es mit typischen Klischee-Figuren: der dummen Blondine, dem tapferen Pilot, dem skrupellosen Geschäftsmann und dem liebenswürdigen Jüngling. Dann lasse man den Flieger über einem Himalaya-Tal abfliegen, das so sehr von der Zivilisation abgeschieden ist, daß hier noch finstere Saurier hausen. Als Aufgabe stelle man sich die berechtigte Frage "Wie komme ich hier nur wieder raus?".



Advanced Dungeons & Dragons
TYPICAL



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



HEROES
OF THE LANCE

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



Vertrieb: Rushware, 4044 Knaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; In der Schweiz: Thali AG

Die atmosphärische Schwarzweiß-Grafik macht einen guten Eindruck, aber ansonsten ist bei "Where Time stood still" nicht viel los. Die Raterei, welcher Gegenstand zu was gut sein kann, ist entweder kindisch einfach oder unlogisch. Dazu kommt eine recht träge Steuerung. Als Bonus hat man alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt, drückt aber zusätzlich alle Texte im Handbuch, was natürlich einiges vom Spielspaß nimmt. Fazit: Auch auf 16-Bit nichts Neues. *bs*



POWER-Wertung: 53
Atari ST (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Action Service (ST)

Wer das zweifelhafte Vergnügen "Bundeswehr" noch vor sich hat, der bekommt mit "Action Service" einen ersten Einblick, wie's dort zugeht. Sie sind in einem Trainingscamp, wo Elite-Truppen ausgebildet werden. Ihr Training besteht aus drei Übungen (Hindernislauf, Waffenbau und Nahkampf). Ein Videorecorder, der Ihre Bemühungen aufzeichnet, soll für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen. Schließlich erlaubt das Construction-Set, eigene Parcours aufzubauen.

Action Service ist ein mäiges Spiel, das technisch viel zu wünschen übrig läßt. Obwohl nur knapp ein Drittel des Bildschirms scrollt (horizontal), rückt und zuckt es an allen Ecken und Enden. Der ohnehin äußerst zähe Spielablauf beschränkt sich auf Laufen, Springen, Krabbeln, Schießen und Ausweichen. Die Steuerung ist ziemlich nervig. *mg*



POWER-Wertung: 38
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)
Infogrames/Cobra Soft

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



Sorcery + (ST)

Ein 8-Bit-Klassiker sucht in leicht aufgepeppter Form nun den Atari ST heim: "Sorcery +" ist ein ödes Action-Adventure, das sich auf Herumfliegen und Einsammeln sowie Ablegen von Gegenständen beschränkt. Kombinationsgabe ist so gut wie gar nicht gefragt. Man muß nur aufpassen, daß man von den zwei bis drei Gegnern, die immer auf dem Bildschirm herum-schwirren, nicht berührt wird. Das Spielprinzip wirkt mittlerweile ziemlich ange-staubt. *mg*



POWER-Wertung: 43
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Elemental (ST)

Rechtzeitig zu den langen Winterabenden gibt es eine neue Geschicklichkeits-Grübelelei für den ST. "Elemental" bietet 32 Levels, die jeweils so groß wie der Bildschirm sind. Geschrollt wird nicht. Sie steuern ein kleines rundes Ding, das auf der Flucht vor nicht identifizierbaren Lebewesen ist, die ihm auf Schritt und Tritt folgen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit der Spielfigur bestimmte Felder zu berühren. Es erscheint dann woanders ein Gegenstand, den man zunächst aufammelt und später wieder ablegt. Berührt ein Feind dieses Objekt, verwandelt es sich in eine Pille, die Sie wieder aufnehmen und auf ein anderes Feld bringen müssen. Dummerweise bewegen sich Ihre Feinde genauso schnell wie Sie selber und laufen schnurstracks auf Ihre Spielfigur zu. Entwischen kann man den Jungs kaum.

Elemental basiert zwar auf einer ganz netten Spielidee, ist aber eindeutig zu schwierig. Das führt dazu, daß schon nach kurzer Spielzeit Frust aufkommt und man die Diskette am liebsten dem Hund zum Knabbern geben würde. Erwähnenswert sind die glasklaren Digi-Soundeffekte, die sehr gut klingen. Die Grafik ist dagegen eher schlicht. *mg*

POWER-Wertung: 43
Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Lankhor

Terrorpods (C 64)

Auf der Packung steht ganz groß: "Die 8-Bit-Version, von der man sagte, daß man sie nicht programmieren könne". Stimmt genau, denn die C 64-Umsetzung von "Terrorpods" hat mit dem 16-Bit-Vorbild nicht mehr viel zu tun. Sie ist ein lasches Actionspiel, das mit dem packenden Strategiespiel auf ST und Amiga nur noch den Namen gemeinsam hat. Oder anders ausgedrückt: Die Grafik hat man übernommen, die Spielidee aber total umgekrempelt. Anstelle von Taktieren, Handeln und Nachdenken fährt man jetzt nur noch öde in der Gegend rum, tankt hin und wieder auf und schießt mit Raketen auf die bösen Terrorpods. Gäh! Hier haben sich die Programmierer wirklich nicht mit Ruhm bekleckert. *bs*



POWER-Wertung: 32
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

Professional Skateboard Simulator (C 64)

Eine Simulation ist das nun wirklich nicht, aber trotzdem ein tolles Geschicklichkeitsspiel. Zweimal acht Strecken, jeweils eine in 3D und eine aus der Vogelperspektive, fordern die Geschicklichkeit aller Joystick-Schwinger. Auf den Strecken muß man abwechselnd Fahnen einsammeln oder durch Tore fahren. Dabei wird fließend in alle Richtungen gescrollt. Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik sehr fetzig und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Auch wenn sich von Strecke zu Strecke wenig ändert, bereit man doch kleine Pfennig, den man für dieses schwingvolle Billigspiel ausgegeben hat. *bs*



POWER-Wertung: 68
C 64 (Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Professional Ski Simulator (C 64)

Und noch ein Simulator, der keiner ist. Mit Mini-Sprites rutscht man eine 3D-Strecke herunter, die zeichnerisch gut getroffen ist. Der Sound ist in Ordnung, spielerisch tut sich hier aber wenig. Am meisten Spaß macht der "Professional Ski Simulator", wenn zwei Spieler gleichzeitig die Piste plätten. Kein Programm, das man unbedingt haben muß, aber für wenig Geld ein ganz nettes Spiel. *bs*



POWER-Wertung: 37
C 64 (CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Pulse Warrior (C 64)

Bei Billigspielen wird man meistens nicht gerade mit originellen Spielideen



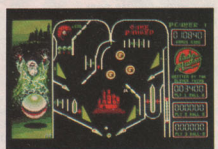
POWER-Wertung: 64
C 64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

verwöhnt. Bei "Pulse Warrior" sieht das erfreulicherweise anders aus: Mit einem kleinen beweglichen Spiegel muß man Laserstrahlen ablenken, so daß sie in Verstärker laufen und schließlich als gebündelte Laserpower ein fieses Alien erlegen. Dabei sollte man vorsichtig sein, daß man keine Patrouillen-Aliens berührt oder zuviele Strahlen reflektiert. Beides führt zu einer ungemütlichen Explosion. 64 Sektoren sind zu räumen, bevor man seine Aufgabe als beendet ansehen kann.

Mit leicht abstrakter, aber schön anzusehender Grafik und einer guten Steuerung macht "Pulse Warrior" eine Zeitlang Spaß, wenn auch langfristig nicht allzuviel los ist. Das Spiel ist nicht sehr schwer und deshalb auch für Einsteiger geeignet. *bs*

Advanced Pinball Simulator (CPC)

Code Masters bringt ein weiteres Kapitel aus der allseits beliebten "Simulator"-Serie. Diesmal wird ein waschechter Flipper verhackstückt. Simuliert wird jedoch nicht übermäßig gut: Der Ball hopst etwas holprig über den Bildschirm. Auch die Maße



POWER-Wertung: 39
CPC (C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

sind merkwürdig. Er ist übermäßig breit und würde wohl den Platz von drei Flippern brauchen. Grafik und Sound sind anständig, aber auf Dauer macht das Geflipper matt. Nett sind der Zwei-Spieler-Modus und die völlig überflüssige, aber unterhaltsame Hintergrund-Story. Man sollte gut abwägen, ob man lieber in der Kneipe nebenan 15mal "richtig" flippert, oder sich diesen Simulator kauft. *al*

Rockford (CPC)

Auch wenn's billig ist: läßt die Finger davon. Die Grafik der CPC-Version von "Rockford" ist fuzziig, die Sounds schlabbriig und die Spielbarkeit läßt selbst alte "Boulder Dash"-Fans erschauern.

Den Vogel schießt das hypermiese Scrolling ab. Meistens rauscht die Spielfigur über den Rand hinaus, während sich der Bildschirm ein paar Pixel wegrückt. Während dieser Zeit fällt die Spielfigur mit Sicherheit einem Stein zum Opfer. "Rockford" gerät dadurch in den Dunstkreis schlimmster Unspielbarkeit. *al*

POWER-Wertung: 24
CPC (Amiga, Atari ST, Atari XL/XE, C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Mastertronic

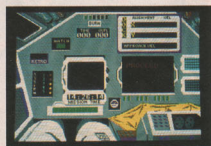
Space Quest II (MS-DOS)

Bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra gibt es anscheinend ein ehernes Gesetz: Alles, was hinten "Quest" heißt, bekommt mindestens einen Nachfolger. Nach diversen "King's Quest"-Teilen und noch vor "Police Quest II" wurde der Nachfolger zum Science-fiction-Abenteuer "Space Quest" veröffentlicht. In der zweiten Folge greift der galaktische Bösewicht Sludge Vohaul zu seiner übelsten Waffe: Er will die Welt mit Versicherungs-Vertretern überschwemmen. Der Spieler versucht, mit einer Mischung aus Steuer-Präzision und Köpfchen den Bösen in seine Schranken zu treiben. Das Abenteuer-spiel ist nett aufgemacht, und ist für erfahrene Abenteurer mit Englischkenntnissen ein gut verdaulicher Happen. Das Programm läuft unter CGA (scheußlich) und EGA (annehmbar). Neben drei Disketten findet man ein ein witziges Comicbuch in der Packung. *al*

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Apollo 18 (MS-DOS)

Hoppla ... hat da jemand den C 64-Emulator für MS-DOS-PCs entdeckt? Auf einem PC mit EGA-Karte sind Grafik und



POWER-Wertung: 43
MS-DOS (C 64)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Spielprinzip der Weltraumbumlei "Apollo 18" mit dem C 64-Original nahezu identisch. Auf die stilvoll genuschelte Sprachausgabe muß man bei der PC-Umsetzung allerdings verzichten. Wehe dem, der nur eine CGA-Karte hat, denn dann sieht die Grafik wesentlich müder aus.

Wer sich von Apollo 18 eine anspruchsvolle Simulation erwartet, sollte die Finger von der Diskette lassen. Das Programm bietet mehrere sehr eindrucksvoll aufgemachte, aber letztendlich simple Geschicklichkeits-Tests. Für Gelegenheitspieler und Einsteiger durchaus empfehlenswert, doch Profis werden sich hier rasch langweilen. *hl*

Rescue Mission (Sega)

Neue Munition für die Sega-Lichtpistole: In "Rescue Mission" müssen Sie einem Militärarzt, der an der Front Verwundete aufliest, Rückendeckung geben. Der Mediziner fährt mit einem Handwagen auf Eisenbahngleisen entlang und wird von allen Seiten angegriffen und beschossen. Nur wenn Sie die Gegner rechtzeitig mit der Lichtpistole treffen, erreicht er unbeschadet das Hauptquartier. Es gibt fünf verschiedene Missionen, die unterschiedliche Hintergrundgrafik und immer neue Gefahren bieten. Zu Beginn des Spiels kann man noch den Schwierigkeitsgrad einstellen (drei Stufen).

Rescue Mission kommt nicht an die Lichtpistolen-Spiele "Shooting Gallery" und "Gangster Town" heran. Wenn man

von der überharten Handlung absieht, bleibt eine etwas überdurchschnittliche Ballerei, die so lange Spaß macht, bis man alle Levels gesehen hat. Die Grafik ist farbenfroh und gut gezeichnet. Musikalisch hat Rescue Mission allerdings weit weniger Qualität zu bieten. Wie gewohnt quält sich eine langweilige Melodie aus dem Lautsprecher des heimischen Fernsehapparates heraus. Danach flaut die Motivation gewaltig ab.

Rescue Mission, das nur in Verbindung mit der Lichtpistole läuft, wird nicht von Sega Deutschland vertrieben. Man kann es nur bei Spezialversänden kaufen, die aus England oder Amerika importieren. *mg*

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn Spiele-Profis Punkte sammeln: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



POWER-Wertung: 55
Sega Master System + Lichtpistole
zirka 90 Mark (Mega Cartridge) * Sega

Chrono Quest

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) • Psygnosis

Grafik	77	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Sound	35	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Power-Wertung	42	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Fr Frankreich, 1922. Als Sie mal wieder bei Ihrem Vater im Familienschloß vorbeischauen, finden Sie nur seine Leiche. Der Mörder ist der geldgierige Diener Richard, der sich mit einer von Papi entwickelten Zeitmaschine in das Jahr 2125 abgesetzt hat.

Um ihn seiner gerechten Strafe zu übergeben, müssen Sie Richard schleunigst in das Jahr 1922 zurückbringen. Aber um in das Jahr 2125 reisen zu können, brauchen Sie eine spezielle Lochkarte, die Richard in vier verschiedenen Zeitaltern, von der Steinzeit bis zum Mittelalter, versteckt hat.

"Chrono Quest" ist ein Grafik-Adventure, das mit der Maus gesteuert wird. Die Tastatur wird kein einziges Mal während des Spiels angerührt.

Befehle werden über eine Symbol-Leiste am rechten Bildschirmrand gegeben. Um Gegenstände zu untersuchen,



Massig schöne Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Und wenn man schon ein Adventure programmieren will, dann sollte man sich auch ein paar geschickte Puzzles ausdenken. Im gesamten ersten Teil (dem Schloß, 1922) gibt es ein einziges richtiges Rätsel, dessen unlogische Lösung man nur durch Probieren herausfindet (oder man guckt mal bei den Power-Tips dieser Ausgabe nach).

In den vier per Zeitmaschine erreichbaren Zeitaltern wird der Spieler laufend ohne Warnung umgebracht, wenn er bestimmte Räume betritt. Das regt mich ganz besonders auf, weil das Laden eines Spielstands ziemlich umständlich ist. Dazu kommen einige Unstimmigkeiten in der Benutzerführung, recht lange Ladezeiten bei Spielbeginn und ein ziemlich dämlicher Kopierschutz, bei dem nicht eindeutig zuzuordnende Farben auf der Packung abgefragt werden.

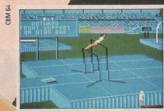
Insgesamt bleibt Chrono Quest nur ein schönes Grafikdemo mit ein paar unlogischen Puzzles, die niemanden richtig reizen werden.

kann man mit der Maus direkt in das Bild hineinklicken.

Am unteren Bildschirmrand erscheinen Symbole für alle aufgenommenen Gegenstände; rechts unten ist eine Kompaßrose, auf der Sie bestimmen, in welche Richtung gegangen wird. Jedes der sechs Zeitalter hat knapp 15 unterschiedliche Räume. Das Spiel und die Anleitung wurden recht gut, aber leider nicht ganz fehlerfrei ins Deutsche übersetzt. *bs*

◀ Betätigt man einen Schalter, wird der Schrank zum Geheimgang (ST).

SPRINGBOARD DIVING (KUNSTSPRINGEN) – Ein kühler Kopf, totale Konzentration, Timing auf Bruchteile von Sekunden und ein nicht geringes Maß an künstlerischem Talent bestimmen die Punktzahl bei dem Versuch, den Sprung so perfekt wie menschlich möglich auszuführen.

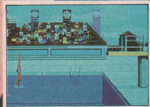


CBM 64



CBM 64

UNEVEN PARALLEL BARS (STUFENBÄRKE) – Balance, Kraft und künstlerisches Talent sind die unerlässlichen Faktoren, die diesen Wettkampf vielleicht zum anspruchsvollsten, ausdrucksvollsten und aufregendsten des Kunstturnens machen.



BM KC

HAMMER THROW

(HAMMERWERFEN) – Eine spektakuläre Prüfung menschlicher Leistungsfähigkeit. Man fühlt, wie sich beim Schleudern des Hammers jeder Muskel anspannt. Dann, wenn die Fliehkraft das Ruder übernimmt, gilt es, den besten Moment zur Freigabe ganz genau zu erwischen, um mit einem prachtvollen Wurf die begehrte Medaille zu erkämpfen!



CBM 64



CBM 64

(HÜRDENLAUF) – Geschwindigkeit, Kraft, Rhythmus. Drei Voraussetzungen für einen Wettkampf, der zu den härtesten Laufdisziplinen gehört. Es gilt, schnell zu sein und seine Schritte exakt vorzuberechnen. Schon der kleinste Fehler, und nicht nur die Medaille ist verloren, sondern das Rennen ist gelaufen.

In diesen Wettkämpfen findet der Ehrgeiz von Sportlern aus aller Herren Länder seinen Höhepunkt. Denn hier hat sich die Sportereitere der Welt versammelt, um die einmalige Gelegenheit wahrzunehmen, im Kampf um die begehrtesten Titel seit Menschengedenken gegeneinander anzutreten. Nun bietet Epyx, einer der bekanntesten Hersteller von Computersimulationsspielen, auch Ihnen die Chance, sich in acht Disziplinen mit den Weltspitzen zu messen. Disziplinen, in denen Mut und Können bis an die Grenzen der Belastbarkeit getestet werden! Beweglichkeit und Schnelligkeit sind hier gefragt. Absolute Präzision und Nerven aus Stahl sind unabdingbar. Kraft, Durchhaltevermögen, künstlerische Fähigkeiten sowie hervorragende Körperbeherrschung sind Voraussetzung. Und vor allem braucht man den Willen und die Entschlossenheit, zu siegen!

- Acht harte Wettkämpfe
- Eröffnungs- und Abschluszeremonien
- Mehrere Spieler gegeneinander oder einer gegen den Computer
- Einzigartige "Ich"-Perspektive, mit der man die eigene Leistung beurteilen kann

© 1988 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nummer 11957/75.



Hergestellt und vertrieben mit Genehmigung der Epyx Inc. von U.S. Gold Limited, 2/3 Hillford Way, Hillford, Birmingham, B6 7AX, England.

EPYX

LES

TM



ARCHERY (BOGENSCHESSEN) – Ein starker und ruhiger Arm und ein scharfes Auge sind für den Erfolg in diesem Wettkampf, der im wesentlichen jahrhundertealte Techniken mit der Technologie des 20. Jahrhunderts verbindet, unabdingbar.



RINGS (RINGE) – Ein Turnwettkampf, der die Körperbeherrschung am anspruchsvollsten Turngerät, das je entworfen wurde, auf die Probe stellt. Beweglichkeit, fließender Bewegungsablauf, statische Kraft und Kraft in der Bewegung machen das Ringturnen zu einer einzigartigen Gymnastikübung für Männer. Hier werden die allerhöchsten, Anforderungen gestellt.



POLE VAULT (STABHOCHSPRUNG) – Ein Wettkampf, der sowohl Können als auch Mut erfordert! Das Beschleunigen auf der Anlaufbahn, das Aufsetzen des Stabs und der Schwung in die Höhe – allein auf Kraft und Technik kommt es an, wenn sich der Körper streckt in dem dramatischen Versuch, das fast Unerreichbare zu vollbringen und die Stange nicht zu streifen!



VELODROME SPRINT CYCLING (VELODROM-RADRENNEN) – Ein harter körperlicher und psychischer Kampf, in dem es auf die Fähigkeit, den Gegner zu überlisten und die Kraft, die Ziellinie vor ihm zu erreichen, in fast gleichem Maße ankommt.



„Die acht Disziplinen und die Präsentation machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist 'Summer Edition' ein klares Muß. Die Steuerung ist ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür.“
– Power Play

Verfügbar für:
CBM 64/128 • IBMKompatible

Bald Verfügbar:
Amiga • Atari ST • Schneider CPC • Spectrum 48/128K, +2, +3

Erfolgreiche Softwarehäuser erkennt man meist daran, daß sie sehr viele Spiele auf den Markt bringen, Spielhallen-Automaten umsetzen und auf Ausstellungen mit besonders großen Ständen protzen. Thalamus ist da ganz anders: In drei Jahren erschienen von dieser Firma nur sechs Spiele, keines davon hat was mit einem Automaten zu tun und auf Ausstellungen, wie beispielsweise der PC-Show in London, begnügt man sich mit wenigen Quadratmetern.

Trotzdem hat Thalamus unter Spiele-Freaks einen guten Ruf. "Delta" und "Quedex" standen vor knapp zwei Jahren ganz oben auf der Beliebtheits-Skala, heute sorgen "Hawkeye" und "Armalyte" für viel Wir-

Paul Cooper, ehemals bei "Electric Dreams" und "Micro-pool", und regelte über ein Jahr lang ganz alleine die Geschäfte von Thalamus.

In dieser Zeit kam Thalamus auch mit einem einzigen Programmierer aus: dem Finnen Stavros Fasoulas. Stavros hatte ein Actionspiel namens "Sanxion" geschrieben und sich im Sommer 1986 an die Redakteure von Newsfield gewandt, damit diese ihm bei der Wahl eines Softwarehauses helfen könnten — genau an dem Tag, an dem man bei Newsfield die Gründung von Thalamus beschlossen hatte. Stavros vertraute auf das Know-how der Newsfield-Leute und nahm deren Angebot gleich an. Nach "Sanxion" kamen "Delta" und "Quedex", die Stavros ebenfalls im Alleingang programmierte.

stieß Paul auf die "Boys Without Brains", die gerade mit "Hawkeye" begonnen hatten.

Paul kam mit dem Chef von Cyberdyne Systems, John Harries, so gut aus, daß er ihn als Technischen Leiter von Thalamus einstellte. John wechselte Anfang 1988 zu Thalamus, als er das Grundgerüst für Armalyte beendet hatte (Scrolling, Sprite-Routinen etc.), so daß sich der Rest des Teams auf das eigentliche Spiel stürzen konnte. John ist stolz auf seine Routinen: "Armalyte" verwalte bis zu 160 Schüsse gleichzeitig, komplett mit Kollisionsabfrage. Das gab es bisher noch nie.

Das jüngste Mitglied des Thalamus-Trios ist Rob Stevens, genannt der "Axt-Schwinger", weil er vorher für Palace "Barbarian II" programmiert hatte. Er arbeitet ge-

"The Search for Sharia" (Amiga, ST) wird Thalamus erstes Grafik-Adventure. "Bamboo" (C 64, Amiga, ST) ist das neue Spiel von den Boys without Brains. "Xendormo" (Amiga, ST) wird ein Plattform-Actionspiel und "HEL" (C 64) soll ein "klassisches" Actionspiel nach Art von "Scramble" und "Nemesis" werden. Dazu kommen Umsetzungen der Titel "Sanxion", "Quedex", "Hunter's Moon", "Hawkeye" und "Armalyte" für Amiga, Atari ST und Spectrum.

Das Erfolgsrezept von Thalamus kann Paul Cooper in wenigen Worten zusammenfassen: "Weniger Produkte machen, dafür mehr Zeit lassen". So manches Spiel von Thalamus wurde mehrere Monate lang getestet und immer wieder leicht geändert, bis es endlich auf den Markt kam. In dieser langen Testphase wird das Programm auf hohen Spielplatz und ausgeglichene Schwierigkeitsgrad getrimmt. Paul: "Es kann über ein Jahr dauern, bis eines unserer Spiele ganz fertig ist. Andere Softwarehäuser lassen sich einfach nicht soviel Zeit. Wir haben auch den Mut, etwas in den Papierkorb zu werfen, wenn wir nicht zufrieden sind."

Kann man sich so lange Entwicklungszeiten überhaupt finanziell leisten? Paul meint dazu: "So teuer ist das gar nicht. Wir zahlen den Programmierern weniger Vorschuß, geben ihnen aber eine hohe Gewinnbeteiligung. Unsere Programmierer haben also hohes Interesse, einen Hit abzuliefern, weil sie dann viel mehr verdienen. Es gibt Softwarefirmen, die den Programmierern sehr viel im voraus zahlen, egal, welche Qualität abgeliefert wird. Das sieht man dann am fertigen Produkt."

Paul schließt nicht aus, daß Thalamus eines Tages einen Spielautomaten umsetzen wird. "Bisher wurden Automaten-Lizenzen immer an den Meistbietenden vergeben; da blieb den Softwarefirmen nicht viel Geld übrig, um nachher die Programmierer zu finanzieren. Aber inzwischen sind einige Automaten-Firmen daran interessiert, daß die Qualität der Heimcomputer-Umsetzungen steigt. Das heißt, daß vielleicht schon bald der Preisriegel um Automaten auflört. Wir stehen schon mit einigen Herstellern in Verhandlungen. Konkretes wird man aber erst Ende 1989 sagen können."

Das Thalamus-Trio

Falls Ihnen das Wort bekannt vorkommt: der "Thalamus" ist laut Duden

ein Teil des menschlichen Zwischenhirns — und gleichzeitig der Name eines Softwarehauses, das seit zwei Jahren tolle Actionspiele produziert.



Paul Cooper: "Wir lassen uns viele Monate Zeit, um jedes einzelne Spiel durchzutesten."



John Harries: "160 Schüsse gleichzeitig bei 'Armalyte' — das soll uns einer nachmachen."



Rob Stevens: "Nach 'Barbarian II' versuche ich mein Glück mit schneller 3D-Grafik für den C 64."

bel. Deswegen verschlug es Boris Schneider für einen Tag ins englische Aldermaston (liegt zwischen Oxford und London), wo er Thalamus auf die Finger sah und sich über die neuen Projekte informierte.

1986 wurde Thalamus vom englischen Zeitschriftenverlag Newsfield ("Zzap 64", "Games Machine") als unabhängige Softwarefirma gegründet. Gary Liddon und Andrew Wright leiteten die Firma einige Monate lang, um dann neue Wege zu gehen. Als neuer Chef kam

Paul suchte in der Zwischenzeit nach weiteren Programmierern, denn er wußte, daß Stavros kurz nach der Fertigstellung von Quedex für 15 Monate ausfallen würde: das finnische Militär zog ihn zum Wehrdienst ein. Dank Thalamus' gutem Ruf wurde Paul sehr schnell fündig. Der Engländer Martin Walker entwickelte für ihn "Hunter's Moon", ein englisches Programmiererteam namens "Cyberdyne" arbeitete an einem Actionspiel namens "Armalyte" und in Holland

rade an der ehrgeizigen Aufgabe, ein schnelles 3D-Spiel für den C 64 zu produzieren.

Inzwischen kann sich Thalamus über Programmierermangel nicht beklagen. John Harries: "Auf der PC-Show haben uns etwa hundert Programmierer angesprochen. Darunter war allerdings fast niemand, von dem wir glaubten, daß er unseren Qualitäts-Ansprüchen genügt."

Dennoch werden nächstes Jahr mindestens vier neue Thalamus-Spiele erscheinen.

Action . . . Simulationen . . . Abenteurer . . .

**Großer
Electronic Arts
Wettbewerb:**
Okt./Nov. 1988

Fragen Sie Ihrem
Fachhändler

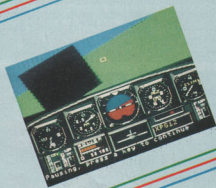
SKATE OR DIE.

"Ein Spiel ohne Makel, eine Animation weich wie Seide, ein brillanter Titeltune und einfach genug, um sofort drauflos zu spielen. Ohne Zweifel eine hervorragende Sport-Simulation."
ZZAP (Zzap Sizzler).



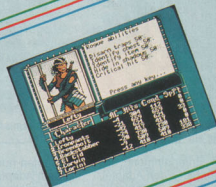
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER.

"Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres."
POWERPLAY 1/88



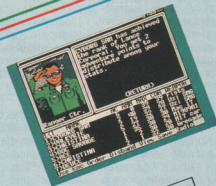
THE BARD'S TALE III.

"Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefiebert wurde!"
ASM 8 + 9/88



WASTELAND.

"Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte."
POWERPLAY 6/88.



■ XTRAVAGANT!
● ORIGINALGETREU!
▲ UFRÉGEND!

ECA
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben. Mitvertrieb: MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.

Electronic Arts

Sensation:

Japan-Adapter für Nintendo

Ausländische Module laufen normalerweise nicht auf deutschen Nintendo-Grundgeräten. Doch mit einem neuen Adapter kann man einen großen Teil der japanischen Cartridges verwenden.

Nintendo-Besitzer dürfen sich auf ein verspieltes Weihnachten freuen. Zwar erscheinen dieses Jahr wahrscheinlich keine deutschen Module mehr für das

Zudem muß man sich mit japanischen Anleitungen und manchmal sogar japanischen Texten auf dem Bildschirm abfinden. Alle in dieser **POWER PLAY** getesteten Nintendo-Mo-



Der Japan-Adapter und ein angestöpseltes japanisches Modul sind genau so groß wie ein "normales" deutsches Cartridge

Nintendo Entertainment System, dafür gibt einen Adapter, mit dem etliche japanische Nintendo-Module auf deutschen Grundgeräten laufen. Dummerweise treten bei manchen Spielen wie zum Beispiel "Salamander" NTSC-Probleme auf (einige Programme lassen sich gar nicht starten, bei anderen ist das Bild verzerrt).

dule laufen nur in Verbindung mit dem Adapter.

Die negative Überraschung ist der ziemlich hohe Preis von zirka 90 Mark. Der Adapter und dazu passende japanische Module werden vom Computertshop/Gamesworld in München angeboten. Die importierten Japan-Module kosten jeweils zirka 100 Mark. mg

Japan-News

Unser Korrespondent Mike George hat die allerletzten Computer- und Videospiel-Neuheiten aus Japan zusammengetragen. Ob und wann die hier erwähnten Computer und Spiele in Deutschland veröffentlicht werden, weiß im Moment niemand.

— Vor kurzem wurde mit dem X68000 von Sharp ein neues Computer-System vorgestellt, das mit sagenhaften technischen Daten aufwartet. 65536 Farben, Stereo-FM-Sound und eine Auflösung von bis zu 1024 x 1024 Pixel sprechen für sich. In der Minimal-Ausstattung (also ohne Festplatte und Moni-

tor) kostet das Gerät mit eingebauter Textverarbeitung umgerechnet um die 2000 Mark. An Spielen sind bereits "Dragon Spirit", "Top Speed", "Salamander" und "Arkanoid 2" erhältlich. Unterschiede zu den Automaten-Vorbildern soll es keine geben.

— Noch vor Weihnachten kommt in Japan das neue Videospiel-System von Sega auf den Markt. Es heißt "16-Bit-Mega Drive" und sieht einem CD-Spieler verfilxt ähnlich. Für Prozessor-Power sorgen ein Z80 und ein 68000. Weiterhin bietet es 512 Farben, von denen bis zu 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Die Auflösung beträgt 320 x

224 Pixel und bis zu 2048 Sprites können dargestellt werden. Laut japanischen Fachzeitschriften sind die Sound-Fähigkeiten der neuen Sega-Konsole überragend. An Spielen sind momentan "Super Thunderblade", "Space Harrier II" und "Altered Beast" erhältlich. Mit Hilfe eines Adapters laufen auch die Module für das Sega Master System. Die obligatorischen Joypads bieten diesmal sogar drei Feuerknöpfe. An Zusatz-Hardware wird es unter anderem ein 3½-Zoll-Laufwerk geben.

— Im Frühjahr '89 stellt Nintendo seine neue Videospiel-Konsole vor. Alle Module für das alte Nintendo-System sollen darauf laufen. Als Prozessor dient der 65816, die 16-Bit-Version der 6502. Das Motto bei der Software lautet: Klasse statt Masse.

— Die japanische Firma Sunsoft hat von Sega die Rechte erworben, die Sega-Spielhallen-Hits für das Nintendo Entertainment System umzusetzen. "Alien Syndrome" und "Fantasy Zone" sind soeben erschienen.

— aktuelle japanische Videospiele-Charts:

1. Y's (Victor)
2. Dragon Ball (Bandai)
3. Famicom Wars (Nintendo)
4. High School Dodge Ball (Tecmo)
5. Soccer League Winners Cup (Data East)

— Das Sega Master System verliert in Japan weiter an Bo-

Ein Joystick für alle Fälle

Sega-, Nintendo- und Computer-Freaks aufgepaßt. Der CWM-Versand in Vienenburg bietet mit dem Freedom Stick von Camerica einen Luxus-Joystick an, der dank mehrerer Stecker sowohl für das Sega- und Nintendo-Videospiel als auch für alle gängigen Computer geeignet ist. Doch damit nicht genug der Besonderheiten: Zudem arbeitet er auf Infrarot-Basis. Kabelgewirr gehört ab sofort der Vergangenheit an.

Vom Design und den Features her ähnelt der Joystick dem NES Advantage, den wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Neben dem Joystick, den beiden Feuerknöpfen und den Select- und Start-Tastern (speziell für Nintendo) wird außerdem Dauerfeuer und Spielerumschaltung geboten (das Umstöpseln der Stecker entfällt somit). Mit dem Dauerfeuer waren wir allerdings nicht ganz zufrieden. Erstens ist es nicht stufenlos regelbar, und zweitens gibt es nur einen Schalter für beide Feuerknöpfe. Der Joystick arbeitet mit Mikroschaltern, ist allerdings ziemlich schwergängig. Um ihn in eine Richtung zu drücken, braucht es einen ordentlichen Kraftaufwand.

Insgesamt macht das Joystick keinen so robusten Eindruck wie der NES-Advantage.



Der "Freedom Stick" paßt sowohl an die Sega- und Nintendo-Konsolen als auch an alle gängigen Computer-Systeme

den. Zudem läßt die Qualität mancher neuen Spiele nach Meinung der Fachpresse zu wünschen übrig. "R-Type" für Sega (soll in Deutschland Anfang '89 erscheinen) schnitt im Test zum Beispiel ziemlich schlecht ab. M. George/mg

Wer sowohl das Sega- als auch das Nintendo-System zu Hause hat, schlägt mit diesem Joystick zwei Fliegen mit einer Klappe. Der Freedom Stick kostet zirka 120 Mark und ist damit etwa so teuer wie der NES-Advantage. mg

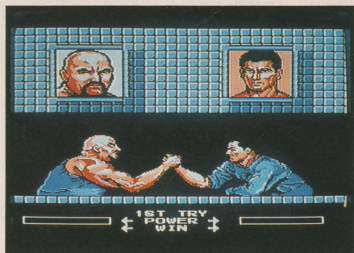
Track & Field II

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) * Konami

Grafik	72	
Sound	74	
Power-Wertung	72	

Die Olympischen Spiele sind zwar schon vorbei, doch die Welle der Sport-Simulationen ist noch nicht versandet. Für Nintendo-Besitzer kommt von Konami "Track & Field II", das gleich 15

Disziplinen zu bieten hat. In folgenden Sportarten werden von Euch Höchstleistungen gefordert: Fechten, Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Taekwando,



Kräftige Männer, viel Muskeln und ein Kampf im Zeigefinger

Stabhochsprung, Kanuslalom, Bogenschießen, Hindernislauf, Drachensegeln, Armdrücken, Reckturnen und Pistolenschießen. Bei vielen Disziplinen läuft es darauf hinaus, daß man durch schnelles Feuerknopfdrücken Tempo macht. Meistens muß dann zum richtigen Zeitpunkt der zweite Feuerknopf gedrückt werden, um eine bestimmte Handlung auszulösen. Bei anderen Sportarten wie Tontaubenschießen oder Turmspringen kommt es auf schnelle Reaktionen an. Schließlich ist

auch Geschicklichkeit und ein Schuß Taktik bei manchen Disziplinen gefragt (zum Beispiel beim Bogenschießen).

Bis auf drei Sportarten dürfen bei Track & Field II zwei Spieler nur hintereinander antreten. Um für den großen Olympischen Wettkampf gerüstet zu sein, kann man bis auf wenige Ausnahmen jede Disziplin anwählen. Das Training ist auch bitter nötig, denn im Wettkampf werden hohe Anforderungen gestellt. Wer die geforderten Leistungen nicht erzielt, darf nicht weitermachen. *mg*



Den goldenen Feuerknopf für besonders innovatives Spieldesign bekommt Konami für Track & Field II zwar nicht, aber eine schöne Sportspiel-Sammlung ist dieses Modul allemal. Wenn auch ein paar Disziplinen wie Fechten oder Stabhochsprung recht lasch sind, so gleichen das die anderen leicht wieder aus. Die Mischung aus sturen Feuerknopf-Dauerdrücken und Geschicklichkeits-Disziplinen ist ausgesprochen lecker. Für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgt der Olympia-Modus, der ein ganz schön harter Brocken ist. Nicht umsonst bekommt man nach einigen geschafften Disziplinen ein Paßwort, so daß man nicht immer wieder von vorne beginnen muß. Die Aufmachung ist überhaupt recht edel. Anfangen von der guten Grafik bis hin zur tollen Sprachausgabe. Kommandos wie "On your marks" oder "Qualified" sind gut verständlich (zum Glück in Englisch und nicht in Japanisch).

Contra

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) * Konami

Grafik	84	
Sound	72	
Power-Wertung	88	

Rauchende Maschinengewehre, überhitze Laser, knallharte Action — in "Contra" geht's nicht gerade zimperlich zu. Wie in dem gleichnamigen Spielautomaten ballern sich ein oder zwei

Spieler den Weg durch Dschungel, Tunnel und ewiges Eis.

In vier der sechs Levels laufen Sie eine scrollende Landschaft entlang. Dabei schießen die Superhelden massig Au-



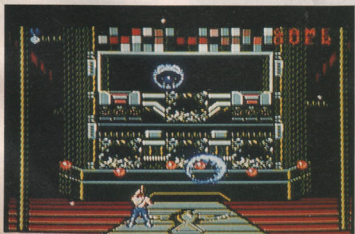
Bis vor kurzem gab es in Deutschland kein gutes Ballerspiel für das Nintendo — das ist jetzt vorbei. Obwohl das Spielprinzip von Contra nicht gerade taufürlich ist, macht es einen Heidenspaß. Vor allem zu zweit ist die Hölle los. Das Spiel wird mit zwei Spielern nicht etwa einfacher, sondern eher etwas hektischer. Wenn der andere alle Leben verloren hat, kann er seinem Mitspieler ein Leben abzwacken.

Vom verschnitten Planeten über einen durchwachsenen Dschungel bis zum sauberen 3D-Effekt bekommt man einige grafische Leckerbissen geboten. Die sechs großen Levels bieten genügend Spielspaß für lange, heiße Joypad-Sessions. Fazit: Ein Contra gehört in jeden Haushalt. Mein Nintendo wird auf jeden Fall in nächster Zeit damit bestückt.

berirdische und deren Einrichtungen ab, weichen Schüssen aus und springen von engen Plattformen. Alle Nase lang fallen eingepackte Extras vom Himmel, die man erst aufschließen muß, bevor man sie benutzen kann. Im "Extrawaffen-Geschenk-Set" findet man feine Sachen wie Flammenwerfer, Laser, Dreierschuß und Schnellfeuerkanonen.

Zwei weitere Level entpuppen sich als müffige Tunnelsysteme. Wie beim Scheiben-

schießen lümmelt Ihre Spielfigur an einer Barriere und ballert an die hintere Wand. Erst muß man eine besonders gekennzeichnete Stelle treffen, um einen Raum weiterzukommen. Damit das nicht zu einfach wird, schießen die bösen Jungs zurück. Und da jede anständige Invasion mindestens einen miesgelaunten Obermott zu bieten hat, muß man am Ende jedes Levels gegen eine waffenstarrende Festung antreten. Erfreulicherweise darf man dreimal in dem Level weiterspielen, in dem man seinen Ballermann verloren hat. *al*



◀ Kein Supermann ohne einen Superballermann

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler

«ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH...LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!»

Manfred Kleimann, ASM



Screen shots represent C64 disk version.

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER, Schweiz: THALI AG, Österreich: KARASOFT.

ELECTRONIC ARTS
HALL OF MOUNTAIN KINGDOMS

ELECTRONIC ARTS™

Captain Silver

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) * Sega

Grafik	48	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	55	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	41	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Freibeuter-Romantik, gesunde Seeluft und heiße Schwertduelle bietet Segas neues Actionspiel "Captain Silver". Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Data East-Spielautomaten, der hierzulande allerdings kein großer Erfolg war. Sie steuern einen Nachwuchspiraten, der auf der

Degen putzen Sie diese Angreifer weg. Ab und zu liegt ein Extra wie "Bessere Sprungkraft" herum.

Sie sollten auch auf eine ordentliche Punktzahl achten, denn Spieler mit üppigem Score können sich in Läden feine Zusatzwaffen leisten. Besonders effektiv ist die modische



Müde Piraten bei der Hatz nach dem Schatz

Suche nach einem sagenhaften Schatz durch verschiedene Szenarios tippt. Das Schätzchen wird allerdings vom Geist des verbliebenen Säbelrassers Captain Silver bewacht.

Olen Sie Ihren Degen und machen Sie sich auf den Weg. Der Weg zum Goldschatz ist gepflastert mit Monstern und Piraten, die sich mit Wonne auf Sie stürzen und Ihnen ein Leben klauen wollen. Durch einen gut gezielten Hieb mit dem

Kombination "Degen mit Feuerkraft", die jeden Gegner auch aus der Ferne umhaut. Den schußgewaltigen Degen gibt's gleich in mehreren Ausführungen.

Verlieren Sie alle Leben, müssen Sie wieder zu Beginn des ersten Levels anfangen. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt nicht sehr hoch; Captain Silver eignet sich deshalb vor allem für weniger geübte Spieler. *hl*



Selten so herzhaft gegähnt: Captain Silver ist eine hochkarätige Schlafpille in Modulform. Daß Sega sich traut, für ein so windiges Spielchen knapp 90 Mark zu verlangen, zeugt von Mut (oder sollte man es besser Dreistheit nennen?). Das antike Spielprinzip beschränkt sich auf Laufen, Springen und im richtigen Moment Zuschlagen. Die Grafik ist bunt, aber streckenweise schlecht gezeichnet. Das Master System

wird bei weitem nicht ausgereizt. Die wenigen positiven Seiten das Moduls: für Einsteiger hat es einen angemessenen Schwierigkeitsgrad und es gibt immerhin ein paar Extras. Die sind aber nicht sonderlich originell und können nicht viel retten.

Ich habe mich bei Captain Silver schon bald kräftig gelangweilt. Es ist eindeutig eines der schlechtesten Sega-Module und wird wohl nur bei finanzstarken Sammlern Gnade finden.

Lösungshilfen

Computer-Programmservice
Frank Heidak

Pfeilstr. 37, 5000 Köln 1, Tel. 0221/243269

Komplettlösungen, Pläne, Tips & Tricks (auch Trainerpokes), individuelle Trainerversionen auf Diskette und Übersetzungen von Anleitungen für alle Computer- und Videospiele,

zum Beispiel für die aktuellen Spiele der Saison:

The Bard's Tale III * Wasteland * Zak McKracken * Ultima V * Pool of Radiance * Carrier Command * Emerald Mine * Zelda II * Leisure Suit Larry * 20000 Meilen unter dem Meer **

Und so bekommen Sie die Lösungshilfe für Ihr Spiel:

Senden Sie uns den ausgefüllten Anforderungsabschnitt zu.

Ihre Wünsche können wir besonders schnell erfüllen, wenn Sie dabei folgende Hinweise berücksichtigen:

1. Bei Komplettlösungen und Plänen nennen Sie lediglich das Spiel und kreuzen die gewünschte Lösungshilfe an.
2. Bei Tips und Tricks geben Sie bitte zusätzlich die Problemstellung auf einem gesonderten Blatt an.
3. Eine individuelle Trainerversion Ihres Spieles erhalten Sie, wenn Sie dem Schreiben Ihre Original-Spieldiskette beifügen. Sie erhalten sie umgehend mit dem gewünschten Trainer zurück.
4. Eine Übersetzung Ihrer englischen Bedienungsanleitung ins Deutsche können wir anfertigen, wenn Sie der Anforderung Ihre Original-Anleitung beifügen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir uns von dem Besitz eines Originals überzeugen müssen.

Und das kostet eine Lösungshilfe:

Komplettlösungen, Pläne und Trainerdisketten kosten jeweils 15,- DM. Tips und Tricks (auch Trainerpokes) gibt es für jeweils 7,50 DM. Bei Übersetzungen von Bedienungsanleitungen führen wir generell einen Gratis-Kostenvoranschlag durch.

Und das sind unsere Lieferungs- und Zahlungsbedingungen:

Bei Vorkasse per Verrechnungsscheck: Bestellwert zuzüglich 2,50 DM Versandkosten. Bei Lieferung per Nachnahme: Bestellwert zuzüglich 5,- DM Versand und Nachnahme.

Ich möchte für das Spiel

- folgende Hilfe(n):
- Komplettlösung
 - Plan/Pläne
 - Tips & Tricks
 - Trainerdiskette
 - Übersetzung der Anleitung

Auftraggeber

Name :
Wohnort :
Straße :
Telefon :
Computer:

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Pfeilstr. 37, 5000 Köln 1, Tel. 0221/243269

World Court Tennis

PC-Engine
89 Mark (Modul) * Namcot

Grafik	71	
Sound	65	
Power-Wertung	90	



Ich habe beim Video-Spielen schon lange nicht mehr so herzlich gelacht, geflucht, gezitert, gehofft, gebangt und aufs Joypad gebissen und wie bei den unzähligen Partien Tennis. Heinrich und ich liefern uns inzwischen Ballwechsel, bei denen selbst Ivan Lendl staunen würde. Die Idee mit den "echten" Tennis-Spielern zur Auswahl ist schlichtweg genial. Zumal sie sich wirklich an den menschlichen Vorbildern orientieren (Conners hält den Schläger in der linken Hand und Becker hechelt sich öfters als alle anderen am Netz). Ob auf Gras, Sand oder Hartplatz — diese Tennis-Simulation ist eine Wucht. Das Prachtstück ist die Steuerung: für Anfänger schnell erlernbar und für Profis noch eine Herausforderung. Was dem Nintendo-Besitzer sein "Ice Hockey", ist dem PC-Engine-Freak dieses Tennis.

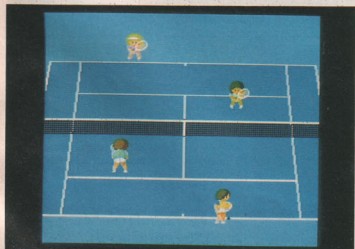
Für die PC-Engine gibt es in erster Linie geradlinige Actionspiele. Liebhaber von Sport-Simulationen kamen bislang etwas zu kurz. "World Court Tennis" schafft endlich Abhilfe. Die erste Tennis-Simulation für die PC-Engine hat einige interessante spielerische Neuheiten zu bieten.

Schon nach dem ersten Ballwechsel fällt das Scrolling in alle Richtungen auf. Der Platz ist nie komplett auf dem Bildschirm zu sehen. Zuvor sucht man sich einen der zwölf besten Herren oder eine der sechs besten Damen in der Welt als Computer-Gegner und als eigenen Spieler aus (jeder Tennis-Crack hat wie in Wirklichkeit andere Stärken und Schwächen).

Sowohl beim Aufschlag als auch im Spiel kann man den Ball exakt an die gewünschte

Stelle plazieren. Mit Hilfe der beiden Feuerknöpfe sind alle Schlagvarianten ausführbar. Ein gefühlvoller Stop, eine peitschende Vorhand cross übers Feld, ein kräftiger Schmetterball, ein gut getimter Return oder ein Lob sind schon nach kurzer Spielzeit kein Problem mehr. Wie präzise der Ball ins gegnerische Feld kommt (oder an der Netzkannte hängenbleibt), hängt ausschließlich vom Timing beim Schlag und schnellen Reaktionen ab.

Wer den Fünf-Spieler-Adapter für die PC-Engine nicht hat, der kann nur im Einzel gegen den Computer antreten. Mit dem Adapter sind dann auch Partien gegen menschliche Gegner möglich (zu zweit gegeneinander oder Doppel-Matches). Im Doppel können sogar bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. *mg*



Spiel, Satz und Sieg für diese fantastische Tennis-Simulation

spielbrett



Gamesware

Besuchen Sie unsere Berliner
Spiel-Softwareabteilung:
Ku-damm 195,1/15, 8825915

Seit nun mehr 5 Jahren können wir uns als einen der größten Versender auf dem Brett-Spiel-Sektor bezeichnen. Nach einer Programmverweigerung um das Thema "Spiele auf dem Computer" wollen wir nun an eine neue Interessentenschnittstelle herantreten. Da wir selber begeisterte Spiele-Fans sind, kennen wir die Probleme, die aus einer reinen Anzeigenwerbung in Listenform entstehen. Man liebt Hunderte von Titeln und hat, trotz vorhergehender Information durch Fachjournale keine Ahnung um was es bei dem Artikel geht. Jetzt wird es anders! Gegen DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie völlig unverbindlich unseren 100 seitigen Computer- und Brettspielkatalog (Bitte geben Sie Ihr System mit an: Atari ST, Amiga, C64/128 oder IBM und compatible). Von nun an erhalten Sie automatisch die neuesten Infos über die neuesten Computerspiele frei Haus. Bei einer Bestellung der hier aufgeführten Artikel erhalten Sie den Katalog natürlich kostenlos zugeschickt.



Off Shore Warrior
IBM 0515 79,90
AST 1022 59,90
AMI 2034 79,90

Jinks
AST 1025 59,90
C64 1527 49,95
AMI 0327 59,90

Armageddon Man
IBM 0286 69,90
AST 0075 69,90

C64 0285 49,95
AMI 0037 69,90

Daley Thompson's Olympic Challenge
IBM 0509 84,90
AST 1014 64,90
C64 1520 49,95
AMI 2019 64,90

Ultima 5
IBM 0343 89,90
C64 0344 79,90

Bitte fügen Sie Ihrer Bestellung einen Euro-Scheck oder einen Überweisungsbeleg bei.
Kto.474663-109 / Postgiro Bl.n.W.10010010

spielbrett - Versand
Postfach 610246
Körtrstr.10
1000 Berlin 61
oder einfach per Telefon
Tel.:030 / 6 93 39 39

Assault

Man nehme einen stahlharten Panzer, eine waffenstrotzende Plattform und eine Handvoll erlesener Gegner — fertig ist der neue Atari-Automat.

Grafik	81	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Sound	79	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Power-Wertung	83	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹

Im Weltraum schwebt eine massive Plattform. Das wäre an sich nichts Beunruhigendes, doch sie ist mit futuristischen Fahrzeugen, Panzern und Kanonen von bösen Buben bestückt. Da das nicht den allgemeinen Anti-Alien-Bestimmungen entspricht, wirft man eine Mark in den Automaten und beginnt, die Fremden gemütlich von der Plattform zu schießen.

Mit einem Panzer tuckert man übers Spielfeld, das von oben gezeigt wird. Das Territorium ist ziemlich groß, so daß man nur einen Teil zu sehen bekommt. Fährt man den falschen Weg, zeigt ein Pfeil an, welchen Weg man einschlagen muß, um ans Ziel zu kommen. Von allen Seiten kommen Gegner angedüst, die den Panzer abschießen wollen. Sie ballern wie die Irren und schicken Lenkraketen los, die gezielt Kurs auf Ihren Panzer nehmen. In höheren Leveln wird man außerdem aus der Luft bombardiert — diese Aliens haben einfach keinen Respekt.

Bei "Assault" fällt vor allem das außergewöhnliche Scrolling auf. Während man in herkömmlichen Ballerspielen sein Sprite über einen Hintergrund bewegt, steht in diesem Spiel der Panzer am unteren Rand still. Dafür rotiert der Hintergrund in jede Richtung mit — ein völlig neuer Effekt.

Gesteuert wird mit zwei Joysticks. Drückt man beide nach vorne oder nach hinten, so fährt man in die entsprechende Richtung. Zieht man einen der beiden Joysticks zur Seite, wird eine Kurve gefahren. Drückt man beide zur Seite, scrollt der Hintergrund und der ganze Panzer bricht seitlich aus.

Völlig abgedreht wird, wenn man die Joysticks auseinanderzieht. Dann stellt sich der Panzer auf die Hinterbeine und ein Fadenkreuz erscheint. Wenn man jetzt Maß nimmt und feuert, bekommt man einen Superschuß, der beson-



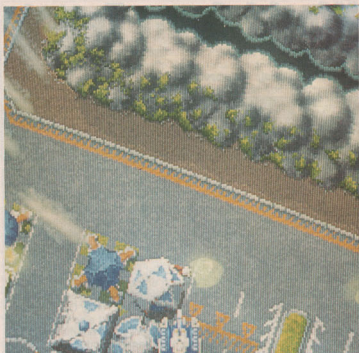
Ding-Dong! Soeben wurde eine neue Periode der Automaten-spiele eingeläutet. Assault ist — schlicht gesagt — ein Hammer. Das Scrolling ist einmalig. Der Panzer rotiert um die eigene Achse und der Hintergrund wirbelt dabei in jede beliebige Richtung mit. Wer eine Heimcomputer-Umsetzung programmieren will, wird ganz schön ins Stöhnen kommen.

Die Profis von Atari haben lange am Spieldesign geknabert. Der Automat ist gespickt mit Details, die das Spielen zum Erlebnis machen. Wenn man beispielsweise über Steine fährt, wird der Panzer langsamer und läßt sich schlechter steuern. Auch die Jump-Pads sind eine tolle Idee. Die Musik ist feinsten Funk und klingt wie Level 42 zu Ihren besten Zeiten — ein wahres Fest.

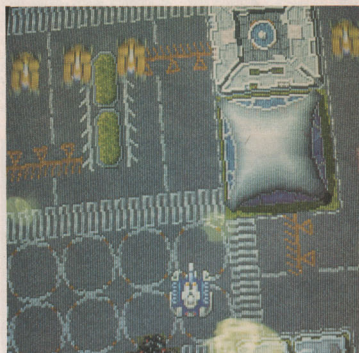
ders viel Schaden anrichtet. Dieser Schuß braucht aber viel Zeit, in der man ein feines Ziel für die Angreifer bietet.

In jedem Level gibt es ein "Jump-Pad". Wenn man darauf fährt, wird man in die Höhe katapultiert und sieht die Welt eine Weile aus der Vogelperspektive. Man erkennt nicht nur den Aufbau der Welt und Gegner, die sich darauf tummeln, sondern kann auch an Seelenruhe ein paar Geschosse losschicken, bis man wieder landet. Das Pad kann man dreimal benutzen und sich so eine Menge Ärger vom Hals schaffen. Hat der Panzer das letzte Hindernis überwunden, bekommt er Flügel und saust zur nächsten Plattform. Assault kann man nur alleine spielen. Wer sich für einen Profi hält, kann gleich mit dem sechsten Level anfangen.

al



Das Rundum-Scrolling kann Berge versetzen



Panzer-Power im Prachtgewand



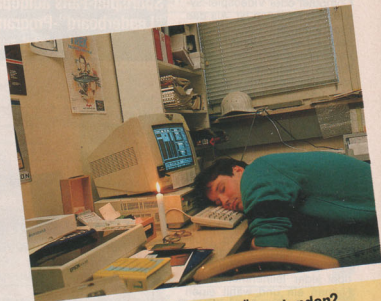
Wieder ein Grund mehr, in nächster Zeit eine Spielhalle zu besuchen. Assault erinnert zwar auf den ersten Blick an das weniger berauschende "Vindicators", doch schon nach der ersten Panzer-Drehung verspricht es einem die Sprache: dieses Um-die-eigene-Achse-Scrolling ist einfach gi-

gantisch. Atari macht's möglich. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt (Vindicators-Spieler dürfen überhaupt keine Probleme haben), gelingen einem (manchmal) die tollsten Manöver. Anfänger sollten allerdings nicht den Fehler machen, gleich mit dem sechsten Level anzufangen, denn dort sind sie nach wenigen Sekunden Alien-futter. Da tun sich sogar geübte Spieler schwer. Dazu kommt die fetzige Musik, die mich öfters zu sehr kühnen Angriffen auf die feindliche Übermacht verleitet hat — ich glaube, so etwas nennt man Spielrausch. Assault sollte jeder mal gespielt haben.

Hast Du das Zeug zum Spiele-Redakteur?



Begeistern Dich Computerspiele?



Machst Du gerne mal Überstunden?

Wenn Du diese vier Fragen ruhigen Gewissens mit einem lauten, donnernden »Ja!« beantworten kannst, dann bist Du vielleicht genau derjenige, den wir suchen! Zur Verstärkung unserer Spiele-Redaktion, die Power Play und Happy-Computer betreut, suchen wir einen jungen

Mann oder eine junge Frau, der/die bei uns als Redakteur arbeiten will.

Unser Wütschkandidat muß kein gelernter Journalist oder Diplom-Informatiker sein, sollte aber eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe haben. Außerdem kennt er sich gut mit Spielen und Computern im allgemeinen aus und ist volljährig. Doch Vorsicht, bei unserem Job wird nicht nur Tag und Nacht gespielt. Für das Artikelschreiben, Recherchieren und die Kontaktpflege muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen einiges, doch wir haben auch viel zu bieten: Nette, leicht verrückte Kollegen, eine sehr angenehme Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag und gute Sozialleistungen. Ein Joystick wird gestellt.

Schick' uns doch heute noch Deine Bewerbungsunterlagen. Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und eine Artikel-Kostprobe sollten nicht fehlen. Hier unsere Anschrift:

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



Hast Du Spaß am Schreiben?

Traust Du Dich, mit diesen Leuten zu arbeiten?

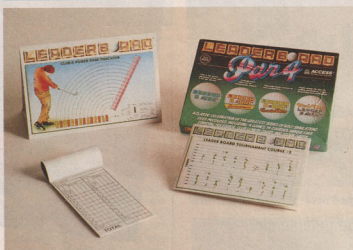


Oft kopiert — nie erreicht. "Leaderboard" ist unbestritten die beste Golf-Simulation, die bis heute für Computer oder Videospiele-Systeme erschienen ist. Als das Programm 1986 zunächst für den C 64 erschien, waren Fachzeitschriften und Spiele-Freaks gleichermaßen begeistert. Die Programmierer Roger und Bruce Carver von Access Software lieferten mit Leaderboard ein Meisterwerk ab. Die Kombination aus realistischer Simulation und spannender Action ist den beiden Teufelskerlen auf Anhieb gelungen.

Bei Leaderboard können bis zu vier Golfer gleichzeitig antreten. Bevor man auf das erste Loch losgelassen wird, müssen noch einige Formalitäten erledigt werden. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach eigener Spielstärke entscheidet man sich für

Leaderboard

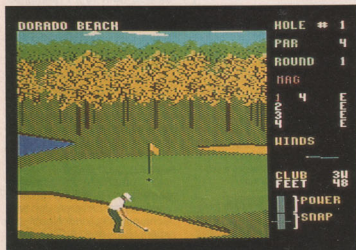
Sportspiel-Fans aufgepaßt: Eine Sammlung aller "Leaderboard"-Programme gibt es für viele Computer jetzt zum Sonderpreis.



Das nötige Zubehör für erfolgreiches Golfen wird mitgeliefert

auf Grafik und Sound mit den 16-Bit-Versionen von Leaderboard identisch. Die Krönung war schließlich "World Class Leaderboard" für den C 64, das zusätzlich einen Bahneneditor bot.

Wer Leaderboard noch nicht hat, der kann sich dieses Prachtspiel zur Zeit für wenig Geld zulegen. Vor kurzem wurde eine Compilation für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum veröffentlicht, auf der alle Leaderboard-Programme enthalten sind, die für den jeweiligen Computer verkauft wurden. Für Amiga und Atari ST sind das Leaderboard und Leaderboard Tournament (vier neue Kurse). Für CPC und Spectrum gibt's zusätzlich noch Leaderboard Executive Edition. Die C 64-Besitzer bekommen am meisten für ihr Geld. World Class Leaderboard ist nämlich im Moment nur für diesen Computer erhältlich. Damit sich der Kauf auch für Personen lohnt, die



Leaderboard: ein Sportspiel par excellence (C 64)

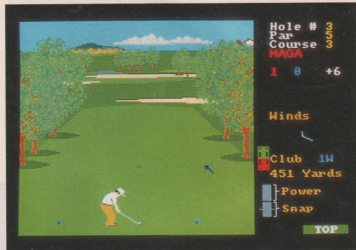
"Novice", "Amateur" oder "Professional". Während bei "Novice" der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Balles hat, spielt er bei "Amateur" und "Professional" eine mehr oder weniger starke Rolle.

Es gibt vier Kurse mit je 18 Bahnen. Wie viele Sie davon am Stück spielen wollen, hängt von Ihnen ab. Die Reihenfolge der Kurse dürfen Sie ebenfalls selber festlegen. Danach geht's endlich los. Mit 14 Schlägern im Gepäck wird Loch 1 in Angriff genommen.

Auf dem Bildschirm sieht man im Vordergrund den Golfer. Die Bahn wird in übersichtlicher, perspektivischer 3D-Grafik dargestellt. Der Bild-

schirmaufbau ist bei den 16-Bit-Versionen natürlich deutlich schneller als bei den 8-Bit-Varianten. Jedesmal wenn ein Schlag ausgeführt wurde, errechnet das Programm erneut die Position des Balles und zeigt die Grafik vom neuen Abschlagsort aus. Außerdem wird man ständig über die Windrichtungen informiert und sieht, wie weit der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Neben der tollen 3D-Grafik wurde Leaderboard vor allem durch die unkomplizierte aber präzise Steuerung berühmt. Mit einem Fadenkreuz markieren Sie, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Je länger Sie anschließend den Feuerknopf



Flottes 3D, schöne Grafik und pfundweise Spielwitz (Amiga)

gedrückt halten, desto fester der Schlag. Auf dem "Amateur"- und "Professional"-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschneiden.

Anfangs gab es Leaderboard nur für den C 64. Umsetzungen für Atari XL/XE, CPC und Spectrum wurden bald nachgereicht. Etwas später folgten verbesserte Versionen für Amiga und Atari ST. Hier bestehen die Golfplätze nicht nur aus Rasen und Gewässern, sondern es sind auch Bäume und Sandbunker vorhanden. Darauf mußten die C 64-, CPC- und Spectrum-Besitzer aber nicht lange verzichten. "Leaderboard Executive Edition" für die 8-Bit-Computer war bis

schon eine der zahlreichen Leaderboard-Versionen zu Hause haben, liegen in der Packung einige nützliche Extras. Die Auflistung der Maximal-Weiten der einzelnen Schläger erspart in Zukunft so manchen Fehlschlag. Auch das Fallblatt mit den maßstabsgetreuen Zeichnungen der Bahnen ist sehr hilfreich.

Jeder, der Sportspleiße mag und noch kein Leaderboard-Programm hat, der sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. 39 Mark auf Kasette beziehungsweise 49 bis 79 Mark auf Diskette (je nach Computer-System) ist die Leaderboard-Zusammenstellung auf jeden Fall wert. mg

HITVERDÄCHTIG oder bereits Hits???

Der Hit ROGER RABBIT

C 64/128	DM 39,-
Amiga	DM 59,-
IBM + komp.	DM 59,-

Der Hit DSCHUNGBUCH

CPC	DM 42,-
Amiga/Atari ST	DM 59,-
IBM + komp.	DM 49,90

Der Hit D.T. OLYMPIC CHALLENGE

C 64/128	DM 39,50
Amiga/IBM + komp.	DM 62,50
Atari ST	DM 54,50

C 64/128

WARLOCK 39,90 / LEBEN UND STERBEN LASSEN 39,90 / OVERLANDER 37,- / FOOTBALL MANAGER II 37,50 / ACE II 31,90 / BIONIC COMMANDO 38,50 / SUMMER OLYMPIAD 38,50 / MICKEY MOUSE 38,50 / BARDS TALE III 49,90 / VINDICATOR 39,90 / FISTS'n THROTTLES 39,90 / F. B. BIG BOX 39,90 / TRIVIAL PURSUIT 49,90 / FERNANDEZ MUST DIE 34,- / CAPTAIN BLOOD 39,- / LANCELOT 37,50 / HAWKEYE 39,50 / SUPERSKILLS 39,- / NINETEEN 39,50 / MANIC MANSION 37,50 / NIGHT RAIDER 46,50 / SALAMANDER 35,50 / Unbedingt vorbestellen: MICROPROSE SOCCER / RETURN OF JEDI

Amiga/Atari ST 69,90

STARGLIDER II 69,90 / OVERLANDER 52,50 / CAPTAIN BLOOD 59,90 / FREEDOM 54,- / GARFIELD 67,- / TRIPLE POWER 54,- / EMANUELLE 53,- / LEBEN UND STERBEN LASSEN 53,- / WANTED 49,90 / SKY CHASE 54,- / IMP. MISSION II 49,50 / 20000 MEILEN u. d. MEER 59,- / NEBULUS 52,-

POWER-PLAY-Leser erhalten unseren SUPER-KATALOG mit Top-Videofilmen und Spitzen-Computerprogrammen **kostenlos** auf Anforderung ins Haus.

NEU: 24-Std.-Service. Auftragsannahme rund um die Uhr (bis Weihnachten).

PHOENIX für C 64 DM 95,- (D) für C 128 DM 95,- (D) MacroDat C 64/128 DM 38,- MacroText C 64/128 DM 38,-

Ihr SOFTWARE-VERSAND **WESP MAGIC LTD.** POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 0 7161/83381

TELEX TEL

AMIGA aktuell

Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Über 4000 Disketten Public Domain Software ab Lager lieferbar.

SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE

Für AMIGA

Bermuda Project 67,95 ★ Tracer 59,95 ★ Craps Academy 59,95 ★ Indian Mission 44,95 ★ Interceptor 67,95 ★ Zero Gravity 44,95 ★ Phantasm 44,95 ★ ZOOM 44,95 ★ Fire & Forget 67,95 ★ Ferrari Form 1 67,95 ★ Streetgang 44,95 ★ Giganoid 27,95 ★ World Darts 37,95 ★ Black Lamp 44,95 ★ Better Dead t. Alien 55,95 ★ Ebonstar 59,95 ★ Bubble Ghost 48,95 ★ Arcade Classic 44,95 ★ Spinwheel 44,95 ★ Gunshot 50,95 ★ Mewilo 49,95 ★ Atron 5000 29,95 ★ Mindfighter 59,95 ★ Footmann 39,95 ★ In 80 Tg. u. d. Welt 44,95 ★ Armagedon Man 55,95 ★ Sagrophaser 44,95 ★ Flight Path 737 19,95 ★ Return to Atlantis 59,95 ★ Screaming Wings 19,95 ★ Katagis 50,95 ★ Carrier Command 72,20 ★ Starglider II 72,20 ★ Corruption 67,95 ★ Battle Chess 67,95 ★ Academy 55,95 ★ Daley Thompson 72,20 ★ Legend of Sword 67,95 ★ Netherworld 55,95 ★ Space Quest II 55,95 ★ Thexder 44,95 ★ Virus 55,95 ★ Zynaps 55,95 ★ P.O.W. 67,95 ★ ChronoQuest 74,95 ★ Fusion 67,95 ★ Bionic Commando 67,95 ★ Foundation Waste 59,95 ★ Impossible Mission II 67,95 ★ Menace 67,95 ★ Offshore Warrior 67,95 ★ She Fox 44,95 ★ Skyfox II 67,95 ★ Tanglewood 49,95 ★ 4x4 Off Road Racing 50,95 ★ A.P. Mechanicus 43,95 ★ Autoduell 67,95 ★ Galdregons Domain 50,95 ★ California Games 67,95 ★ Elite 7 67,95 ★ Heroes of

Lance 7 67,95 ★ Hollywood Poker pro 50,95 ★ Jeanne d'Arc 50,95 ★ Nigel Mansell 7 67,95 ★ Outland 50,95 ★ Outrun 50,95 ★ Pool of Radiance 67,95 ★ Lancelot 59,95 ★

SPIELE IBM-kompatible 5,25" und 3,5"

California Games 67,95 ★ Desert Rats 50,95 ★ Empire 67,95 ★ Filghismulator 3.0 124,95 ★ Skyfox 67,95 ★ Falcon F16 99,95 ★ Nightrider 59,95 ★ 3D Helicopter 64,95 ★ Elite 67,95 ★ Hanse 72,20 ★ Space Quest II 55,95 ★ UMS 72,20 ★

Versand nur per Nachnahme + DM 8,- Porto + Verpackungselbstkosten/Vorauskauf Porto + Verpackungskosten frei

Wir führen außerdem alle neuen Spiele für Amiga und IBM-Kompatible zu fairen Preisen.

Wir führen auch Werbeartikel von COMMODORE wie Jogginganzüge, T-Shirt, Sporttaschen, Regenschirme usw.

Wir wünschen allen Kunden und die es noch werden wollen, sowie unseren Lieferanten ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr 1989.

TELEX TEL

Inserentenverzeichnis

Amiga Aktuell	85	Fantastic	37	Lex	39
Ariolasoft	41-48	Flashpoint	31	Magic Home	19
Bachler	39	Gauger	39	Mediencenter	39
Bornico	2/3, 7, 13	Gebauer S.	51	Playsoft	59
		GoTo Datacenter	11	Powersoft	55
Christl's Software Shop	19			Rushware	21, 24/25, 62, 66, 70/71, 73, 77, 87
Computer S	11	Heidak	79	SF Soft	55
Computerservice	60	Hofstede	51	Stevens P.	29
Computershop	35, 61			TS Datensysteme	51
CWM	49	International Software	59	Vidix	9
Dataservice	19	Jöllenebeck	29	Waller	31
Decos	51	Joysoft	55	Wesp Magic	85
Delta	65	Karosoft	39		
Dynamics	65, 67, 69	Kingsoft	88		
		Korona Soft	27		
Eurosystems	16/17				

POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 9. Januar 1989

Wumm! Zack! Boing!

Jetzt kommt das erste Computerspiel, in dem Politiker satt in die Pfanne gehauen werden. Diese Respektlosigkeit stammt aus England, wo Domark am Spiel zur TV-Serie "Spitting Image" arbeitet. Wir präsentieren Euch dazu einen verrückten Wettbewerb.

Rumpel, Sprotzi!

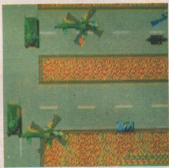
Für **POWER PLAY 2/89** versprechen wir Euch einen prallen Computerspiele-Teil. Wir wissen noch nicht genau, was alles in der nächsten Ausgabe getestet wird, aber es gibt



ein paar heiße Anwärter: Die **Billard-Simulation "Rack 'em"** ist endlich fällig, das neue **"Batman"-Spiel** steht an (im Bild die ST-Version) und für **Accolades** manöverfeste Panzer-Simulation **"Steel Thunder"** wurden schon die Ketten geölt.

Knatter-Knatter, Donner!

Der Höhepunkt im nächsten Videospiele-Teil wird der Test von **"Thunderblade"** fürs **Sega Master System** sein. Außerdem neu für **Sega**: das Fern-



ost-Actionspiel **"Kenseiden"**. Dazu kommen Berichte über Neuheiten für **Nintendo** und **PC-Engine**.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)

Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)

Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistent: Rita Gießl (269)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porsch

Layout: Erich Schulte (Chellayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tenstaedt

Titel: Mediagenic

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmlistings 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 werden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsführung - Populäre Computerzeitschriften: Alexander Narlings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursig (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/13 40 50 58, Telefax: 00 44/13 41 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 008 862/7 63 00 52, Telefax: 008 862/7 65 87 87, Telex: 078 529 935

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-0

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-Computer".

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollestr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft 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 beschriebenen Lösungen oder verwendeten Zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (165) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heimlager, Werner Pest

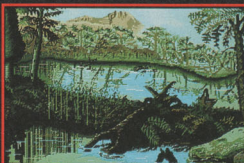
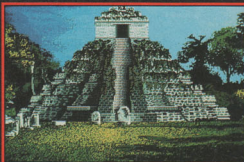
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

CHRONO-QUEST



Ein klassisches Adventure von Psygnosis.

- ★ Volle Symbolsteuerung
- ★ Brillante Grafik
- ★ »Teuflich gut entwickelt«
- ★ 4 Disketten in der Atari-Version, 3 Disketten in der Amiga-Version
- ★ IBM-Version — die Vorbereitung.

CHRONO-QUEST

Hier ist das erste einer neuen Generation von Psygnosis Adventure Spielen. Ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn.

Deine Nachforschungen beginnen ca. 1920 im Schloß Deines Vaters. Dort findest Du (oder Du solltest finden) die letzte Erfindung Deines Vaters — eine fantastische Zeitmaschine. Dein Vater ist tot, ermordet und Du bist der Hauptverdächtige. Ein Brief aus der Hinterlassenschaft Deines Vaters bringt Dich auf den Gedanken, daß der wahre Schuldige — Richard — ist, der doch nicht ganz so treue Diener. Aber er konnte mit Hilfe der Zeitmaschine in die Zukunft entfliehen... wer wird Deine phantastische Geschichte glauben... glaubst Du sie wirklich selbst?

Eine Menge Schwierigkeiten werden sich Dir in den Weg stellen. Schließlich wird Dir nichts weiter übrig bleiben, als mit der Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen, um die Einzelteile der Magnetkarte zusammenzusammeln, um mit der Zeitmaschine in die Zukunft zu gelangen und dort wirst Du... in der Zwischenzeit, in ein paar Augenblicken, wird man die Zeitmaschine finden... entschuldige, aber in ein paar Augenblicken, wird der Raum gefunden werden, wo die Zeitmaschine steht... aber es ist dunkel... entschuldige nochmals, in ein paar weiteren Augenblicken wird man wissen, wo Du gegangen bist... 3 Stunden und 250 Minuten und noch ein paar Augenblicke später stehst Du in der Halle und denkst... hiiiilfe hiiiilfe.

Für Atari ST/Amiga/IBM.

Screen Shots von der ST Version.



Psygnosis, FREEPOST
Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Tel. No.: 051-207 08 25

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft;
Schweiz, Thali AG



DAS KINGSOFT SEXTETT

DIE IDEALE GESCHENKIDEE

Eine Spielesammlung der Super-Motiv SECHS absolute Top-Hits für Ihren Computer. Da ist für jeden Geschmack das richtige Spiel dabei. Ein Muß für jeden Spiele-Freak!

CITY DEFENCE
Kritische Situationen? Kein Problem! Überwachen Sie die Stadt von oben. Wenn Sie einen Angriff entdecken, ist es Ihre Aufgabe, die Stadt zu verteidigen. Ihre Truppen sind durch Laserkanonen, Raketen und Bomben bewehrt.

GRID START
Der Fahrer des schnellsten Sportwagens bekommt die besten Fahrer mit. Es geht um die besten Fahrer, die besten Autos und die besten Strecken. Wer wird der Sieger sein? Es geht um die besten Fahrer, die besten Autos und die besten Strecken. Wer wird der Sieger sein?

KARTING GRAND PRIX
Gekanntes Karting mit viel Action und Action. Die Fahrer sind durch Laserkanonen, Raketen und Bomben bewehrt. Ihre Truppen sind durch Laserkanonen, Raketen und Bomben bewehrt.

KARATE KING
Für alle Karatekünstlerinnen. Es geht um die besten Karatekünstlerinnen. Es geht um die besten Karatekünstlerinnen. Es geht um die besten Karatekünstlerinnen.

LAS VEGAS
Hier können Ihre Chancen die Bank von Las Vegas zu sprengen. Sie bringen mit Ihnen Gelder an die Bank. Ihre Chancen die Bank von Las Vegas zu sprengen. Sie bringen mit Ihnen Gelder an die Bank.

ABYSS
Prüfen Sie Ihre Fähigkeiten. In einem riesigen Ozean. In einem riesigen Ozean. In einem riesigen Ozean.

DEMOLITION CONSTRUCTION SET
Im Land der geschickten Handwerker. 2 Spieler im Turn- oder Einzelspieler-Modus. Im Land der geschickten Handwerker. 2 Spieler im Turn- oder Einzelspieler-Modus.

FIRE GALAXY
Im Kampf gegen die intergalaktischen Aliens. Im Kampf gegen die intergalaktischen Aliens. Im Kampf gegen die intergalaktischen Aliens.

SPACE PILOT COMPENDIUM
Die Nr. 1 für alle Raumfahrer. Die Nr. 1 für alle Raumfahrer. Die Nr. 1 für alle Raumfahrer.

ZYRON
Auf einen freudigen Sieg haben Sie verdient. Auf einen freudigen Sieg haben Sie verdient. Auf einen freudigen Sieg haben Sie verdient.

KINGSOFT SEXTETT
für Commodore AMIGA
69,-⁹⁵
DISKETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64, C128
34,-⁹⁵
KASSETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64, C128
39,-⁹⁵
DISKETTE

ALLEN INVASION
Auf dem riesigen Planeten 211 und Ultra geschickte Strategien. Auf dem riesigen Planeten 211 und Ultra geschickte Strategien.

JUMP JET
Ein mit einem Karatel- und Flugmodell. Ein mit einem Karatel- und Flugmodell.

KARATE KING
Ein toller Karate-Kämpfer. Ein toller Karate-Kämpfer.

OUT ON A LIMB
Ein toller Karate-Kämpfer. Ein toller Karate-Kämpfer.

STRIP POKER
Das „Achtsteck“-Kartenspiel mit dem größten Einsatz. Das „Achtsteck“-Kartenspiel mit dem größten Einsatz.

TERRA NOVA
Ein toller Karate-Kämpfer. Ein toller Karate-Kämpfer.

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64, C128
34,-⁹⁵
DISKETTE

KINGSOFT SEXTETT
Commodore C64, C128
29,-⁹⁵
KASSETTE

SPIZTEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

WANTED
Programmierer

Für fast alle Computer-Typen die guten Programmierer gesucht werden. Für fast alle Computer-Typen die guten Programmierer gesucht werden.