

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

7/89

Da wackelt der Weltraum

Action für zwei Spieler mit:

- Forgotten Worlds
- Vindicators
- Blood Money

Keine Angst vor schwierigen Spielen

- Durchblick bei Ultima V
- Taktik-Tips zu Strike Fleet
- Klasse R-Type-Karten
- Schummeltrick für Falkon-Flieger

Abenteuer für Anspruchsvolle

- Zork Zero:
Infocom's Comeback-Adventure
- Space Quest III:
prachtvolle Science-fiction-Parodie



DEMONWARE SUCHT PROGRAMMIERER MIT BISS!



Wir sind, wie schon unser Label zeigt, *der Software-Hersteller mit Biss.*

Und weil wir den Mund nicht vollkriegen können, sondern den Software-Markt verschlingen wollen, *und zwar total und lieber heute als morgen*, suchen wir hier und jetzt **Programmierer und Grafiker zum Zeichnen und Programmieren von Computer - Spielen und Anwender - Software:** für AMIGA, C-64, IBM-PC, IBM-kompatible und alle APPLE-Computer.

Wer entsprechende **Erfahrung** (vielleicht auch schon ein fertiges Spiel!) und den richtigen Biss hat, um sich mit uns **auch geldmäßig extrem hoch** zu beißen, *dei/die* ruft uns sofort an und macht mit unserem **Herrn Weber** einen blitzartigen Gesprächstermin: 069-8004799 oder 8004703.



DEMONWARE Softwarehouse
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach

Fortsetzung folgt

Krisensitzung in der Redaktion. "Wir haben ein Problem: Starkiller sitzt in der Falle, vor ihm sein Gegenspieler Megawatt. "Also, wie wird er Megawatt los?" fragt Heinrich. Großes Schweigen, konzentrierte Gesichter, tiefes Grübeln. Endlich meint Michael: "Kann Doc Bobo nicht eine Erfindung aus dem Ärmel schütteln?" "Hmm...", meint Anatol, "logisch ist das ja nicht gerade..." "Macht doch nichts!" entgegnet Henrik, "schon mal eine logische

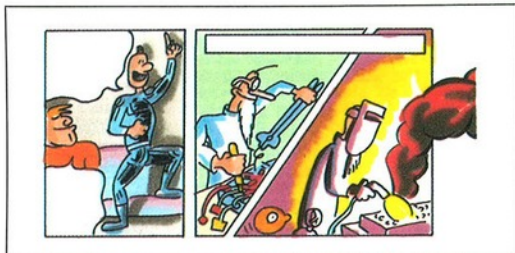
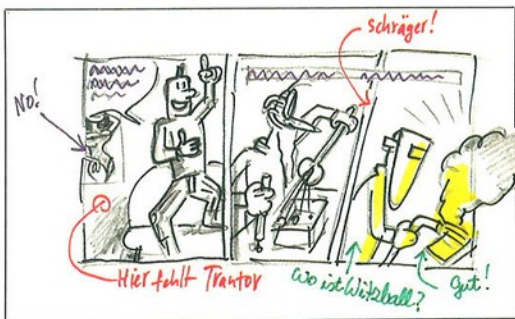
Starkiller-Folge gesehen?" Dann hört man nur noch: "...wie wär's, wenn Doc Bobo mit einem Neutrino-Strahler... Nein, ein Dimensionsfaller..." Eine Stunde später ist die "Starkiller-Krise" bereinigt und das Skript für die Fortsetzung der Comic-Serie fertig. Jede Folge unseres Starkiller-Comics hat ihre eigenen Helden: Einmal werden die Biochips reaktiviert, dann taucht die Frage "Wo ist eigentlich Witzball geblieben?" auf, dann werden Beziehungs-Probleme von Ultima

und Trantor verhackstückt. Wenn die Redaktion sich nach langen Kämpfen und viel Gelächter geeinigt hat, beginnt die eigentliche Arbeit für POWER PLAY-Layouter und Starkiller-Zeichner Rolf Boyke. Rolf, der als Profi-Zeichner schon diverse Comic-Bücher veröffentlicht hat, zeichnet zuerst eine Skizze vom Comic. Dann nimmt die Redaktion in Absprache mit Rolf noch kleine Änderungen vor ("Größerer Flammenwerfer! Dr. Bobos Bart ist nicht lang genug! Mehr Rauch und Explosionen!"). Danach macht sich Rolf an die Reinzeichnung, in der alles stimmen muß.

Starkiller animiert viele POWER PLAY-Leser, uns eigene Comics, Vorschläge zur Handlung, Gags oder einfach nur ei-

nen Brief ("Trantor mächtig gut") zu schicken. Ganz toll getrieben hat es Christian Teichmann. Christian ist elf Jahre alt, leidenschaftlicher POWER PLAY-Leser und Hobby-Tonkner. Eines Tages lag eine Pappschachtel beträchtlichen Ausmaßes im Postkasten der Redaktion. Als wir das Paket öffneten, erschien unter einem Berg von Watte ein bildschönes Modell von Starkillers Raumschiff "POKE 14,0". Rolf Boyke montierte ein paar Räder daran; das Modell

schmückt jetzt seinen Schreibtisch. Ein paar Wochen später schickte uns Christian einen netten Brief, mehr Watte und einen wasch- und farbechten "Witzball" (wieder aus Ton geformt). Wir bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei Christian. **B**edanken möchten wir uns auch bei unserem Kollegen Gregor Neumann von der HAPPY-COMPUTER-Redaktion. Er sprang kurzerhand ins Flugzeug, als am Eröffnungstag der "European Computer Trade Show" Heinrich mit einem grimmigen Grippe-Virus im Bett lag und nicht zur Messe fliegen konnte. Gregor sah sich drei Tage für uns auf der Messe um. Er kehrte mit einem Koffer voller Soft-



So entsteht eine Comic-Serie: von der Skizze (mit diversen Anmerkungen) bis zum fertigen Bild



Die dynamischen Zwei von Microprose: Matthias Arnold (rechts), und Peter Jones (links)



POWER PLAY-Leser Christian Teichmann formte das Starkiller-Raumschiff "POKE 14,0" und das Crew-Mitglied "Witzball" aus Ton

ware, dem neuesten Klatsch und der Geschichte des "Messe-Attentats" zurück. Gregor berichtete: "Ich unterhalte mich gemütlich mit Pressesprecherin Armanda Barry am Activision-Stand über neue Software. Plötzlich explodiert etwas hinter mir mit einem irrsinnigen Knall. Alle schreiben auf. Ich dachte zuerst, eine Bombe wäre hochgegangen. Der ganze Stand war voller Glassplitter, ein Blumentopf rollte an mir vorbei, Armanda stand kreidebleich mit hochgezogenen Schultern in einem Scherbenhaufen." Was war passiert? Des Rätsels Lösung: Ein riesiger Glas-Bilderrahmen, in dem Activision Poster aufhängte, war am Boden zer-schellt. Ein unvorsichtiger Besucher war daran gestoßen

und löste so das splittige Drama aus. Gregor will für die nächste Messe eine Gefahrenzulage beantragen.

Zurück von London zu unserer Redaktion nach Haar bei München. Hier besuchten uns zwei Microprose-Mannen: Matthias Arnold, Geschäftsführer von Microprose Deutschland, und Peter Jones, Marketingleiter beim englischen Microprose-Büro, berichteten uns von den neuesten Plänen des renommierten Softwarehauses, das gerade die englische Softwarefirma Telecomsoft gekauft hat.

Einen schönen Monat und bruchsigere Joysticks wünscht Euch das POWER PLAY-Team

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlussfertig an jeden Fernseher.

PC Engine RGB + 1 Spiel 499,-
PC Engine PAL + 1 Spiel 499,-
(extra: Chan & Chan od. Wonderboy in Monsterland od. Drunken Master)

NEU: RGB-Colour Booster

Joyboard 79,-
CD-ROM 900,-
Fighting Street 139,-
5-Player-Adapter 69,-
Hori Commander Joypad 99,-
Alien Crush 99,-
Chan & Chan 119,- **
Dragon Spirit 109,-
Dungeon Explorer 119,- **
ESP-Energy 109,-
F-1 Pilot 119,-
Galaga 88 99,-
Honey in the Sky 99,-
Legendary Axe 119,- **
Moto Roader 109,-
P-47 99,-
R-Type I 99,-
R-Type II 99,-
Space Harrier 129,-
Son Son II 109,-
Shubibi Man 99,-
Tale of a Monsterpath 99,-
Tiger Heli 119,- **
Victory Run 99,-
Vigilante 119,- **
Wataru 99,-
Winning Shot 99,-
Wonder Momo 119,-
World Court Tennis 99,- **
SEGA MEGA DRIVE-Anschluss nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher
Konsole + 1 Spiel 449,-
Alex Kid in Miracle World 139,-
Alienx Beast 139,-
Space Harrier II 139,-
Super Thunderblade 139,-

Ankündigungen für Juni/Juli bei Anzeigenschluss

Kings Quest IV Amiga 20,-
F-16 Combat Pilot Amiga 79,-
Robocop Amiga 79,-
Chaos Strikes Back Atari ST/Amiga 79,-
Time Scanner Atari ST/Amiga/C 64 79,-
Dominator Amiga/C 64 79,-
Ultima V Atari ST 79,-
Microprose Soccer Atari ST/Amiga 79,-
Millenium 2.2 Atari ST/Amiga 79,-
3D Pool Atari ST/Amiga 79,-
Powerdrome Amiga 79,-
WEC Le Mans Atari ST/Amiga 79,-
Silkworm Atari ST/Amiga 79,-
Hard and Heavy Atari ST/Amiga/C 64 79,-
Kaiser Amiga 79,-
Hawkeye Atari ST/Amiga 79,-
Weird Dreams Atari ST/Amiga/C 64 79,-
Spherical Atari ST/Amiga/C 64 79,-
Drachen von Laas Amiga 79,-
Star Trek Amiga/C 64 79,-
Gunship Amiga 79,-
Hostages C 64 79,-
Fugger Amiga 79,-
Ghost'n Goblins Atari ST/Amiga 79,-

C 64-Neuheiten

Hinbook Deathlord 29,-
Hinbook Mars Saga 29,-
Hinbook Bard's Tale III 29,-
Hinbook Zak McKracken 19,-
Handbuch Ultima V 39,-
3D Pool 49,-
Grand Monster Slam 49,-
Speedball 49,-
Forgotten Worlds 49,-
Project Firestart 49,-
Halo 45,-
Circus Attractions 45,-
Mayday Squad 45,-
Test Drive II 39,-
TD II Super Cars 59,-
Dynamite Hit Sensation 59,-

C 64-Bestseller-Classics

Bard's Tale III 59,-
Microprose Soccer 49,-
Pool of Radiance 69,-
Emily'n Hughes Int. Soccer 45,-
Battletech 59,-
Wasteland 49,-
Ultima V 69,-
Hills Far 59,-
Grand Prix Circuit 49,-

C 64 Disk

Pirates 49,-
Red Storm Rising 49,-
Stealth Fighter 49,-
Gunship 49,-
Armalyte 42,-
R-Type 44,-
Times of Lore 49,-
Yuppies Revenge 49,-
Serve & Volley 49,-
Fugger 42,-
Bard's Tale I 49,-
Bard's Tale II 49,-
Neuromancer 49,-
Zak McKracken 59,-
Barbarian II 49,-
F-14 Tomcat 49,-
Powerplay Hockey 49,-
War in Middle Earth 49,-
Football Man. Exp. Kit 29,-
Demon Winter 59,-
Tom & Jerry 49,-
President Election 49,-
Sports World 88 49,-
Deathlord 49,-
Mars Saga 49,-
Gold, Silver, Bronze 49,-
Supreme Challenge 49,-
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)

First over Germany 79,-
Rommel battles for N. A. 59,-
Mac Arturus War 59,-
American Civil War I 59,-
American Civil War II 59,-
Eternal Dagger 59,-
Typhoon of Steel 69,-
Battles of Napoleon 69,-
Over Run 69,-
Panzer Strike 79,-
Quatron II 59,-
Patton vs. Rommel 49,-
Legend of Blacksilver 49,-

Atari ST

Gauntlet II 4-Player-Adapter 20,-
Populous 79,-
Starglider II 69,-
Elite 69,-
Police Quest II 75,-
Robocop 59,-
War in Middle Earth 59,-
Bio Challenge 59,-
Man Hunter 89,-
Vindicators 59,-
Breach 69,-
F-16 Falcon 75,-
Zak McKracken 89,-
Leisure Suit Larry II 89,-
F-16 Combat Pilot 75,-
Fugger 59,-
Ultima IV 69,-
Yuppies Revenge 75,-
Archipelagos 49,-
President Election 79,-
Voyager 59,-
Typhoon Thompson 59,-
Stormtrooper 59,-
Sorcerer Lord 75,-
Demon Winter 79,-
Kick Off 59,-
Dungeon Master 69,-
Dungeon Master Editor 79,-
Forgotten Worlds 59,-
Deja Vu 2 34,-
Talespin Adv. Creator 79,-
Orbiter 75,-
Gauntlet II 65,-
Empire 69,-

Kings Quest IV 89,-
Ballistik 59,-
Barbarian II 59,-
STOS 79,-
STOS Compiler 59,-
STOS Sprites 39,-
Kaiser 99,-
FOF 89,-
Dragon Ninja 59,-
Running Man 75,-

IBM

Space Quest III 99,-
F-19 Stealth Fighter 119,-
Modem Wars 75,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version 109,-
Thunderchopper 79,-
Kings Quest IV 109,-
Larry II 79,-
Police Quest II 79,-
688 Attack Sub 89,-
Cut Run 75,-
Battletech 79,-
Testdrive II 89,-
Testdrive II Car-Disc 49,-
Testdrive II Landschaftsdisc 109,-
Bat Fighter 139,-
Grand Prix Circuit 69,-
Fire Brigade 89,-
Demon Winter 75,-
Chuck Yeagers 2.0 89,-
Robocop 59,-
Grand Monster Slam 59,-
Shiphead 59,-
Balance of Power 1990 79,-
Visions of Aftermath 75,-
F-16 Combat Pilot 75,-
Sierra Hint Books je 25,-

Amiga

4-Player-Adapter 20,-
F-16 Falcon 79,-
Wayne Gretzky Icehockey 79,-
Dungeon Master 1 MB 79,-
Dungeon Master Editor 69,-
Dragons Lair 1 MB 109,-
Battletech 75,-
Testdrive II 79,-
Bundesliga Manager 59,-
Bio Challenge 79,-
Premier Collection 79,-
Populous 79,-
Deja Vu 2 79,-
Zak McKracken 69,-
Elite 69,-
R-Type 75,-
Vindicators 59,-
Lords of the Rising Sun 89,-
Sorcerer Lord 75,-
Holiday Maker 69,-
Starglider II 69,-
Forgotten Worlds 59,-
Blood Money 75,-
Zork Zero 89,-
Journey 89,-
Ballistik 59,-
Cybernoid II 59,-
Manhunter 89,-
Shogun 79,-
Running Man 89,-
TV Sports Football 89,-
Voyager 75,-
Space Quest II 75,-
Police Quest 75,-
War in Middle Earth 59,-
Universal Military Simulator 79,-
Gethysburg 79,-
Balance of Power 1990 79,-
The Grand Monsterslam 59,-
Fire Brigade 1 MB 89,-
Demon Winter 79,-
Breach 69,-

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

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland).
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

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

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

POWER PLAY INHALT 7/89

Aktuell

Euro-Spiele-Show: Bericht von der European Computer Trade Show in London	8
In der Mache: Spiele von morgen	12
Aktuelle Kurzmeldungen	13
Zuwachs bei Microprose	14
Spiele-Hitparaden	16

Computerspiele-Tests

Forgotten Worlds	17
Vindicators	18
Renegade III	18
Blood Money	19
Voyager	19
Silkworm	20
Real Ghostbusters	21
Space Pilot '89	21
Time Scanner	24
Project Firestart	24
RVF	41
Battlehawks 1942	42
Kick Off	42
Oil Imperium	43
Zork Zero	44
Journey	45
Space Quest III	46

Power-Tips

R-Type, Strike Fleet	25
POKE-Ecke:	28
Archipelagos, Pac-Mania, Howard the Coder, Cybernoid	29
Demon's Winter, F-16 Falcon, Realm of the Trolls, The Deep	30
Ultima V, Total Eclipse	31
Die Fugger, Lords of Conquest, Heroes of the Lance, Wall Street Wizard	34
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	35
Videospiele-Tips:	36

Videospiele-Tests

Galaxy Force	53
Altered Beast	54
Wonderboy III, Dragon Spirit	55
Simon's Quest (Castlevania II)	58
Son Son II	59

Automatenspiele-Tests

Sky Soldiers, Tetris	60
----------------------	----

Allgemeines

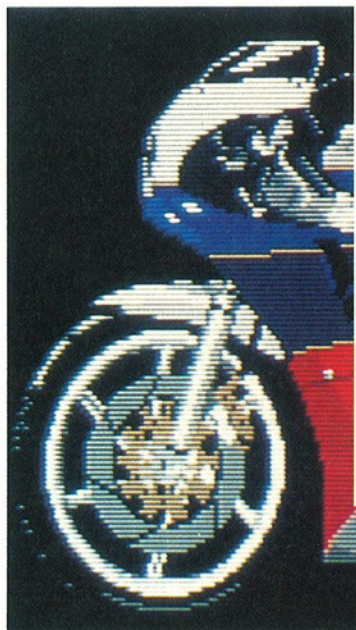
Einleitung	3
Die POWER PLAY-Wertungen	6
Wettbewerb: "Populous"	15
Starkiller	38
Die High Score-Ecke, Leserbriefe	40
Impressum	51
Power-Classic: Planetfall	61
Vorschau, Inserentenverzeichnis	62

Kurz-Tests

Mayday Squad, Leonardo, Bio Challenge, Fright Night, Running Man, Run the Gauntlet, The Duel: Test Drive II	47
Tom und Jerry, Aunt Arctic Adventure, Microprose Soccer, Stormtrooper, Populous, Dark Side, F-16 Combat Pilot	48
Pac-Land, Chicago 30's, Skweek, Blasteroids, Dark Fusion	49
The Muncher, Hate, Vindicators, Barbarian II, Stormlord, Sinbad, Nebulus 50	50
Silpheed, Lombard Rally, Prophecy	51

Story

Der stählerne Falke: Interview mit den Machern der Simulation "F-16 Falcon"	52
---	----



41 Steuern Sie bei "RVF" eine Honda über 22 Grand-Prix-Strecken



17 Spektakuläre Grafik und markige Digi-Sounds bei "Forgotten Worlds"



46 Das Gag-Adventure "Space Quest III" steckt voller verrückter Typen

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automaten spielen verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns "POWER-Wertung" heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die **POWER-Wertung**.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene **POWER PLAY-Prädikat**. Damit zeichnen wir ganz

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in POWER PLAY jeden Monat nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

DIE BEWERTUNG

hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

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

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam geschrieben. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf die Tester machte. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER**-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl*

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **RVF (ST)**, **Populous (Amiga)**, **Blood Money (Amiga)**, **R-Type (Amiga)**, **Blades of Steel (Nintendo)**, **Son Son II (PC-Engine)**, **Moto Roder (PC-Engine)**.

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Populous (ST)**, **Zork Zero (Amiga)**, **Space Quest III (Amiga, ST, MS-DOS)**, **Battlehawks 1942 (Amiga)**, **Grand Prix Circuit (MS-DOS)**.

Spitzenklasse

Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Heinrich Lenhardt hl



Anatol Locker al



Spitzenklasse

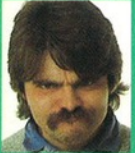
Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Michael Hengst mh



Martin Goldmann go



Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Populous (Amiga)**, **F-16 Combat Pilot (ST)**, **RVF (ST)**, **Project Firestart (C 64)**, **Simon's Quest (Nintendo)**, **Son Son II (PC-Engine)**.

Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Zork Zero (Amiga)**, **Populous (Amiga)**, **R-Type (Amiga)**, **Ultima V (MS-DOS)**, **Demon's Winter (MS-DOS)**, **Grand Prix Circuit (MS-DOS)**.

Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Wonderboy III (Sega)**, **Simon's Quest (Nintendo)**, **Xevious (Nintendo)**, **Gradius (Nintendo)**, **Dragon Spirit (PC-Engine)**, **Katakis (Amiga)**.

Spitzenklasse

Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Henrik Fisch hf



Weltraumreisen von Janus bis Phoebe!



Auf den 10 Monden des Saturn braut sich ganz schön was zusammen. Die Roxiz mobilisieren ihre gesamten Reserven um der Erde den Rest zu geben. Schlüpfen Sie in die Rolle des Expiloten Luke Snayles und packen Sie die Koffer. Das Reiseziel: die Monde Janus,

Mirasm, Encleadus, Tethys, Dione, Rhea, Titan, Hyperion, Lapetus und Phoebe; bewacht von jeweils 80 feindlichen Raumschiffen. Die Aufgabe dürfte damit wohl klar sein, oder?! Bonne Voyage mit Voyager. Für Amiga und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

POP 7

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

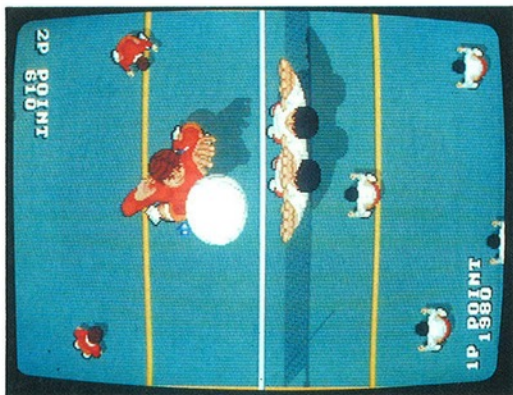


Das Programm

Euro Spiele Show



London lockte und fast alle kamen: Auf der ersten "Euro pean Computer Trade Show" gaben sich Spielehersteller aus Deutschland, England und Frankreich ein Stelldichein.



"Flossen hoch" beim Volleyball (Automatenbild)

Die alljährlich im Frühherbst stattfindende PC-Show gilt als weltweit wichtigste Messe für Computerspiele. Doch das etablierte Massenspektakel hat nun ernsthaft Konkurrenz bekommen: Obwohl die "European Computer Trade Show" zum allerersten Mal stattfand, buchten viele hochkarätige Softwarehäuser einen Stand auf dieser neuen Messe. Die meisten Firmen waren zufrieden und wollen auch nächstes Jahr wieder anrücken.

Am Stand von Domark wurde das Computerspiel zum brandneuen James-Bond-Film "Licence to kill" ("Lizenz zum Töten") angekündigt. Die Story

ist ideal für ein Actionspiel: Der smarte Geheimagent 007 nimmt Rache an fiesen Feinden. Entsprechend sah auch der erste Demo-Level aus: Mit einem Hubschrauber schießt man im Dschungel auf alles, was sich bewegt. Wie bei der Umsetzung des Bond-Films "A View to a kill" nimmt Domark wiederum Szenen aus dem Film als Vorbild für die Levels. "Licence to kill" soll im Juni pünktlich zum englischen Kinostart in den Läden liegen.

Garfield kommt wieder: The Edge arbeitet am Nachfolger zum ersten Garfield-Computerspiel "Big, Fat, Hairy Deal". Der verfressene Kater hat mal wieder eine zu große Portion

Lasagne verschlungen und liegt unruhig im Körbchen vorm Kamin. Er döst, beginnt zu träumen und wird schließlich von Alpträumen geplagt. Diese versetzen ihn in die Schweiz, denn dort gibt es die beste Schokolade — nur Garfield kommt nicht an sie heran. In seinen Träumen jagt er auf Skiern wilde Abfahrten herunter, um zu einer Schokoladenfabrik zu kommen. Bäume und Sträucher versperren den Weg und Odie schnappt Garfield Lunch-Pakete vor der Nase weg, die Jon vom Pistenrand hereinreicht. Kommt Garfield über eine Sprungschanze in der Fabrik an, muß er Schalter für die Schokoladen-Pipeline richtig stellen, um so Hühner zu füttern, die die begehrten Schweizer Schokoladen-Eier legen. Als letztes hetzt Garfield mit Schlittschuhen über einen vereisten See und muß alle Schokoladen-Fußstapfen eines Schoko-Huhns auf sammeln. Schneehaufen, Abfall und Löcher, die Odie



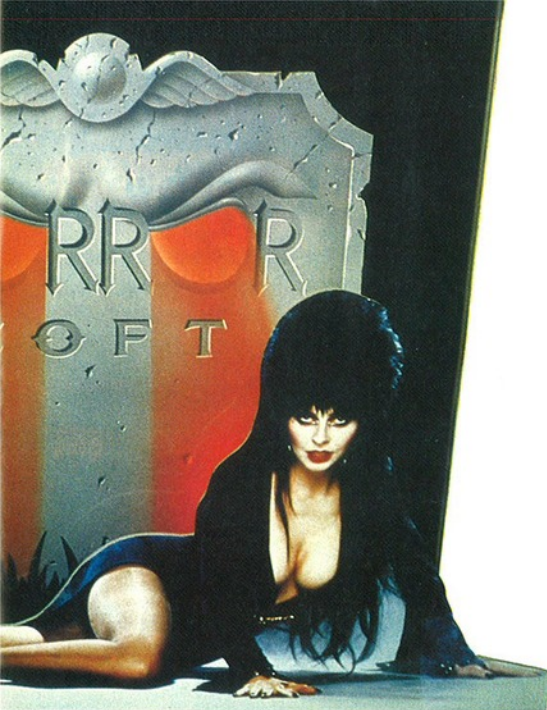
Ballerei à la After Burner: Galaxy Force (Automatenbild)

heimlich sägt, erschweren die Suche. Alle Levels sind einzeln anwählbar. Das Spiel kann jedoch nur lösen, wer alle Stufen hintereinander spielt. Wie Tim Langdell, Boß von The Edge, verriet, folgen noch weitere Garfield-Spiele. Das nächste soll "Garfield goes to Hollywood" heißen.

Auch die weiteren Spielneuhheiten von The Edge drehen sich um Comic-Helden: Snoopy und die Peanuts kommen im Herbst ebenso als Computerspiel wie "X-Man". Wer den Action-Held nicht kennt: In England und Amerika verkaufen sich die X-Man-Hefte besser als die Abenteuer seines Kollegen Superman.

Bei Activision liegt der Sommerschwerpunkt bei neuen Umsetzungen von Sega-Spielautomaten. Als nächstes sollen Computerversionen von "Altered Beast" (Prügelaction zu zweit), "Power Drift" (3D-Autorennen) "Ace Attacker" (Volleyball-Simulation) und "Galaxy Force" (wilde Weltraum-Ballerei) für ST, Amiga, PC, C 64 und CPC erscheinen.

Ebenfalls bei Activision wird ein neuer Flugsimulator von Vektor erscheinen, dem Team, das bereits die 3D-Actionspiele "Star Wars" und "The Empire strikes back" programmierte. Das neue Projekt soll der erste friedliche Flugsimulator mit



◀ Nur für Spieler mit starken Nerven: Horror-Soft läßt die Geister tanzen

Action und schneller, gefüllter 3D-Grafik werden. Die Story: Auf der Airbase "Elsworth" in South Dakota/USA treffen sich Fliegerasche aus Ost und West um in verschiedenen Wettbewerben die beste Crew zu ermitteln. Geschossen und gebombt wird nur auf Attrappen und ferngelenkte Ziele. Zur Auswahl stehen sechs Flugzeuge, darunter ein Tornado, eine F-15 und eine MIG 27 Flogger. Bis Sommer sollen der Simulator für MS-DOS und Amiga erscheinen, die ST-Version folgt später. Probleme gibt es nur mit dem Namen — der steht nämlich noch nicht fest.

Kalt lief es manchen Besuchern am Tynesoft-Stand den Rücken herunter. Schuld daran war ein gruseliges Adventure, das unter dem neuen Label "Horrorsoft" verkauft wird: "Personal Nightmare" für Ami-

der Maus gesteuert. Zum Beispiel kann man durch Türen gehen, indem man sie anklickt, und ein kleines Fenster zeigt die am häufigsten benötigten Befehle. "Personal Nightmare" erscheint voraussichtlich im Sommer.

Empire zeigte "Sleeping Gods lie", ein 3D-Action-Adventure mit Rollenspiel-Charakter. Die Story: Ein guter Gott, der das Land Tessera beschützte, liegt tiefgefroren in einer Eishöhle und so kann ein aggressiver Zauberer die Bevölkerung terrorisieren. Irgendwo in sieben Königreichen und 64 verschiedenen Landschaften liegt die Rettung für den Gott in der Kühltruhe. Um dorthin zu gelangen muß sich der Spieler mit vielen Personen prügeln — erst mit bloßen Händen, später mit Waffen — und viele Wächter zufriedustellen, die diegänge zu anderen Levels kontrollieren. "Sleeping Gods lie" soll bis zum Anfang des Sommers fertig werden.

Etwas länger muß man auf "Pipeline" von Titus warten — ein Spiel mit Suchtgefahr. Angeblich legt "Pipeline" bereits regelmäßig die Büros von Titus lahm, weil alles vor dem Computer hängt. Unter Zeitdruck gilt es Bauteile zu einer Pipeline zusammenzufügen. Da die Teile nicht immer passen, muß man genau vorplanen, zwei Baustein-Speicher ständig im Auge haben, Hindernisse auf dem Spielfeld umgehen und nicht zu lange warten, weil die Uhr ständig unbarmherzig tickt.

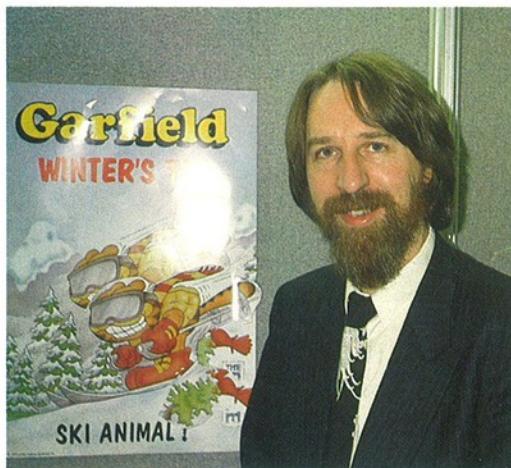
Die deutschen Software-Häuser Thalion, Magic Bytes und Rainbow Arts waren ebenfalls vertreten. Sehr interessant sieht Thalions "Seven Chambers of Shaolin" aus. Als Kung-Fu-Kämpfer muß man im berühmten Kloster seine Ausbildung vollenden. Die Aufgaben testen entweder die Geschicklichkeit des Spielers oder bestehen aus Prügelszenen mit Gegnern.

Am äußersten Ende der Halle zeigte der legendäre Programmierer Jeff Minter die neuen Produkte seiner Llama-soft. Darunter befanden sich das Actionspiel "Super Gridrunner" für den Atari ST und erste Demos für ein Spiel auf der neuen Videospielekonsole Konix-Multi-System. Trotz vieler Besucher an seinem Stand war der zottelige Jeff mit der Messe unzufrieden: "Einfach langweilig hier. Keine Action und nur Leute im Anzug."

(Gregor Neumann/ hl)



Der friedliche Flugsimulator mit Actionszenen von Vektor sucht noch einen Namen



ga, Atari ST und MS-DOS-PCs versetzt den Spieler in ein kleines englisches Dorf, in dem immer merkwürdigere Dinge vor sich gehen. Der Spieler hat nur einen Tag (sieben Stunden Spielzeit), um das Rätsel der Stadt zu lösen. Die detailliert gezeichneten Bilder sind mit viel Animation versehen. So laufen wie in einem Film Personen durch das Bild, Autos erscheinen und Vögel fliegen durch die Luft. Ähnlich wie bei "Deja Vu" wird vor allem mit

◀ Garfield und einer seiner größten Fans: Tim Langdell, Chef beim Softwarehaus The Edge, stellte das neue Garfield-Computerspiel vor

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHR

DM 119,-

zzgl. DM 10,- Versandk.
Unverbindliche 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 Spritkollisionen 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 Titelbildschirme 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 Zeilennumerierung, 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 KASSETTE 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,-
zzügl. DM 10,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

RLICH 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.

● 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 erforderte.

● 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 V Professional (nur Originalmodul), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 28,- + DM 10,- Versandkosten.

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

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Vorarbeitung von Hi-res-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. Voller Farbdarstellung, Spritanimationen. 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

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45689 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

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, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:

Viron Computerproducts, Groningsingl. 945, 6835 GL Arnhem,

Tel. 085/214082

oder bei Ihrem Fachhändler



IN DER MASCHINE

POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.

Out Run Europa (U.S. Gold)



Fahrtrichtung Paris, immer dem Eiffelturm nach (ST)

Jetzt fährt er wieder, der knallrote Ferrari Testarossa: Beim Rennspiel "Out Run" steuerte man den Flitzer über amerikanische Highways. Für den Nachfolger "Out Run Europa" wird das edle Gefährt wieder aus der Garage geholt, um durch fünf europäische Länder zu brettern. Die Fahrt führt Euch durch England, Frankreich, Italien, die Schweiz und Deutschland.

Out Run Europa soll Anfang Juli erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum sind geplant. *hl*

Gold of the Americas (SSG)

Nur für MS-DOS-PCs erscheint im Sommer ein Entdeckerspiel des US-Softwarehauses Strategic Studies Group (kurz: SSG). Bei "Gold of the Americas" machen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf die Socken, um die neue Welt Amerika zu kolonisieren und fleißig auszubeuten. Der Aufbau einer Armee ist ebenso wichtig wie eine gute Versorgung der Kolonien. Vergessen Sie außerdem nicht, daß zu Hause in Europa Ihr Brötchengeber (ein waschechter König) sitzt, der gute Ergebnisse erwartet. Ausgebuffte Computergegner machen das Programm auch für Solo-Spieler interessant; verschiedene historische Szenarien versprechen Abwechslung. Die PC-Version soll sich mit allen wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA und VGA) vertragen. *hl*



Vier Spieler ringen um Macht und Moneten (MS-DOS)

Curse of the Azure Bonds (SSI)



Dieser unfreundliche Drache hat nichts Gutes im Sinn (MS-DOS)

Frohe Kunde für Freunde von Fantasy-Rollenspielen: Der Nachfolger zu "Pool of Radiance" erscheint bald. Er trägt den Titel "Curse of the Azure Bonds" und wird zunächst für C 64 und bis zum Jahresende außerdem für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Curse of the Azure Bonds bietet ein ähnliches Spielprinzip wie sein Vorgänger. Im Detail gibt's eine Reihe spielerischer Verbesserungen: Knapp zwei Dutzend neue Zaubersprüche, zusätzliche Charakter-Klassen und viele neue Monster sind angekündigt. *hl*

Galactic Dance (Kingsoft)

Das lustige Spielchen "Wer schreibt den schönsten Galaga '88-Verschnitt?" geht weiter. Bei Kingsoft programmiert man bereits fleißig an "Galactic Dance". Dieses Spiel kann Ähnlichkeiten zu Galaga nicht leugnen, soll aber grafisch und spielerisch erhebliche Verbesserungen bieten. *hl*



Allens im Dreivierteltakt: Galactic Dance (Amiga)

Drei neue Spiele von EAS

Die Firma EAS, ansässig in Herne, bringt drei neue Programme auf den Markt. "Wangler" ist ein Labyrinth-Spiel für den Amiga. Der Spieler muß eine Kugel durch die Gänge steuern, Schlüssel aufsammeln und sich gegen Ungeheuer wehren. Das Spiel hat 50 Levels. Bei "Roll-Out" (Amiga) müssen Sie Smiley-Gesichter in Falltüren schieben. Monster erschweren Ihnen hier die Arbeit. Außerdem wurde die Boxsimulation "Ringside" auf den C 64 umgesetzt. *go*

Competition Pro-PC

Für PCs gibt es jetzt einen digitalen Joystick mit zugehöriger Steckkarte. Der "Competition Pro PC" funktioniert aber nicht mit allen PC-Spielen, die Joysticks unterstützen. Eine Reihe von Programmen läßt sich nur mit Analog-Joysticks steuern.

Steckkarte und Joystick kosten zusammen 79 Mark, der Steuerknüppel alleine ist für 49 Mark zu haben. *go*

Zuwachs bei Microprose

Der amerikanische Softwarehersteller Microprose ist vor allem durch seine militärischen Simulationen wie "Gunship" und "F-19 Stealth Fighter" bekannt. In Zukunft will sich die Firma auch bei anderen Genres stärker ins Zeug legen. Zu diesem Zweck wurden zwei neue Labels ins Leben gerufen: "MicroStatus" und "MicroStyle".

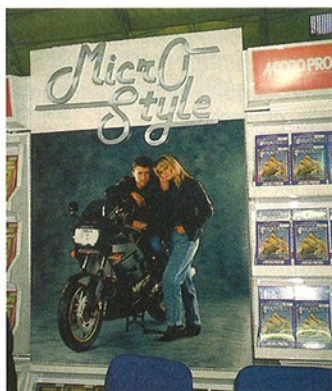
Das MicroStatus-Label wird sich auf Denk- und Strategie-Spiele spezialisieren. Als erste Titel erscheinen in Kürze die ST/Amiga/PC-Umsetzungen der 3D-Adventures "Dark Side" und "Total Eclipse". Die ST-Version von Dark Side testen wir bereits in dieser Ausgabe. Im Lauf des Jahres sollen außerdem drei Spiele des Programmier-Teams Third Millennium (Boß der Truppe ist Mike Singleton) erscheinen. Dazu kommen das Strategiespiel "Universal Military Simulator II: Nations at War" und "Tower of Babel" von "Tau Ceti"-Schöpfer Pete Cooke.

Von MicroStyle darf man anspruchsvolle Vertreter des

Action/Geschicklichkeits-Genres erwarten, die manchmal mit einer Prise Simulation abgerundet werden. So geschehen beim Motorradrennen "RVF", das wir bereits in dieser Ausgabe testen. Die nächsten MicroStyle-Titel werden die Automatenumsetzung "Xenophobe", das offizielle Greenpeace-Spiel "Rainbow Warrior" und das Geschicklichkeitsspiel "Bouncin'" sein.

Auch unter dem guten alten Namen "Microprose" wird's ein paar neue Spiele geben: die Panzer-Simulation "M1 Tank", das Söldnerspiel "Rat Pack" und die neue Flugsimulation "F-15 II".

Außerdem hat Microprose auch Telecomsoft mit den Labels Firebird, Rainbird und Sil-



Neues Label mit hohen Ansprüchen: Microprose, "MicroStyle" verspricht erstklassige "Designer-Software"

verbird gekauft. Die Zukunft des Billigspiel-Labels Silverbird ist noch ungewiß, doch unter Firebird und Rainbird sollen auch weiterhin neue Spiele erscheinen. Für September ist "Bubble Bobble II: Rainbow Island" angekündigt. *hl*

Vertriebs: Rainbow, Mitvertrieb: Microkondler Österreich: Kontron - Schwarz: Hoff AG

Die Konkurrenz reißt sich die Hände: Ölfeld 17 brennt lichterloh und Du kannst Deine Lieferverpflichtungen nicht einhalten. Zum Glück reicht das Kapital, um zwei neue Quellen zu erschließen. Deine Industriespione suchen inzwischen den Brandstifter.

"OIL IMPERIUM" - das Handelsspiel um Geld, Macht und diese Tricks für bis zu vier Spieler.

**PC
C 64
Amiga
Atari ST**

Mögen Sie Hawaii? Nein? Dann vielleicht Kanada, Ägypten oder die schneebedeckten Berge in Colorado? Sie können mit Electronic Arts und **POWER PLAY** in eine dieser Gegenden fahren. Zu jeder in Populous vorkommenden Landschaft steht eine passende Region auf der Erde zur Auswahl: Hawaii hat Vulkane, Kanada weite Grasland-schaften, in Ägypten gibt's jede Menge Wüste und in Colorado Schnee satt. Wie kann man eine dieser vier Traumreisen für zwei Personen gewinnen? Man muß Populous-Europameister werden und kann sich dann in aller Ruhe seine Wunschreise aussuchen.

Die Europameisterschaft tragen aus: Die vier Ländersieger aus England, Frankreich, Skandinavien, und der Bundesrepublik Deutschland. Per Modem spielen die Finalisten gegeneinander das Strategiespiel Populous. Wer die Bevölkerung seines Gegners als erster dahinfliegt, gewinnt.

POWER PLAY ermittelt den deutschen Teilnehmer der Europameisterschaft. Er wird in unsere Redaktion eingeladen und nimmt von da aus per Modem den Kampf gegen die anderen Landesmeister auf. Sollte er im Finale unterliegen, muß unser Teilnehmer nicht traurig sein: Er gewinnt auf jeden Fall alle bisher erschienen Electronic-Arts-Spiele für seinen Computer. Außerdem werden unter allen Einsendern zehn Electronic Arts-T-Shirts verlost.

Wer uns die schönste selbst-gemachte Populous-Landschaft (Landscape) auf Diskette schickt, gewinnt. Unsere Redakteure suchen die beste Landschaft heraus. Jeder Teilnehmer soll bitte nur eine Landschaft einschicken. Ein-

Göttliche Reisen mit

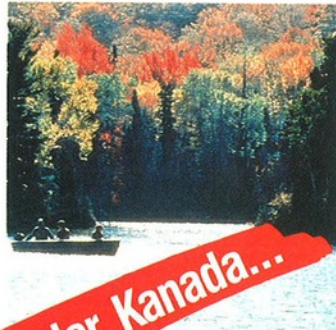
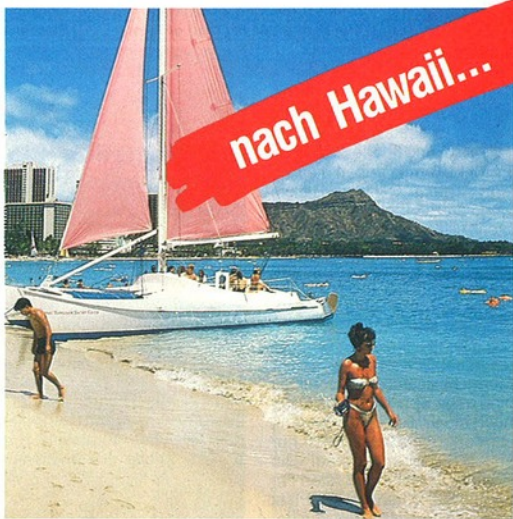


**Wir suchen den Populous-Europameister.
Erster Preis: Eine Traumreise...**

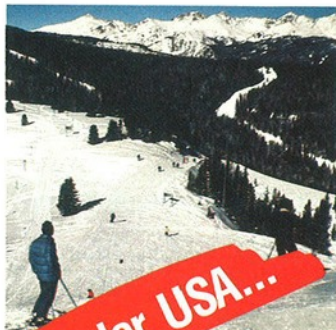
sendeschluß ist der 1. August 1989. Bitte vergeßt nicht, den Computertyp und Euren Absender anzugeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Sollte eine Reise an eines der angegebenen Ziele nicht möglich sein, so behält Electronic Arts sich vor, eine gleichwertige Reise in eine andere Gegend zu veranstalten. Mit der Einsendung einer Landschaft gibt der Autor sein Einverständnis zur Weiterverwendung und Veröffentlichung durch den Verlag Markt & Technik. *go*

Schickt Eure Landschaften an:

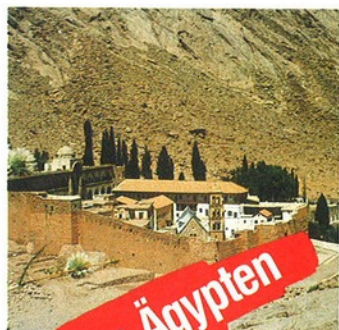
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Populous
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



oder Kanada...



oder USA...



oder Ägypten

HIT PARADEN

LESER-HITS



Zum vierten Mal ist Zak McKracken auf Platz 1

Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1. (1) Zak McKracken	Lucasfilm Games	8. Monat
2. (2) Microprose Soccer	Microprose	5. Monat
3. (3) Elite	Firebird	28. Monat
4. (6) F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	3. Monat
5. (7) R-Type	Electric Dreams	2. Monat
6. (4) Great Giana Sisters	Rainbow Arts	15. Monat
7. (5) Dungeon Master	FTL	10. Monat
8. (9) The Last Ninja II	System 3	5. Monat
9. (11) Maniac Mansion	Lucasfilm Games	17. Monat
10. (10) Pirates	Microprose	19. Monat
11. (12) Pool of Radiance	SSI	3. Monat
12. (16) Interceptor	Electronic Arts	10. Monat
13. (15) Superstar Ice Hockey	Mindscape	15. Monat
14. (8) Katakis	Rainbow Arts	7. Monat
15. (14) Bubble Bobble	Firebird	15. Monat
16. (—) TV Sports Football	Cinemaware	1. Monat
17. (18) Grand Prix Circuit	Accolade	2. Monat
18. (13) Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	4. Monat
19. (17) The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	9. Monat
20. (—) Hawkeye	Thalumus	4. Monat

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Zak McKracken
2. Elite
3. Interceptor
4. F-16 Falcon
5. TV Sports Football

Atari ST

1. Dungeon Master
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Elite
5. Carrier Command

C 64/128

1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Great Giana Sisters
4. Maniac Mansion
5. The Last Ninja II

CPC

1. The Last Ninja II
2. Robocop
3. Savage
4. R-Type
5. WEC Le Mans

MS-DOS-PCs

1. Leisure Suit Larry II
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Tetris
5. F-19 Stealth Fighter

Videospiele

1. Phantasy Star
2. Wonderboy in Monsterl.
3. Zelda II
4. R-Type
5. Y's

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

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- Wasteland (Electr. Arts)
- Leisure Suit Larry II (Sierra)
- Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic)
- Populous (Electr. Arts)
- Speedball (Image Works)

Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen

brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (1) Robocop (Ocean)
2. (3) Dragon Ninja (Ocean)
3. (2) Operation Wolf (Ocean)
4. (7) Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic)
5. (4) War in Middle Earth (Melbourne House)
6. (6) WEC Le Mans (Imagine)
7. (5) Afterburner (Activision)

Billigspiele und Compilations:

1. (—) Turbo Esprit (Encore)
2. (1) Treasure Island Dizzy (Code Masters)
3. (6) Spy Hunter (Kixx)
4. (7) In Crowd (Ocean)
5. (2) Joe Blade 2 (Players)
6. (—) The Double (Alternative)
7. (—) Super Cycle (Kixx)

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die **POWER PLAY**-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubblers" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubblers sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine

Elmar Bunke, Würseln
Jörg Emmerich, Friederwald
Christian Erb, Schmallebenberg
Martin Friedrich, Oberschleißheim
Stefan Gasteiger, Baden-Baden
Bodo Langer, Dinslaken
Andreas Reinhold, Mettmann
Ulrich Rinkor, Aßlar/Werdorf
Christian Rogelto, CH-Freiburg
Uli Ronellenfitch, Ostringen
Stefan Scholz, Meitingen
Franz Sockewitz, Goch

Die Gewinner in diesem Monat.
Herzlichen Glückwunsch!

Forgotten Worlds

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold/Capcom

Grafik: 77	Sound: 72	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 74		
Schwungvolle Umsetzung des neuen Capcom-Spielautomaten		

Wo der Gott der Zerstörung wütet, wächst kein Gras mehr. Achtmal hat der gruselige "Emperor Bios" zugeschlagen; aus acht Städten wurden verlassene Ruinen, die fortan als "Vergessene Welten" ("Forgotten Worlds") bezeichnet werden. Die Schlacht ist geschlagen und der finstere Bios darf sich zufrieden die Klauen reiben. Aber halt! Die gepeinigten Seelen der dahingerafften Bevölkerung verschmolzen in ei-

nem parapsychologischen Knuddelmuddel. Das Resultat dieser merkwürdigen Verwandlung sind zwei edelstahlharte Weltraumkrieger, die den Kampf gegen das Böse aufnehmen und sich durch acht Levels schießen. Bios soll sich warm anziehen...

Das Spielprinzip von Forgotten Worlds ist zum Glück weniger wirr als die Hintergrundstory. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig schweben durch die horizontal scrollen-

den Spielstufen. Mit dem Joystick steuern Sie Ihre Spielfigur über den Bildschirm. Hält man den Feuerknopf gedrückt, während man nach links oder rechts fliegt, ändert sich außerdem der Schußwinkel.

An Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angefliegen oder angebrochen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und gefährlich. Das Abschließen der Roboter und Aliens bringt nicht nur Punkte. Manchmal bleiben auch rotierende Kugeln zurück, wenn ein Böswicht atomisiert wird. Diese Dinger sollte man unbedingt aufsammeln. Sie heißen Zennies und sind eine solide Währung, von der man sich in Läden Extrawaffen kauft. Je nach Kontostand und Extravorliebe erwerben Sie hier zum Beispiel Lenkraketen, mehr Power für den Laser oder einen Trank, der verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Gegen einen bescheidenen

Zennies-Betrag bekommt man außerdem einen Tip, wie man am besten das nächste Supermonster besiegt. Und das kommt mit Sicherheit: Dämonische Monster und ausgewachsene Drachen freuen sich schon auf Ihren Besuch. Am Schluß des Spiels lauert schon Finstergott Bios persönlich. /!

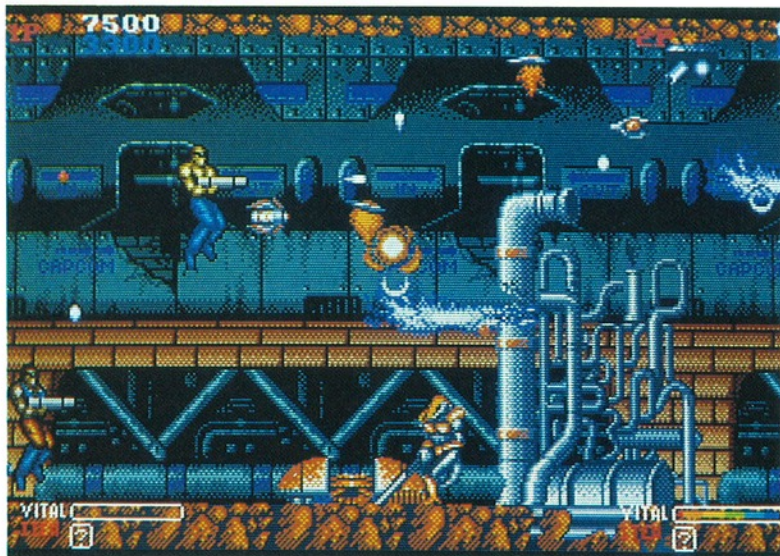


Es ist verblüffend, wie sehr die Amiga-Version dem Spielautomaten ähnelt. Standbilder wurden digitalisiert und rübergezogen, Sprites und Animationsphasen fast pixelgenau nachempfunden. Selbst die riesigen Endmonster blieben erhalten.

Das Zenny-Sammeln ist wichtig, aber tückisch. Hat man nicht genug Geld, um sich ein paar Extras zu kaufen, sinken die Chancen im Kampf gegen die fiesen Feinde gewaltig. Andererseits läuft man Gefahr, von einem Gegner erwischt zu werden, wenn man sich gierig auf die Zennies stürzt.

Die Steuerung hat mich vor allem am Anfang einige Nerven gekostet; man kann sich aber einigermaßen an sie gewöhnen. Wer die Schußrichtung nicht ändern will, muß die Finger vom Feuerknopf nehmen, wenn er nach links oder rechts steuert. Fliegt man dagegen nach oben oder unten, kann ruhig weitergeballert werden; dann ändert sich die Schußrichtung nicht.

Forgotten Worlds ist kein Software-Meilenstein, der alles auf den Kopf stellt. Es ist aber ein sehr professionell gemachtes Actionspiel für Flinkfinger, das vor allem zu zweit seinen Reiz hat. Wer sich alleine ins Getümmel wagt, muß schon sehr gut am Joystick sein, um weit zu kommen.



Im 2. Level geht's schon stramm zur Sache — am Ende wartet ein goldener Drache (Amiga)



Auch auf dem "kleinen" Commodore ist die Grafik gut (C 64)



Um diese "Großmäuler" machen wir lieber einen großen Bogen (Amiga)



Extrawaffen gibt's in Läden; bezahlt wird mit Zennies (Amiga)

Vindicators

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 68 Sound: 70 Schwierigkeit: leicht

POWER-Wertung: 59

Gemütliches Panzer-Rumrumpeln auf fremden Sternenschiffen

Der Weltraum — unendliche Weiten. Irgendwo in der Galaxis TR 15 formieren sich 14 gewaltige Raumsta-

tionen. Diese Armada nimmt Kurs auf die Erde. Ihr Ziel: Völlige Vernichtung des Planeten. Was hat die Außerirdischen



Ich will an mein Sternchen ran — Bumml! (ST)

so aufgebracht? War es eine alienfeindliche Starkiller-Folge? Doch statt sich mit solchen Fragen zu beschäftigen, setzen Sie sich in einen futuristischen Kampfpanzer und werden an Bord der ersten Raumstation gebeamt. Ihr Auftrag: Ballern Sie sich durch vier Abschnitte, um das Schiff lahmzulegen.

"Vindicators" ist der erste Titel des neuen Softwarehauses Tengen, das ausschließlich Umsetzungen von Atari-Spielautomaten veröffentlicht wird. Zwei Spieler können gleichzei-

tig antreten. Zu Beginn wählt man eine von drei Schwierigkeitsstufen, dann geht's gleich ab in die erste Station. Achten Sie immer auf die Spritanzeige. Ist der Tank leer, verlieren Sie ein Leben. Fängt Ihr Panzer einen Treffer ein, wird eine Portion Sprit abgezogen. Neben unliebsamen Gegnern stoßen Sie beim Herumfahren auf Sternchen. Je mehr Sternchen Sie sammeln, desto bessere Extras gib't: Extrawaffen, schnellere Motoren, höhere Schußfrequenzen und Schilde. *hl*



Geht so

Vindicators gehört zu den relativ geistreichen Ballerspielen. Das Sammeln von Sternchen und das Kaufen von Extras bringen eine Prise Taktik ins Spiel. Die Wahl der Waffen während des Spiels will auch gut überlegt sein. Doch während man beim Spielautomaten zum Abfeuern der Zusatzwaffe lässig auf den zweiten Feuerknopf haut, müssen Sie auf dem

Heimcomputer die richtige Taste suchen. Dazu kommt noch eine weitere Taste für die Waffenwahl. Während des Jonglierens zwischen Joystick- und Tastaturbedienung bekommt der eigene Panzer oft ein paar Treffer aufs dicke Fell gebremst. Die ST-Version ist ein wenig zu langsam und ruckelig. Es macht vor allem zu zweit Spaß, mit den Panzern durch die Raumstationen zu tuckern, aber die große Action will sich einfach nicht einstellen.

Vindicators ist die leidlich gute Umsetzung eines leidlich guten Spielautomaten. Bei soviel Mittelmaß sollte man sein Geld nur ausgeben, wenn man das Spielhaller-Original heiß und innig mag.

Renegade III

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

Grafik: 70 Sound: 66 Schwierigkeit: sehr schwer

POWER-Wertung: 42

Renegade kommt in die Jahre: dritter Teil voll Langeweil!

Wenn ein Bursche sein Mädchen verliert, verliert er den Verstand — meint zumindest die Anleitung zu "Renegade III: The Final Chapter". Viel Verstand braucht man bei diesem Spiel wirklich nicht; vielmehr ist Schlagfertigkeit gefragt.

Böse Mächte haben die Freundin unseres Helden entführt und halten sie irgendwo in der Zukunft gefangen. Der geplagte Recke, ein schon durch die ersten beiden Teile dieses Spiels abgehärteter Karate-Champion, verliert oben genannten Verstand und macht sich auf die Suche. Sie steuern den Helden durch vier Zeitalter. Um in die Zukunft zu gelangen, muß der Spieler sich erst mit Händen und Füßen

durch die Steinzeit, das alte Ägypten und das Mittelalter prügeln. Dazu stehen ihm mit-



Na ja...

Oh nein: Der dritte Teil aus der Renegade-Serie ist der schlechteste. Die eigene Spielfigur schlägt sich dermaßen langsam durch die Levels, daß der Verdacht aufkommt, das Sprite sei mit Schlaftabletten gefüttert. Bei dem Tempo kriegt der lahme Held

seine Freundin irgendwann um die nächste Jahrtausendende zu sehen. Leider ist auch die Kollisionsabfrage so ungenau, daß die Spielfigur schon tot umfällt, wenn sich ein Gegner nur in ihre Nähe traut. Die Grafik ist ganz manierlich und die Musik klingt wirklich gut, aber die miese Steuerung wird dadurch auch nicht besser.

Ich kann nur hoffen, daß Renegade III wirklich das letzte Kapitel aus dieser Serie ist. Selbst abgebrütete Fans von Prügelspielen werden dieses Programm schnell gefrustet in die Ecke werfen. Finger weg!



tels Joystick 16 verschiedene Bewegungen zur Verfügung — Hiebe und Tritte inklusive. Ab und zu kann man auch eine Waffe ergattern, mit der es sich dann noch mal so schön schlägt.

Um sich von einem Zeitalter in den nächsten zu kämpfen, müssen Sie am Ende jedes Levels ein Obermonster vertrimmen. Erst dann öffnet sich der Zugang zur nächsten Zeitzone. Um die ganze Sache noch schwerer zu machen, gibt es auch noch pro Level ein Zeitlimit. *mh*

◀ Im ersten von vier Levels geht's in die Steinzeit (C 64)

Blood Money

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette) * Psygnosis

Grafik: 74 Sound: 80 Schwierigkeit: **sehr schwer**

POWER-Wertung: 82

Mörderisch schweres, aber unverschämt reizvolles Actionspiel

Weltraum-Safaris sind der größte Spaß für abenteuerlustige Galaxisbürger im 22. Jahrhundert. Auf vier Planeten trifft man die verschiedensten Aliens — alle garantiert völlig feindlich gesinnt, wie der Pro-



Großangriff der Killer-Shrimps im zweiten Level (Amiga)



Gut!

Was macht ein Programmierer, dessen Spiel nur vier Levels hat, damit man es nicht an zwei Nachmittagen durchspielt? Ganz einfach: Er setzt den Schwierigkeitsgrad mächtig hoch an. Selbst auf dem "einfachsten" Planeten werden dem Spieler kaum Erfolgserlebnisse gönnnt. Verliert man

ein Leben, ist zudem die bis dahin mühsam zusammengekaupte Extrabewaffnung futsch.

Daß ich trotzdem immer wieder zu Blood Money zurückkehre, liegt am gut ausgeklügelten Spieldesign. Die Idee mit dem Geld sammeln und Extras kaufen ist zwar nicht brandneu, wird hier aber sehr geschickt eingesetzt. Die technisch hervorragende Musik und die passable Grafik nutzen den Amiga zudem gut aus. Gute Action-Spieler, die sich gerne bei schweren Programmen festbeißen, werden nicht so schnell von Blood Money wegzubekommen sein.

spekt des Veranstalters "Alien Safari Promotions" verspricht. Einen kleinen Haken hat das Vergnügen aber: Der angehende Safari-Besucher wird darauf hingewiesen, daß "für den Verlust von Gliedern, Augen, inneren Organen und anderen Körperteilen" keine Haftung übernommen werden kann...

Prächtigt eingestimmt durch die sehr witzige (aber nur englische) Anleitung, macht sich der Spieler bei "Blood Money" ans Werk. Jeder der vier Planeten ist eine eigene Spielstufe mit neuen, tödlichen Gegnern. Zu Beginn darf man zwischen den ersten beiden Welten wäh-

len. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Weltraumgeballer mitmachen. Der Bildschirm wird dabei ständig gescrollt. Passen Sie also auf, daß Sie nicht irgendwo anstoßen oder direkt in ein hungriges Monstermaul steuern.

Erwischt man einen Gegner, taucht oft als Belohnung eine Münze auf. Durch Berührung wird das Geld eingesammelt, von dem man sich in Läden wichtige Extrawaffen kaufen kann. So kommt Ihr zu Raketen mit größerer Reichweite, Zusatzgeschützen, Bomben, einem besseren Triebwerk und Extraleben. *hl*

Voyager

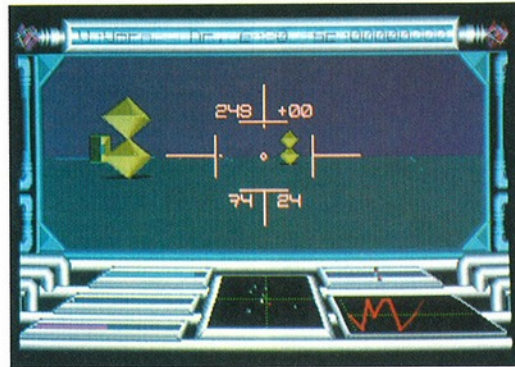
Atari ST (Amiga)
69 bis 79 Mark (Diskette) * Ocean

Grafik: 76 Sound: 53 Schwierigkeit: **mittel**

POWER-Wertung: 60

Wenig einfallsreiches Geballer in eleganter 3D-Verpackung

Im Jahr 1977 wurde die Sonde "Voyager II" ins All geschossen. An Bord befindet sich eine Einladung für fremde Lebensformen, unseren Heimatplaneten zu besuchen. Die



Langeweile auf zehn Monden: Voyager

"Roix", eine außerirdische Rasse im Spiel "Voyager", haben diese Aufforderung etwas mißverstanden: Sie bauten zehn Saturnmonde als militärische Basen aus, um die Verteidigung der Erde lahmzulegen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Raumschiffpiloten Luke Snayles, der nach 50 Jahren Forschungsreise wieder zurück zur Erde kommt. Er macht sich gleich auf die Socken, um die Aliens von den Saturnmonden zu pusten.

Um die zehn Monde zu befreien, müssen pro Mond 80 gegnerische Fahrzeuge zerstört werden. Erst dann öffnet sich ein Tunnel zum nächsten Mond. Um den Gegnern Saures zu geben, besteigen Sie einen flugfähigen Panzer. Dessen Bewaffnung reicht vom simplen Laser bis zur Atombombe. Leider stehen nicht alle Waffen sofort zur Verfügung; einige müssen erst besorgt werden. Auf den Monden verteilt, stehen Versorgungsbehälter, die Waffen oder Energie enthalten. Die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm sind deutsch. Neben dem Spiel liegt der Packung eine Musikkassette bei. *mh*



Geht so

Technisch ist Voyager wirklich gut gelungen. Schnelle ausgefüllte 3D-Grafik, viele Gegner und der angemessene Sound überzeugen. Doch irgendwie hat man das alles schon mal gesehen. Der Spieler fährt durch die Landschaft, schießt alles ab und sucht den Ausgang. Das Ganze wiederholt sich dann zehnmahl mit höherem Schwierigkeitsgrad.

Am Anfang spielt sich "Voyager" noch ganz nett, aber relativ rasch kommt Langeweile auf. Trotz umfangreicher Tastaturbelegung und vielem Schnickschnack (Kameras, Bordcomputer) ist Voyager keine Weltraumsimulation à la Elite. Übrig bleibt nicht mehr als eine hübsch verpackte mittelmäßige Ballerei. Wer sich ein gepflegtes 3D-Actionspiel zulegen möchte, sollte lieber auf "Starglider II" zurückgreifen. Da gibt es mehr Spiel fürs Geld.

Silkworm

Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Virgin/The Sales Curve

Grafik: **83** Sound: **82** Schwierigkeit: **mittel**

POWER-Wertung: **79** [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Technisch glänzendes Action-Kraftpaket auf dem Amiga

Die Wertungen für die Amiga-Version

Grafik: **75** Sound: **70** Schwierigkeit: **mittel**

POWER-Wertung: **75** [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Beim ST gibt's Abstriche bei Sound und Scrolling

Die Wertungen für die Atari ST-Version

Ein Actionspiel mit einem Hubschrauber und einem Jeep, die wild um sich ballern... Was nehmen wir da bloß für eine Hintergrundgeschichte? Wie wär's denn damit: Ein finsterner Diktator hält mit seinen Terrortruppen ein friedliches Land besetzt. Rettung naht in Form eines Kampfhubschraubers und eines gepanzerten Jeeps. Schaffen es die beiden Fahrzeuge, sich durch zwölf horizontal scrollende Levels zu kämpfen, ist das Land befreit. Literatur-Nobelpreise gewinnt man mit solchen Geschichten sicherlich nicht, aber bei einem Actionpaket wie Silkworm stört das auch nicht weiter.

Zwei Spieler dürfen gleichzeitig an die Joysticks: Einer steuert den Hubschrauber durch die Lüfte, der zweite übernimmt den am Boden entlangtuckernden Jeep. Tritt nur ein Spieler an, darf er sich eines der beiden Fahrzeuge aus-

suchen. Am Ende jedes Levels lauert ein Supergegner, der mit einer ganzen Reihe von Treffern ausgeschaltet werden muß. Bis man aber erstmal soweit ist, wird man von Hubschraubern in allen Größen, Panzern, Flaks und Minen heimgesucht. Zum Glück können Sie öfters ein Energiefeld aufsammeln, das Ihr Fahrzeug einige Sekunden lang unverwundbar macht. Berühren Sie in dieser Zeit ein zweites Energiefeld, wird eine Smart Bomb ausgelöst, die alle Gegner auf einmal wegpustet. Weitere Extras winken, wenn ein spezieller Superhubschrauber vernichtet wird. Für das Abservieren dieses Monstrums winken Doppelschuß, Dauerfeuer oder Bonuspunkte.

Drei Leben dürft Ihr verbrauchen, bevor das Spiel vorbei ist. Selbst dann darf man dreimal mit "Continue" weiterspielen und muß nicht wieder ganz von vorne anfangen. *hl*

Silkworm-Spezialitäten

- 1 Im Ein-Spieler-Modus hat man's leichter, wenn man den Hubschrauber wählt.
- 2 Raketenwerfer erledigen, bevor sie Dutzende von Geschossen spucken.
- 3 Das silberne Halsstück ist die einzige verwundbare Stelle des Super-Helikopters. Oft treffen!
- 4 Jedesmal, wenn ein Gegner erwischt wird, verringert sich dieser Zähler um einen Wert. Erreicht er 0, kommt ein neuer Super-Helikopter angeschwirrt.
- 5 So lange ist der Hubschrauber unterwegs. Je länger man durchhält, desto größer ist der Punktebonus am Ende des Levels.



Die Amiga-Version bietet rassige Action in Spielautomaten-Qualität. Sprites rauschen in Massen über den Bildschirm, ohne daß etwas ruckelt oder flackert. Eine zündende Titelmusik und kernige Soundeffekte machen das Spiel auch zu einem Ohrenschaus.

Die Spielbarkeit von Silkworm ist sehr gut. Automatenumsetzungen geraten oft ein wenig schwierig, doch die ersten vier, fünf Levels sind hier erfreulich leicht zu spielen. Die gegnerischen Formationen und das Auftauchen der Schutzschilder sind prima ausgestattet. Hat man alle zwölf Levels mit dem Hubschrauber geschafft, kann man das Kunststück noch mal mit dem Jeep versuchen.

Die ST-Version spielt sich fast genauso gut und bietet ebenfalls ein Dutzend Levels mit wechselnden Hintergrundgrafiken. Hier ruckelt das Scrolling aber und der Sound ist schlichter.



◀ Bei so vielen Gegnern wird's mächtig hektisch (Amiga)

Real Ghostbusters

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 31	Sound: 62	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 16		
Von allen guten Geistern verlassene Automaten-Umsetzung		

Der Film "Ghostbusters" sorgte nicht nur für prall gefüllte Kinokassen, er bescherte Activision mit dem

gleichnamigen Spiel zum Film auch eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten. Die erfolgreiche Geister-



Spuk-Sperzenzien ohne Spielwitz (Amiga)

jäger-Mär wurde inzwischen wiederbelebt. So entstand sehr frei nach dem Kinofilm eine amerikanische Zeichentrick-Serie namens "Real Ghostbusters", zu der Data East einen Spielautomaten kreierte. Nun schließt sich der Kreis, denn Activision setzte just jenen Automaten um und präsentiert damit jetzt sein zweites Ghostbusters-Computerspiel.

In zwölf Levels wird einem oder zwei Geisterjägern altbewährte Actionkost geboten. Mit

einer speziellen Geisterkanone müssen sie umherschweifenden Dämonen einen Treffer versetzen und diese anschließend mit einer weiteren Salve einsammeln. Extras, wie verstärkte Schußenergie oder ein Schutzgeist, der Ihre Spielfigur umkreist und behütet, erleichtern das Leben.

Die Extras gibt's beim Einsammeln bestimmter Geister oder sie verbergen sich hinter Gegenständen, die weggeschossen werden. Dann sammelt man sie einfach auf. *hl*



faches Actionspiel Spaß machen, doch bei der Amiga-Version toben sich anscheinend ein paar Laien aus. Das ruckelige Scrolling und die schauerhafte Animation würden selbst beim Wettbewerb "Mein erstes Programm in Amiga-Basic" kaum für einen Trostpreis gut genug sein. Unspielbar wird Real Ghostbusters durch seine unfaire Kollisions-Abfrage: Man verliert auch dann ein Leben, wenn der Energiestrahle eines Geistes gut sichtbar ein paar Pixel an der eigenen Spielfigur vorbeizischt. Da tut es einem nur um die spritzige Titelmusik leid, die bei einem solchen Grusel-Programm wirklich verschwendet ist.

Ohne das umsatzträchtige Ghostbusters-Logo auf der Packung hätte sich kaum eine Softwarefirma getraut, dieses geistlose Spiel für soviel Geld herauszubringen. Altbackenes Abschließen von Gegnern, Einsammeln von laschen Extras — mehr ist nicht los. Bei tadelloser Programmierung kann auch ein ein-

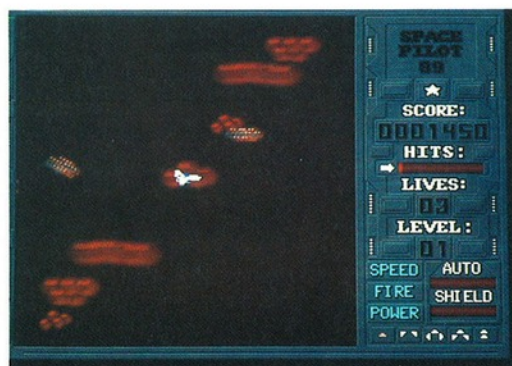
Space Pilot '89

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 58	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Neues Glück mit alter Spielidee: Der Space Pilot fliegt wieder		

Die Geschichte von Space Pilot '89 dreht sich um ein kleines Flugzeug, eine Zeitfalte, Aliens und einen völlig verwirrten Piloten. Die-

ser entdeckt, daß er so schnell wie möglich viele Raumschiffe abballern muß, um in den nächsten Level zu kommen — wo er dann heftiger angegrif-



Schneller als 'ne Kamera knipsen kann, rauschen Formationen an (Amiga)

fen wird, als im letzten. Im Gegensatz zu herkömmlichen Ballerspielen (wir scrollen nach rechts, bis der Obermütz kommt), darf der Spieler in jede beliebige Richtung fliegen. Von überall greifen Raumschiffe an. Manche versuchen zu rammen, andere schießen oder schicken Lenkraketen los, die man allerdings galant auskurven kann. Damit der Spieler effektiver ballern kann, hinterlassen manche Formationen nach Beschuß Extras. Darunter findet sich nicht nur ein

lückenloser Schutzschirm (für ein paar Sekunden), sondern auch automatisches Dauerfeuer (ebenfalls für ein paar Sekunden) und diverse Schußarten (dauerhaft), mit denen man die gegnerischen Formationen vorzüglich beharken kann. Wenn man Extras beschließt, bevor man sie aufsammelt, ändern sie ihre Wirkung. Nach ein paar Levels bekommt der Spieler einen Obergegner zu Gesicht, der säuberlich Stück für Stück zusammengeschnitten werden muß. *al*



System wird das Spiel gewaltig aufgewertet — gewisse Suchteffekte (jetzt spiel' ich's nochmal...) bleiben nicht aus. Lediglich die Sprites sind etwas schlicht geraten, dafür ist der 3D-Effekt der in drei Ebenen scrollenden Hintergrundgrafik ein Extra-Lob wert. Für manche Spieler mag auch die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig sein: Man darf den Joystick nicht einfach von links nach rechts drücken, sondern muß das Flugzeug eine Kurve fliegen lassen. Man gewöhnt sich jedoch schnell daran. Wer geradlinige Ballerspiele mag, wird mit Space Pilot '89 viel Spaß haben.

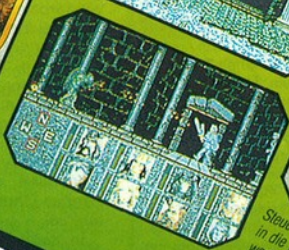
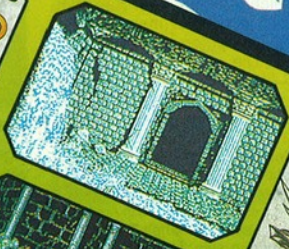
"Time Pilot" war ein Spielautomat, von dem man mich nur durch heftiges Kitzeln losreißen konnte; als dann mit "Space Pilot" eine Variante für den C 64 erschien, wurden die Nächte wieder lang. Jetzt ist mit Space Pilot '89 der bisher beste Clone des Oldies erschienen. Durch das Extrawaffen-

GET CRUHAL-GET GOLD!



HILLSTAR
A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE

Eine Stadt der magischen FORGOTTEN REALMS-Spielwelt, reich an Herausforderungen und Mysterien. Jeder Besuch in Hillstar ist eine neue, aufregende Erfahrung.



MISTS OF MISHAKAL
A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE

Steuern Sie acht Helden. Begleiten Sie diese tagelangen Abenteurer hier in die verräterischen Ruinen des Tempels Aak' Saroth, um die verworrenen -Disks of Mishakal- zurückzuholen. Die Platin-Disks werden von Khisanth bewacht - finden Sie einen Weg, ihn zu zerstören, sonst erwartet Sie ewige Verdammnis.

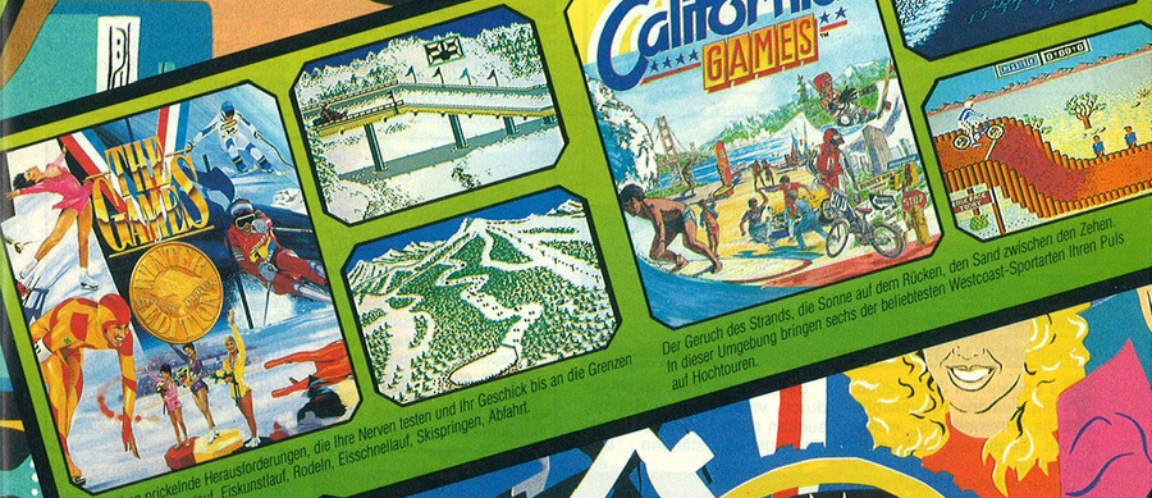


Mit manischer Action und zwanghaftem Spaß jagt der hyperaktive Skweek durch die 99 Kontinente seines Mutterplaneten und enteucht sie auf diesem Weg. Skweek ist Fun. Skweek ist Action. Skweek macht ewig Spaß. Skweek ist eine atemberaubende Action-Sensation.





Zwei coole Kerle – Eine heiße Situation – Acht übergelaunte Gegner.



Sieben prickelnde Herausforderungen, die Ihre Nerven testen und Ihr Geschick bis an die Grenzen ausweiten. Langlauf, Eiskunstlauf, Rodeln, Eisschnelllauf, Skispringen, Ablauf.

Der Geruch des Strands, die Sonne auf dem Rücken, den Sand zwischen den Zehen. In dieser Umgebung bringen sechs der beliebtesten Westcoast-Sportarten Ihren Puls auf Hochtouren.



Time Scanner

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 67	Sound: 57	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Kugel rollt, Flipper rattert, im Rhythmus leis' der Bumper klappert		

Flipper gibt es jede Menge. Aber kennen Sie einen, der an der Wand hängt? Es gibt ihn: Er heißt "Time Scanner" und wurde im letzten

Jahr von Segas Programmierern erdacht. Time Scanner ist kein "normaler" Flipper aus Stahl, Glas und Relais, sondern ein "Telespiel-Flipper",



Bonusträchtiger Kugel-Tanz auf dem Vulkan (ST)



Geht so

Denkt man sich noch ein paar Farben dazu, könnte man fast meinen, den Sega-Automaten vor sich zu haben. Nicht so toll ist es, daß Time Scanner auf dem ST die einzelnen Spielstufen nachläßt. Etwas merkwürdig ist auch der "Rüttel"-Modus. Während man beim normalen Flipper

elegant aus der Hüfte an den Automaten rumst (wieder ein blauer Fleck...), um die Kugel vor dem Verschwinden zu bewahren, drückt man hier die Space-Taste. Daraufhin ruckelt zwar der Bildschirm nach oben und unten, sonst passiert aber nichts. Die Kugel rollt fast immer in der alten Bahn weiter. Überhaupt nimmt man es mit den physikalischen Gesetzen nicht so genau. Wer nichts dagegen hat, daß die Kugel manchmal verschlungenen Pfad folgt und die Punktezahlung recht eigenwillig ist, kann seinen ST in einen schönen Automaten verwandeln.

der wie alle anderen elektronischen Spielautomaten aus einem Haufen Chips besteht.

Time Scanner auf dem ST besteht aus vier verschiedenen Flippern. Den vierten und letzten bekommt man erst zu sehen, wenn die anderen drei abgeräumt sind. Neben obligatorischen Bumpern, abschließbaren Schildchen, Rampen, Rutschen und Multiplikatoren rutscht die Kugel auch in "Time-Tunnels", um dann in einer neuen Flipper-Ebene aufzutauchen. Die Ebenen sind in

je zwei Hälften geteilt. Rutscht die Kugel über den unteren Bildschirmrand, wird gescrollt und es erscheint der zweite Teil der Ebene.

Gesteuert wird über die Tastatur oder die Maus; zwei Spieler dürfen hintereinander die Kugel rollen lassen. Interessanterweise gibt es einen Continue-Modus, bei dem man alle Boni und Extrabälle behält. Damit kommt man zu saftigen Scores, die sich in der speicherbaren High-Score-Liste erfreulich gut machen. *al*

Project Firestart

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 76	Sound: 67	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Kleiner Störfall im Gen-Labor: Monster machen sich selbständig		

Es begann im Jahre 2066. Ein riesiges Raumschiff, die "Prometheus", wurde in ein fliegendes Gen-Labor umgebaut.

Leider antwortet die Prometheus nicht mehr — was ist passiert? Sie übernehmen nun die Rolle des wackeren Weltraum-Helden, der an Bord der Prometheus nach dem Rechten schauen soll. Sie kommen in der Luftschleuse des vierstöckigen Raumschiffes an. Dort liegt schon das erste Besatzungsmitglied im Hackfleisch-Look auf dem blutverschmierten Boden. Immer mehr wird zur Gewißheit, was vorher nur vermutet wurde: Ein Gen-Experiment ist außer Kontrolle geraten und die Geschöpfe aus der Retorte erweisen sich als gemein...

Sie steuern Ihre Spielfigur durch verschiedene Räume, suchen nach Hinweisen, Ausrüstungsgegenständen und



Gut!

"Project Firestart" zeichnet sich durch eine unglaublich dichte Atmosphäre aus. Das Schreckens-Szenario erinnert ganz gewaltig an den Film "Aliens". Die Grafik ist gut und der Sound paßt wunderbar zum Geschehen. Leider stö-

ren einige Kleinigkeiten den Spielfluß: das nervende Diskettenwechseln (vier Disketten-Seiten) und die etwas zu schwierigen Kämpfe mit den Aliens.

Das Horror-Feeling wird manchmal ein wenig übertrieben. Wer auf detaillierte Grafiken von zermatschten Monster-Opfern empfindlich reagiert, sollte das Programm lieber meiden. Wer sich daran aber nicht stört, bekommt ein prima Action-Adventure geboten, an dem man lange zu spielen hat. Wer zum Einschlafen eine Gänsehaut braucht — anschauen!



überlebenden Besatzungsmitgliedern. Natürlich sehen die überlebenden Besatzungsmitgliedern. Natürlich sehen die Gen-Monster nicht tatenlos zu, sondern versuchen, Sie an der Erforschung der Prometheus zu hindern. Heizen Sie den Untertönen mit einer Salve aus Ihrer Laserknarre ein. Doch Vorsicht: sie haben nur einen begrenzten Vorrat an Munition.

Bis zu fünf Spielstände können gespeichert werden, damit man nach dem Heldentod nicht wieder ganz von vorne anfangen muß. *mh*

◀ Hier haben die Monster schon gefrühstückt (C 64)

POWERTIPS

Diesmal in den Power Tips: Jede Menge Action-, Strategie- und Simulations-Hilfen



Unerbittlich arbeitet sich der Action-Reißer "R-Type" in den Software-Charts nach oben. Leider ist die Amiga-Version recht schwierig — vor allem der dritte Level hat's in sich. Grund genug, die einzelnen Levels einmal ausführlich zu erklären. Damit auch die

Strategie-Fans auf ihre Kosten kommen, veröffentlichen wir eine ausführliche Lösung von Lucasfilms Strategie-Simulation "Strike Fleet". "Ultima V"-Avatars dagegen dürften mit den Koordinaten für den Sextanten die optimale Orientierung bekommen. Wenn Ihr

mehr Spiele in diese Ausführlichkeit erklärt haben wollt, schreibt uns doch ein paar Zeilen. Besonders opulent ist diesen Monat die POKE-Ecke ausgefallen. Dort werdet Ihr sicher etwas für Euren Computer finden (Besonders praktisch ist der "Munitions"-Tip

für "F 16-Falcon"). Übrigens: Ein großes Dankeschön von unserer Buchhaltung: Das mit den Kontonummern (siehe *POWER PLAY* 5/89) klappt inzwischen sehr gut. Weiter so! Noch eine Bitte unserer Redaktions-Assistentin Ulli Peters: Bitte schreibt Eure Adresse nicht nur auf den Briefumschlag, sondern auch auf den Brief selbst. Damit wäre ihr sehr geholfen.
Euer

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



Frank Matzke aus Egelsbach schreibt: "R-Type ist eines der wenigen Action-Spiele, die neben der Geschicklichkeit des Spielers keine allzugroßen Anforderungen an sein Glück stellen. Mit der richtigen Taktik kann man jeden noch so bedrohlichen Gegner neutralisieren und in den nächsten Level vorstoßen.

— Der erste Wächter ist eine leichte Beute für jeden R-9-Piloten, der über einen Satelliten ("Force") verfügt. In Sichtweite der grausigen Kreatur koppelt man sein Schild ab, das sich fast von selbst den Weg ins verwundbare Zentrum bahnt. Der Satellit befindet sich dann an der richtigen Stelle, wenn das Monster aufblitzt. Man weicht den Schüssen aus und wartet: Innerhalb von Sekunden ist der Zugang zum zweiten Level frei.

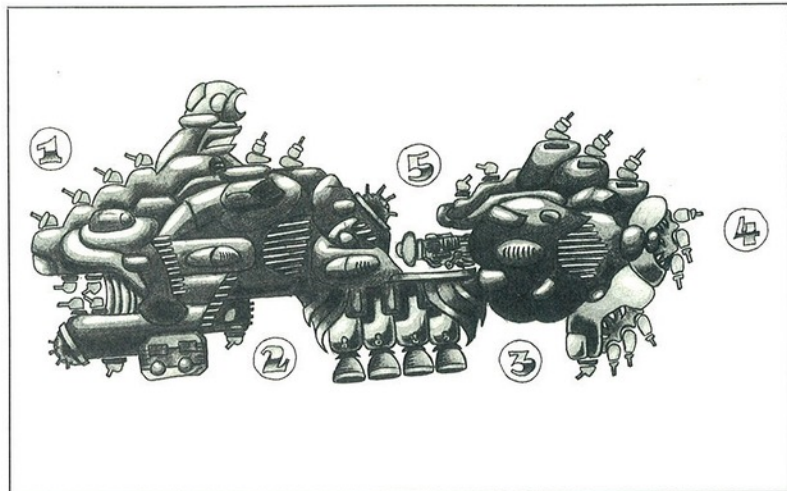
— Der Finalgegner des zweiten Levels ist ebenso einfach zu besiegen. Man braucht sich gar nicht die Mühe machen, der Schlange auszuweichen, und gleichzeitig versuchen, das Auge zu treffen. Der Besitz von "Force" ist allerdings wieder notwendig, um das Manöver wie im oberen Bild erfolgreich abzuschließen. Man stellt sich knapp unter das "Augenlid" und wartet, bis das "Auge" erscheint. Der Lohn der Mühe: Level 3.

— Der dritte Level unterscheidet sich von allen anderen durch seinen ungewohnten Aufbau. Obwohl dieser Level schnell schwierig wird, hilft die Übersicht des Raumschiffs (siehe Bild unten) samt der kleinen Kniffe über diese Hürde.

Das erste Ziel ist das Haupttriebwerk, das man mit drei vollen Beam-Schüssen zu Astro-Schrott zerballert. Knöpft Euch



Eine wahre Freude für jeden "Herzspezialisten"



Im dritten Level wartet ein Riesen-Raumschiff auf Euch (Erklärung der Ziffern auf Seite 26)

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTER SOFTWAREVERSAND EMPFIEHLT:

Lesen Sie unbedingt unsere neue, kostenlose **TOP aktuelle Software - Preisliste!** Auf 20 Seiten finden Sie ein interessantes, umfangreiches Angebot. Für gute Preise sind wir bekannt.

Durch eigene Lagerhaltung besonders schnelle Lieferung. Ständig mehrere 1000 Programme auf Lager! Eilbestellungen in der Regel innerhalb 24 Stunden beim Kunden!

Die **SOFT-LINE** Nummer 1:
(0221) 425566 oder 416634

FORGOTTEN WORLDS

erschaint in Kürze
AMIGA - ATARI ST - MS DOS
Je 54.90
C64 DISK 39.90

Zum Beispiel ATARI ST
Chaos Strikes Back* 59.90
Battlehawk 1942* 54.90
Archipelagos 64.90
Run The Gauntlet 54.90
Grand Monster Slam 59.90
Hard 'n Heavy 54.90

Brandneu von SSI
DEMONS WINTER
in Kürze lieferbar für
AMIGA, ST und PC je 69.90
C64 DISK 59.90

Zum Beispiel PC (MS-DOS)
Battle Hawk 1942 64.90
Grand Monster Slam 59.90
Space Quest III 74.90
Visions of Aftermath 69.90
Hillsfar* 69.90
Silpheed 74.90

16 BIT POWER BIOCHALLENGE
erschaint in Kürze
ATARI ST und AMIGA je 69.90
schleue Fächer nutzen unseren Vorbestell-Service

Zum Beispiel AMIGA
Leisure Suit Larry II 74.90
Battlehawk 1942 54.90
Blood Money 64.90
Zork Zero 79.90
Run The Gauntlet 64.90
Leonardo 54.90
Hard 'n Heavy 54.90

TOP - GAME KICK OFF

für ST und AMIGA je 44.90
für C64 DISK 29.90

Zum Beispiel C64
Hillsfar 54.90
Battletech 54.90
Overrun 64.90
Run The Gauntlet 44.90
Grand Monster Slam 39.90
Test Drive II 49.90

stop - action - stop - power - stop
VINDICATORS
ATARI ST* 54.90
C64 DISK* 39.90

UNSER VERSAND ZIEHT UM

Ab 19.6.89 neue Anschrift:
5000 Köln 41
Gottesweg 157

BEI RECHNUNGSBETRÄGEN

AB 140.00 DM **VERSANDKOSTENFREI**,
ZWISCHEN 80.00 UND 140.00 DM **NUR 4.00 DM**,
BIS 80.00 DM 6.00 DM **VERSANDKOSTENANTEIL**

4000 Düsseldorf 1
Pempelforter Straße 47
Tel.: 0211/364445
Mo-Di, Do-Fr von
10-18 Uhr 30
Mittw. bis 13 Uhr,
Sam. bis 14 Uhr,
langer Sam. 18 Uhr

Nur Ladenverkauf

5000 Köln 1
Mathiasstr. 24-26 Tel.:
0221/239526
Mo-Fr 10-13 und
14-18 Uhr 30
Sam. bis 14 Uhr,
langer Sam. 16 Uhr

Nur Ladenverkauf

5000 Köln 41
NEUE ANSCHRIFT
Gottesweg 157
Tel.: 0221/425566 und
0221/416634
Montag - Freitag von
10 - 18 Uhr 30,
Sam. bis 14 Uhr.
**VERSAND UND
LADENVERKAUF**

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
** Sonderangebot solange Vorrat reicht

Irrtum und Preis-
änderungen vorbehalten

danach die vier oberen Geschütztürme vor, sie verschwinden am schnellsten mit zwei gezielten Beams. Obacht, daß Euch das Extra nicht davonfliegt. Jetzt steuert man den R-9-Jäger an den unteren Rand des Raumschiffs und rammt mit dem Satelliten das kleine Geschütz. Bei gleichzeitigem Feuern nimmt der Extralaser das nächste Geschütz in Angriff.

Auf Höhe der Triebwerke erscheint plötzlich ein wichtiger Gegner, dessen Strahlen nicht von dem Satelliten absorbiert werden. Wenige "Beams", knapp unter den Strahlen abgeschossen (Position 2), beheben das Problem. Jetzt geht's weiter zur ersten Düse, der man die gleiche Behandlung angedeihen läßt. Nun schnell zur dritten Position fliegen.

Jetzt muß man präzise steuern. Zuerst rammt man mit der Satellitenspitze das kleine Geschütz und wartet, bis es verschwindet. Dann schickt man das "Force" nach vorne, um es hinten ans Schiff anzudocken. Man wartet auf das nächste Extra, den Reflektionslaser. Dann wird es kritisch: Mit je zwei Beams werden die Flammenwerfer zerstört. Doch Vorsicht: Die Fieslinge erscheinen nach ein paar Sekunden wieder! Bis dahin solltet Ihr die anderen Kanonen auf Position 4 abgeräumt haben. Fliegt weiter nach oben und rammt dabei die Geschütze mit dem Satelliten. Der Reflektions-Laser räumt die Reste auf (Position 5).

Jetzt sind wir am wunden Punkt des Schiffs angelangt. Man wehrt sich mit dem Satelliten gegen den Kugelhagel von vorne, läßt den Beam auf und ballert einmal gezielt in das "Auge". Nach diesen komplizierten Manövern ist der vierte Level erreicht.

Es stehen sechs verschiedene Schiffsklassen zur Auswahl, die für die Missionen unterschiedlich gut geeignet sind.

Oliver Hazard Perry-Fregatten sind für alle Aufgaben gleichermaßen geeignet. Ihre Bewaffnung ist ein wenig schwach.

Sprunance-Zerstörer sind besonders zur U-Boot-Abwehr geeignet, da sie über eine Menge ASROCs verfügen. Wegen ihrer schwachen Luftabwehr brauchen sie Deckung vor anderen Schiffen.



Kidd-Zerstörer sind für alle Aufgaben gleich gut geeignet. Schade, daß es nur vier davon gibt.

Arleigh Burke-Zerstörer bewahren sich bei Überwasser-Gefechten. Dank ihrer guten Luftabwehr können sie sehr gut andere Schiffe verteidigen. Das Fehlen von Hubschraubern verringert ihre Radarreichweite und erschwert den Kampf gegen U-Boote.

Belknap-Kreuzer sind die einzigen Schiffe, die weitreichende SM2ER-Luftabwehrkaten führen. Sie sind als einzige in der Lage, feindlichen Bombern gefährlich zu werden.

Ticonderoga-Kreuzer sind die schwersten Kampfeinheiten der Strike Fleet. Sie sind für alle Aufgaben gleich gut geeignet und wiegen leicht mehrere andere Einheiten auf.

Feindliche Verbände

Stärke und Zusammensetzung der Feindverbände sind wichtige Faktoren bei der Planung. Die Tabelle gibt Auskunft, wie viele Schiffe jeder Klasse in den einzelnen Missionen zum Einsatz kommen.

Natürlich ist es möglich, daß sich weiter draußen noch U-Boote versteckt halten. Außerdem tauchen in jeder Mission Backfire-Bomber auf. Also Vorsicht vor Torpedos und Kingfisher-Raketen.

Die Tücken der einzelnen Missionen

— Operation Cork:
In der Operation Cork geht es darum, den Flottenverband

Strike Fleet

Der Oberkommandierende des C 64-Flottenverbandes Felix Bühler aus Willisau berichtet von seinen Erfahrungen mit der Lucasfilm-Simulation "Strike Fleet".

Planung der Missionen

Ohne Planung läuft nichts. Kaum etwas ist frustrierender, als mitten in der heißesten Seeschlacht feststellen zu müssen, daß die Abwehrkräften alle sind. Man sollte sich also möglichst gut über die feindlichen Streitkräfte informieren.

vom Eindringen in den Atlantik abzuhalten. Dazu braucht man zwei Task-Forces: eine für die U-Boote und eine für die Überwasser-Angriffe. Die U-Boot-Gruppe sollte aus einem Sprun-ance-Zerstörer bestehen, die Überwasser-Gruppe aus zwei Ticonderogas. Beide Gruppen erhalten je einen Belknap-Zerstörer zum Geleit.

Die erste Gruppe nimmt sofort Kurs auf die Dänemark-Straße, um die U-Boote abzu-



läßt man während der ganzen Zeit den Sonar arbeiten, um U-Boote möglichst schnell zu entdecken. Schiffe entdecken man früh genug; spätestens dann, wenn sie ihre Raketen abfeuern. Dann bleibt immer noch genügend Zeit. Escape to New York ist die einfachste Mission.

— Wolfpack 1998: Bei "Wolfpack 1998" besteht das Problem darin, zehn Transporter gegen alle feindlichen Angriffe zu verteidigen und ganz nebenbei mit ihnen nach Island zu fahren. Dazu bringt man den Convoy am besten in die Position, die Ihr unten in der Grafik seht.

In dieser Formation können die Zerstörer die Transporter wirksam gegen U-Boote und Seeziel-Raketen schützen. Die Kreuzer dagegen haben die Hauptlast der Seegefechte zu tragen, wobei sie natürlich von den Zerstörern unterstützt werden.

— Mopping up:

Bei der letzten Mission stellt sich nur ein Problem: Wie riegelt man den Atlantik auf einer Breite von 1500 Kilometern ab? Um dieses Ziel zu erreichen, teilt man seine Verbände in mindestens vier Gruppen auf, die in 500 Kilometer Abstand Position beziehen. Man teilt diesen Gruppen je einen Kidd und einen Arleigh Burke-Zerstörer zu. Es empfiehlt sich nicht, kleinere Gruppen zu verwenden, sonst wird man mit den Gegnern nicht fertig.

Die Gruppen überwachen mit Hilfe von Frühwarn-Hubschraubern das Meer im Umkreis von 250 Kilometern. Feindliche Schiffe bleiben selten unbemerkt, schlimmer wird es bei U-Booten. Die vier Gruppen fahren in Richtung

fangen. Die zweite Gruppe kann ruhig am Ausgangspunkt liegen, bis die ersten Schiffe erscheinen. Man braucht nicht nach ihnen suchen, sie kommen ganz von alleine.

— Surprise Invasion:

Um die feindliche Invasion aufzuhalten, braucht man keine große Flotte: Vier Kidd-Zerstörer sind völlig ausreichend. Man kann es sogar mit nur zwei Zerstörern schaffen, wenn man vorsichtig ist. Wenn es mit Raketen nicht klappt, muß man die Schiffe an sich herankommen lassen und ihnen mit der Artillerie zu Leibe rücken.

Gegen Ende der Seeschlacht sollte man ein Auge auf das Sonar werfen. Zwei U-Boote versuchen, sich an die Flotte heranzupirschen und zu versenken, während man mit Schlachtschiffen beschäftigt ist. Hat man sie entdeckt, läßt man die Hubschrauber aufsteigen und die U-Boote versenken. Danach kann man sich um die Transporter kümmern. Man versenkt sie, indem man auf 20 Kilometer an sie heranfährt und die Kanonen um sechs Grad schwenkt.

— Escape to New York:

Die Flucht nach New York läßt sich am besten mit zwei Kidd-Zerstörern meistern. Gleich zu Beginn gibt man im CIC den Endpunkt der Route (New York) ein. Dann dampft man über den Atlantik, wobei man immer volle Fahrt beibehält und alle Schiffe und U-Boote versenkt, die einem entgegenkommen. Am besten

Norden an den Rand der Karte, stoppen dort und lassen die Hubschrauber aufsteigen. Wenn man feindliche Schiffe ortet, greift man sie an und kehrt anschließend auf die Riegelposition zurück. Dank der weitreichenden Tomahawk-Raketen kann eine Gruppe sogar von einer anderen unterstützt werden. Damit ist es auch möglich, bereits durchgebrochene Schiffe rechtzeitig abzufangen.

Allgemeine Tips

— U-Boote stellen eine größere Gefahr als Schiffe dar, da es gegen Torpedos fast keine Abwehrmaßnahmen gibt. Sind die Torpedos einmal unterwegs, hilft nur noch Flucht mit voller Fahrt. Deshalb sollte man sich bei eingeschalteter Zeitkompression auf das Sonar konzentrieren.

— Die einfachste Art, mit Schiffen fertig zu werden: Laßt sie auf 15 Kilometer Distanz herankommen und eröffnet das Artilleriefeuer mit maximalem Vorhalt. Die feindlichen Geschütze reichen mit einer Ausnahme nur 11 Kilometer weit. Diese Ausnahme sind die gefährlichen Slava-Kreuzer. Sie können die Strike Force empfindlich treffen. Deshalb solltet Ihr Euch immer zuerst auf sie konzentrieren.

— Das Phalanx-System kann auch zur Abwehr von Raketen eingesetzt werden, die ein anderes Schiff angreifen. In engen Formationen können sich die Schiffe noch besser gegenseitig schützen.

— Nach jedem Gefecht speichert man den Spielstand.

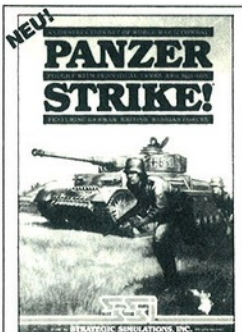
— Raketen treffen bei hohem Zeitkompressionsfaktor schneller und der Gegner hat kaum Zeit, Raketen zu starten.

	Kidd				Kidd
Belk		Tran	Tran	Tran	
		Tran	Tran	Tran	
Belk		Tran	Tran	Tran	
	Kidd				Kidd

So baut Ihr eure Flotte für die »Wolfpade«-Mission auf.

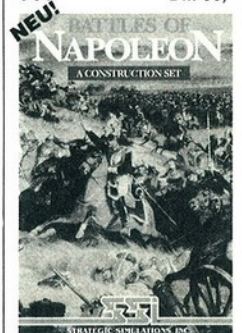
Schiffsklasse	Cork	Invasion	Escape	Wolfpack	Mopping
Alfa:	3	—	3	2	1
Kashin:	2	3	2	6	1
Kirov:	1	1	—	2	—
Krivak I:	—	—	—	—	6
Kynda:	—	2	2	—	—
November:	2	1	1	—	3
Polnochny:	—	5	—	—	—
Ropucha:	—	5	—	—	—
Slava:	2	—	—	3	1
Victor III:	4	1	2	—	—

Hier seht ihr, was bei »Strike Fleet« auf Euch zukommt



NEU!
PANZER STRIKE!
Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Wafensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.
Deutsches Handbuch

C64 DM 99,-



NEU!
NAPOLEON
A CONSTRUCTION SET
Taktische Gefechtssimulation 1805-1830
Topografische Geländedarstellung
4 Szenarien WATERLOO, AUSTERLITZ, BORDINO und QUATRE BAS. Szenariogenerator mit Kartennetor. Alle Parameter veränderbar. 260 vordefinierte Erchebergpen. 1-2 Spieler. Spieldauer ca. 10 Stunden.

DEUTSCHES HANDBUCH
C-64-Diskette DM 99,-

Ab Lager lieferbar



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

DM 99,-

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

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 07 81/76921



Thunder Blade (Amiga)

Ist Euch "Thunder Blade" auf dem Amiga zu schwierig? Sicher nicht mit folgendem Trick:

Wenn das Spiel geladen ist, wartet Ihr einen Moment. Zuerst erscheint das Hubschrauber-Bild, dann die High-Score-Liste und wieder das Hubschrauber-Bild. Jetzt ist der Zeitpunkt da, den Cheat-Modus zu aktivieren: Ihr tippt das Wörtchen "Crash" in die Tastatur (der Bildschirm flackert kurz auf). Jetzt kann man mit der <Help>-Taste einen Level weiter springen. Auch dieser Trick stammt von Jochen Ihring aus Altdorf.

POKE-Ecke

SDI (C 64)

Keine Probleme mit "SDI" — zumindest gilt das für das C 64-Ballerspiel, wenn man den Trick von Jochen Ihring aus Altdorf kennt.

Drückt die Tasten <X>, <T>, <C> und <Space> zusammen. Dann erscheint das "Cheat-Menü", in dem Ihr lauter nette Dinge auswählen dürft. Wenn nur alle Programmierer so zuvorkommend wären...

Carrier Command (ST)

Wieder meldet sich Commander R. Meyer aus Hamburg. Diesmal hat er mehr Tricks für die ST-Version von Carrier Command auf Lager:

Freie Inseln und Basen

Wird eine freie (grüne) Insel auf Sichtweite angefahren und die Taste <F9> gedrückt, so wird diese Insel zu einer Basis-Insel. Auf ihr ist kein Kommandozentrum vorhanden, trotzdem arbeitet diese Insel wie eine Versorgungs- oder Fabrik-Insel im Netz. Durch diese Basis kann kein Stockpile neu bestimmt werden. Das geht nur, wenn die Insel Vulkan (original Basis-Insel) vom Feind erobert wurde. Wenn das passiert, geht man folgendermaßen vor:

Vulcan auf Sichtweite anfahren. Taste <F8> drücken, Vulcan wird damit zur grünen freien Insel. Danach klappert man alle Inseln ab, die vom Feind erobert wurden und holt sie mit Tastendruck auf <F9> wieder zurück. Ist eine Viertelstunde Spielzeit verstrichen, fährt Ihr nach Vulcan zurück. Vulcan (gilt auch für alle anderen Inseln) hat nun keine Gebäude oder Verteidigungssysteme mehr und ist vollkommen frei. Jetzt drückt Ihr wieder <F9>: Vulcan wird wieder zur Basis, von der aus man seine Stockpile bestimmen kann.

Mit <F9> macht man jede

freie Insel zur Basis, Stockpile kann man nur über Vulcan bestimmen. Eine Basis-Insel hat gegenüber einer Versorgungs- oder Fabrik-Insel den Vorteil, daß sie wesentlich besser verteidigt wird.

Aus Feind mach' Freund

Zuviele feindliche Inseln? Einfach an eine heranfahen und <F9> drücken. Die feindliche Insel wird so zur eigenen Insel, behält aber alle Einrichtungen des Feinds sowie die Funktion, die er ihr gegeben hat.

Was ist der OS?

Wie schon in der POWER PLAY 3/89 beschrieben, führt ein Druck auf die Tasten <Alt> und <Help> zur Meldung "Yes, I have kicked out the OS!". Das bedeutet schlicht und einfach: "O.K., ich habe die Omega ausgeschaltet." Omega ist der Name des feindlichen Carriers, der nach dieser Tastenkombination keine blauen Inseln mehr angreift.

Mehr Mantas

Man kann auch mehrere Mantas zu einer Insel schicken, die nicht in Carrier-Reichweite ist. Man rüstet einfach eine

Durch Eigenimport viele Artikel sofort lieferbar !



16-Bit-Megadrive

P.C. Engine + 1 Spiel * 499,-
einzelnes Joypad 69,-
5-Player-Adapter 69,-
Joystick 89,-

Grundgerät 479,-
einzelnes Joypad 69,-
Mark III - Adapter 139,-

Software

Dragon Spirit Dungeon Explorer
Son Son II P - 47
Nectaris Out Live
Motorader Yaksa
Winning Shot Deep Blue
F1 - Pilot Vigilante
Overhauled Man Honey Sky
World Court Ten. Allen Crush
Galaga 88 Chan & Chan

Software

Alex Kidd Power.Drift
Aftered Beast Thunderblade
Soccer Osa Matsu Kun
Space Harrier II Baseball
Phantasy Star II Ghost Goblins II

und diverse Spiele für
Mark III - Adapter, z.B. :
Solomons Key, California Games,
Alex Kidd III, Bubble Bobble u.a.

Master System

R - Type Y's
Golvellius Peseldon Wars

*... und viele andere Spiele !
anschlußfertig in PAL an jeden
Fernseher. Spiel: Chan & Chan,
Super Wonderboy oder Kung Fu.

Ihr Videospiele - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 42 04

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Postspiel

FUSSBALLMANAGER

Die umfassende
FUSSBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielern, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.s.w. zur
SAISON 89/90



Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIEFSIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

DECOS GmbH

Postfach 7
6382 FRIEDRICHSDORF 2

Manta mit einem "Long Range Scanner" aus, dann kann man bis zu vier Mantas zum gleichen Ziel schicken, egal, wie weit es entfernt ist. Auch die "Walrösser" können mit einer solchen "Long Range Manta" losgeschickt werden. Noch ein Hinweis: Wird die Long Range Manta zerstört, so sind alle anderen ebenfalls futsch. Deshalb sollte man die Long Range Manta bei Kämpfen tünlichst im Hintergrund halten.

Der offizielle Cheat-Modus

Die Programmierer haben natürlich einen Cheat-Modus in Carrier Command versteckt. Er wird folgendermaßen aufgerufen: "Pause" anklicken, dann den Satz "GROW OLD ALONG WITH ME" (ohne Anfangszeichen, aber mit Leerstellen eingeben). Jetzt erscheint die Meldung "Cheat Mode active" und Ihr habt folgende Möglichkeiten:

— Taste <F10> drücken, dann erscheint die Meldung: "Enemy Carrier destroyed". Diese Anzeige erscheint auch, wenn man die Taste gedrückt hat und der Cheat nicht aktiviert ist, nur: Es passiert nichts. Der Carrier ist nur dann weg,

wenn man den Cheat-Modus wirklich aktiviert hat.

— Der Carrier-Turbo: Man wählt wie gewohnt ein Ziel für den Carrier an. Hält man die Taste <7> im numerischen Block ein paar Sekunden gedrückt, so macht der Carrier einen Zeitsprung. Drückt man mehrmals, kommt man viel schneller ans Ziel. Für eine Strecke von drei Minuten braucht man knapp zehn Sekunden. Das funktioniert auch bei programmierten Mantas oder einer Walrus. Die Menge des verbrauchten Treibstoffs wird aber nicht weniger.

— Wenn ihr die Taste <8> im Zahlenblock drückt, erscheint der Schwierigkeitsgrad. Teilt man die Zahl durch 750, so erhält man die Anzahl der eroberten Inseln. Nimmt man die Punktzahl mal 10, so erhält man seinen momentanen Punktstand.

Der Vollständigkeit halber seien noch diese beiden Funktionen erwähnt: Drückt man Taste <9> im Zahlenblock, erscheint eine kleine Anzeigentafel (deren Funktion bisher unbekannt ist). Taste <6> im Zahlenblock: Die Farbpalette

des Spiels erscheint, ändern kann man leider nichts.

Amiga-Besitzer sollten die Tricks auf alle Fälle einmal probieren, vielleicht klappert der eine oder andere Trick auch bei ihnen.

Archipelagos (MS-DOS)

Sicher haben sich schon einige "Archipelagos"-Fans darüber geärgert, daß sie ihr Spiel nicht von der Festplatte aus laufen lassen können. Mit einem Diskettenmonitor läßt sich das abhelfen. Kopieren Sie alle Files der Originaldiskette auf die Festplatte und laden Sie dann PC-Tools oder einen ähnlichen Diskettenmonitor. Im relativen Sektor 27 (dezimal) der Datei ARCHI.EXE finden Sie ab Byte 384 (dezimal) die Filenamen der Archipelagos-Dateien. Vor allen steht ein "C:". Ändern Sie alle "C:" in "A:" und speichern Sie diese Datei wieder. Jetzt kann Archipelagos ohne weiteres von der Festplatte aus gefahren werden.

Pac Mania (C 64)

Jochen Ihring aus Altdorf ist ein alter Bekannter der Power Tips-Rubrik. Wieder hat er ein paar POKEs herausgetüftelt, diesmal für "Pac Mania" auf dem C 64. Nach dem obligatorischen Reset gibt man folgenden POKEs ein:

POKE 28520,165 (unendlich viele Leben)

POKE 22459,137 (Spritekollision aus)

Gestartet wird mit SYS 14336.




Howard the Coder (C64)

Ein kurzer Tip zu "Howard the Coder" auf dem C 64 kommt von Silke Huesmann aus Elpersbüttel: Wenn Sie während des Spiels über die Tastatur das Wort "Trainer" eingeben, haben Sie sofort unendlich viele Leben.

Cyberoid (Amiga)

Um bei Cyberoid auf dem Amiga zu unendlich vielen Leben zu kommen, muß man Fol-

DEE BESTEN

C64-Disk:	AMIGA:	ATARI ST:	Personal Comp:	Info:
Americ. Club Sports.....42-	Archipelagos.....70-	1945 Battle Midway.....50-	1990 Balance of Power II.....67-	<p>Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser kleinen Anzeige zeigen könnten. Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste mit allen guten Spielen für Ihren Computer an (Bitte geben Sie den Typ an). Ihre eigene FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis! Ein erster Beweis unserer Leistungsfähigkeit (die anderen brauchen anschließend ganz dringend Ihre Briefmarken?). Einige Titel in dieser Anzeige sind noch Ankindigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jedoch jetzt schon mal reservieren. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle die Spiele, von denen Sie bei den Kollegen lesen, haben wir natürlich dann auch: Fast immer billiger - und meistens auch schneller! Bestellaings-/Auslieferungstag Garantiert! Soweit verfügbar. Preisänderungen sind vorbehalten. Wir liefern schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ 7.-), und ins Ausland (-14%, + 15.-).</p>   
Amer. Icehockey (Superstar).....41-	Battlehawks 1942.....56-	Am. Icehockey (Superstar).....67-	Am. Attack Submarine.....76-	
Battles of Napoleon SSI.....76-	Billard Simulator.....67-	Archipelagos.....70-	American Civil War I.....76-	
Chicago 3Bs.....41-	Bloodmoney.....67-	Deje Vue II.....67-	Archipelagos.....67-	
Crazy Cars II.....42-	Crazy Cars II.....67-	Empire.....67-	Arnhem SSI.....56-	
Course Azur Bonds SSI.....64-	Forgotten Worlds.....53-	F-16 Combat Pilot.....67-	Barbarian Mastertron.....76-	
Dungeon of Drax.....36-	Demons Winter SSI.....67-	Falcon F-16 dt.....76-	Carrier Command.....76-	
F-16 Combat Pilot.....71-	Dungeon Master Editor.....28-	Frighht Night.....59-	Crazy Cars II.....67-	
Forgotten Worlds.....41-	Evil Garden.....50-	Leonardo.....59-	Demon Stalker.....67-	
Grand Prix Circuit.....42-	Falcon F-16, dt.....88-	Mayday Squad.....71-	F-16 Combat Pilot.....67-	
Hard n Heavy.....42-	dazu F-16 Mission Disk.....56-	Micropross Soccer.....50-	F-19 Stealth Fighter.....101-	
Highlights RainbowArts.....42-	Fugger.....55-	Night Hunter.....50-	First over Germany SSI.....76-	
Hillsfar SSI.....53-	Gold Rush.....76-	Oil Imperium.....50-	Flight Simulator III dt.....126-	
Hollywood Poker Pro.....34-	Jambala.....76-	Operation Hormuz.....70-	Gold Rush.....80-	
International Team Sports.....42-	Journey.....80-	Ozoman.....50-	Guardians of Infinity.....50-	
Iron Lord.....55-	Legend of Faerghest.....59-	Paladin.....76-	King Arthur.....38-	
Mayday Squad.....42-	Leisure Stat Larry 2.....88-	Pharao.....59-	King of the Beach.....76-	
Oil Imperium.....34-	Lord of Rising Sun (dt).....88-	Precious Metal.....57-	Kings Quest IV.....98-	
Over Run SSI.....67-	Micropross Soccer.....71-	Red Heat.....57-	Leisure Stat Larry 2.....70-	
Phobia I.....42-	Gunship.....71-	Red Lightning SSI.....84-	Pro Beach Volleyball.....76-	
Project Firestart.....50-	Nightdawn.....76-	Run the Gauntlet.....57-	Prophecy.....76-	
Raffles.....42-	Paladin.....76-	Silkworm.....76-	Sentinel Word.....67-	
Red Heat.....43-	Populous.....67-	Summ-/Wint. Edit, je.....55-	Silpheed.....80-	
Running Man.....43-	Prison.....59-	Teenage Queen.....55-	Spherical.....50-	
Run the Gauntlet.....43-	Rising Dark.....50-	The Kristal.....80-	Test Drive II.....76-	
Softw Classics (Elec Arts)je.....21-	Rocket Ranger.....76-	Thundering.....53-	TDII-Car- or SceneDisc, je.....34-	
Spherical.....42-	Running Man.....76-	Tom & Jerry.....57-	Twilight's Ransom.....50-	
Starfleet I - War Begins.....50-	Silkworm.....76-	Turbo Cup.....56-	Wallstreet Wizard.....64-	
Supertrucks.....42-	Space Quest III.....80-	Twilight's Ransom.....50-	Wasteland.....67-	
Test Drive II.....50-	Spherical.....59-	Vindicators.....50-	Waterloo PSS.....70-	
Titan.....55-	Summ-/Wint. Edit, je.....55-	Virus Killer CRL.....29-	Yuppie Revenge.....76-	
Tom & Jerry.....43-	Track Stat Footb. Man.....53-	Willow.....67-		
War in Middle Earth.....41-	Wayne Gretzky Icehockey.....76-	Zany Golf.....76-		
Zak McKracken dt.....50-	Zork Zero.....80-			

Für Sie sind wir immer da von montag - freitag von 10 - 17 Uhr live + 24h-Bestellervice

Ab sofort zu totalen Mini-Preisen alles von & für: (VideoSpiel-Liste anfordern)

PC ENGINE PAL NINTENDO SEGA & Co.



Und hier ist die schnelle Adresse:
FUNTASTIC ComputerWare
 Postfach 14 02 09
 D - 8000 München 5
 Telefon: 089 - 260 95 93
 Fax: 089 - 268 138

FUNTASTIC ComputerWare

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Lords of the rising sun, dt. Anigt.	78.	Hollywood Maker, dt. Anigt.	69.
Archipelagos, dt. Anleitung	69.	Hollywood Poker Pro, dt. Anigt.	49.
American Icehockey	69.	Human Killing Machine, dt. Anigt.	44.
Arkanoid II	69.	I Ludicrous, dt. Anigt.	69.
Balance of Power 1990	66.	Intern. Karate Plus, dt. Anigt.	53.
Beam, dt. Anleitung	69.	Jug	53.
Ballistik	53.	Kings Quest 3er-Pack	69.
Battle Hawks 1942	59.	The Kristal, dt. Anigt.	79.
Billard Simulator, dt. Anigt.	66.	Lombard RAC Rallye, dt. Version	69.
Blasterooids, dt. Anigt.	69.	Munsters	53.
Blood Money	63.	Paranoia Komplex, dt. Anigt.	69.
Bombuzal, dt. Anigt.	69.	Police Quest	69.
Bozuma, dt. Anigt.	56.	Populous, dt. Handbuch	65.
Custodian, dt. Anleitung	55.	Precious Metal, dt. Anigt.	69.
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	69.	Prospector, dt. Anigt.	64.
Crazy Cars II	64.	Raider, dt. Anigt.	53.
Dakar 89, dt. Anleitung	55.	Real Ghostbusters, dt. Anleitung	69.
Danger Freak, dt. Anigt.	53.	Roadbusters, dt. Anigt.	53.
Double Dragon	55.	R-Type, dt. Anigt.	69.
Dragon Ninja, dt. Anleitung	79.	Shogun	79.
Dragons Lair	50.	Space Quest II	69.
Dungeon Master, kompl. dt. (1 MB)	72,50	Technocop, deutsche Anleitung	55.
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	79.	The Deep, dt. Anigt.	64.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Thunderblade, dt. Anigt.	64.
Flight Sim. II, komplett deutsch	89.	The Deep, dt. Anigt.	64.
Fugger, komplett deutsch	55.	Thunderblade, dt. Anigt.	64.
Fußballmanager II, deutsche Vers.	55.	Tiger Road, deutsche Anleitung	49.
Exp. Kit f. Fußballmanager II, dt.	39.	Times of Lore, dt. Vers.	75.
Galactic Conquerer, dt. Anigt.	64.	Wall Street Wizard, kompl. deutsch	59.
Galdragns Domain	53.	War in Middle Earth, dt. Anigt.	55.
Grand Monster Slam, dt. Anleitung	55.	WEC Le Mans, dt. Anleitung	69.
		Zak McCracken, kompl. deutsch	67.

ATARI ST

Archipelagos, dt. Anleitung	69.	Jeanne D'Arc, komplett deutsch	49.
American Icehockey	65.	Jug	49.
Backgammon, kompl. dt.	58.	Kampf um die Krone, kompl. dt. 1 MB	69.
Beam, dt. Anleitung	53.	Kaiser, kompl. deutsch	119.
Ballistik	52,50	Kick Off	63.
Battle Hawks 1942	59.	Kings Quest IV	79,50
Carrier Command, deutsch. Handb.	69.	Lombard RAC Rallye, dt. Version	69.
Chicago 90, dt. Anleitung	53.	Lords of Conquest, dt. Version	55.
Custodian, dt. Anleitung	57.	Operation Nestor, dt. Version	69.
Circus Games, deutsche Anleitung	57.	Police Quest II	69.
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	57.	Populous, dt. Handbuch	65.
Crazy Cars II	53.	Power Drome, deutsch. Handbuch	69.
Dakar 89, dt. Anleitung	56.	Precious Metal, dt. (nicht Blitter 105)	55.
Deja Vu 2	57.	Raffles, dt. Anleitung	55.
Double Dragon	57.	Real Ghostbusters, dt. Anleitung	53.
Dragon Ninja, dt. Anleitung	57.	Roy of the Rovers, dt. Anleitung	57,50
Dragonscape, dt. Anleitung	49.	Straglider II, deutsches Handb.	69.
Dungeon Master, kompl. deutsch	69.	Stormtrooper	51.
Elite, deutsches Handbuch	69.	STOS - The Game Creator	79.
Empire	69.	STOS - Compiler	49.
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	74,50	STOS - Spreads	39.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Technocop, deutsche Anleitung	57.
Flight Sim. II, komplett deutsch	89.	Tiger Road, deutsche Anleitung	49.
F.O.F.T., deutsches Handbuch	84,50	Times of Lore, dt. Version	75.
Fugger, komplett deutsch	55.	Trackball Manager, deutsche Anl.	52.
Fußballmanager II, deutsche Vers.	57,50	War in Middle Earth	55.
Exp. Kit f. Fußballmanager II, dt.	39.	WEC Le Mans, dt. Anleitung	55.
Grand Monster Slam, dt. Anleitung	55.	Wildp.	49.
I Ludicrous, dt. Anleitung	53.	Winter Edition, EPiX	49.
Incredible Shrinking Shere, dt. Anigt.	55.	Zak McCracken, kompl. deutsch	69.

IBM

3 D Helicopter *	57.	Kings Quest 3er-Pack *	69.
688 Attack Sub E/GA/H/CGA *	81.	Kings Quest IV *	95.
American Indoor Soccer	65.	Leisure suit Larry... *	57.
American Icehockey	64.	Leisure suit Larry... II *	79.
Balance of Power 1990	64.	Lombard RAC Rallye, dt. Version *	69.
Bard's Tale II, dt. Anigt.	64.	Outrun, dt. Anigt.	65.
Battlehawks 1942 *	59.	Pirates *	69.
Börsenführer, kompl. deutsch	71,50	Police Quest 2 *	72,50
Captain Blood, dt. *	61,50	Prosp.	69.
Chess, Pawn	66,50	PT 109	79.
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anigt.	88.	Sentinel Worlds	64.
Circus Games	69.	Silpheed *	79.
Dakar 89, dt. Anigt.	55.	Sindbad and the Throne o.F.	79.
Demons Winter	64.	Space Quest 2 *	57.
Double Dragon *	69.	Space Quest III *	79.
Elite	69.	Star Trek, AT/EGA	72,50
Emmanuel, kompl. dt. *	53.	Strikefleet	64.
F 16 Combat Pilot *	67.	Sub Battle Simulator *	67.
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109.	Technocop	55.
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	95,90	Test Drive 2.0, The Duel	85.
Flight Sim. III, deutsche Vers. *	126.	Scenery D. I, dt. Call./S. Cars je	44.
Alle liebten. Szenary Disks je	75.	Times of Lore, dt.	75.
First over Germany	75.	Titan	64.
Fußball Manager II, dt. Version *	55.	Thunderchopper *	65.
Exp. Kit f. Fußball Manager II *	39.	Volleyball Simulator, dt. Anigt. *	47.
Goldrush *	69.	Zak McCracken, kompl. deutsch	69.
Grand Monster Slam	56.	Zany Golf, dt. Anigt. *	69.
Grand Prix Circuit, dt. Anigt. *	67.	Super Joystick: "Flywheel 4000"	189.
Gunship, Helicopter Sim. *	169.	(Maxx-ähnl. Steuerknüppel)	
Hostages, dt.	66.		
Pool of Radiance *	103.		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
UPS-EXPRESS VORKASSE 4,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,-
AUF WUNSCH POSTVERSAND!

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
BIESENSTRASSE 75 • 4010 HILDEN

gendes tun: Wenn das Titelbild erscheint, tippt man "RAIST-LIN" ein und drückt gleich danach die <Space>-Taste. Dabei achtet man darauf, daß während dieser Zeit die High-Score-Liste nicht erscheint, sonst wiederholt man die Prozedur. Am unteren Rand des Bildschirms erscheint dann eine Mitteilung, daß der Cheat-Modus eingeschaltet ist. Noch ein Kniff: Wenn man das Spiel mit <Space> anhält und die Taste <N> drückt, kommt man jeweils einen Level weiter. Dieser Trick stammt von Derk Stiepelmann aus Dortmund.

zieht die Maschine hoch und dreht Euch herum. Die MIG fliegt nun genau auf Euch zu. Schaltet das MG ein. Die MIG wird in 99 Prozent aller Fälle, versuchen, über Euch hinweg-zutliegen. Kurz bevor der Gegner über Euch ist, ist die ideale Position zum Feuern da. Mit dieser Taktik könnt Ihr fast jeden Luftkampf für Euch entscheiden.

Realm of the Trolls (C 64)

Noch ein Satz POKES von Jan Derk Mallander aus Bocholt, diesmal geht's um das Spiel "Realm of the Trolls" auf dem C 64. Zuerst löst Ihr einen Reset aus, dann tippt Ihr: POKE 23889,173 — für unendlich viel Energie POKE 23948,173 — für unendlich viel "Mental" POKE 24113,173 — damit wird der Timer gehalten.

Demon's Winter (MS-DOS)

Bei Demon's Winter (PC) sollten Sie vor dem Spiel den amerikanischen Tastaturlat-treiber laden, da sonst die <Y>-Taste nicht erkannt wird. go

Falcon (ST/Amiga)

Wer kennt das nicht: 800 Fuß über der Erde, eine MIG im Nacken, die MGs geben ein müdes Röcheln von sich, die Sidewinder sind längst abgeeuert und mit der Durandal kann man bekanntlich keine MIG abfangen...

The Deep (C 64)

Nach der Dünnsäure kommt der POKE, dem kein Schiffsrumpf standhält. Jan Derk Mallander aus Bocholt hat ihn aus-gefunden!

Michael Winkler aus Elz hat den entscheidenden Trick, wie man zu Munition kommt: Man drückt einfach die Tasten <X>, <Control> und <Shift> gleichzeitig, sofort bekommt man acht Sidewinder AIM-9L und ein komplett aufgefülltes MG-Magazin. Damit kann man sich problemlos auf die Jagd machen. Ein schöner Kniff, den man beliebig oft wiederholen kann.

Nach einem Reset kann man folgende POKES probieren: POKE 8985,12 : POKE 9067,12 — für unendlich viele Schiffe POKE 7509,12 : POKE 14478,12 — für unendlich viele Bomben POKE 16036,7 : POKE 16040,12 — unendlich viele Tauch-glocken

Christian Timpe aus Berlin fliegt leidenschaftlich gern seine F16 und hat ein paar Kniffe zusammengetragen. Seine Angaben beziehen sich auf den etwas schwierigen Luft-kampf. Während eines Luft-kampfes umkreisen die gegne-rischen Maschinen das eigene Flugzeug. Dadurch sind sie durch die Raketen kaum zu er-wischen. Selbst die sehr guten AIM-9L helfen hier wenig. Um aber trotzdem aus dieser ver-trackten Situation zu kommen, probiert folgendes: Fliegt lang-sam und schaltet Euer Zieler-fassung-Radar ein. Wartet, bis die MIG sich hinter Euch gesetzt hat. Nun fliegt Ihr eini-ge leichte Wellen. Jetzt den Af-terburner einschalten, um den Abstand zu vergrößern. Wenn Ihr weit genug entfernt seid,

Gestartet wird mit zwei SYS-Befehlen: SYS 16020 : SYS 2064

Better Dead than Alien (Amiga)

Wer auf der Amiga-Version von "Better Dead than Alien" die Alien-Horden beseitigen will, braucht ein anderes Paß-wort als auf der ST-Version. Jo-chen Ihring tüftelte ihn heraus. Im Menübild gibt Ihr einfach das Wort "Champ" ein, da-nach drückt Ihr die Taste <Help>. Wenn Ihr jetzt mit dem Feuerknopf startet, könnt Ihr nach Herzenslust mit den Ex-terrawaffen herumpfuschen — der Computer erklärt Euch den Rest.

Ultima V

Martin Haffner aus Merzig schickte uns eine komplette Liste der Orte der Oberwelt und deren Koordinaten. Außerdem hat er für alle vorsichtigen Spieler eine Liste der Monster und deren Stärken geschrieben.

Die Erklärung der Abkürzungen:

- NAME: ist klar
- EXP: sind Erfahrungspunkte, die das Monster hat
- "Special" sind die speziellen Eigenschaften eines Monsters:
- C — Possess
- S — Sleep

- P — Poison
- F — Fireball oder andere Distanzwaffe
- D — Divide
- I — Disappear
- U — Summon
- L — Monster kann schon vor dem Kampf schießen
- U — Underpull
- E — Steal Food
- T — Teleport
- TREASURE sagt, wie viele Schätze die Monster dabei haben:
- 00%
- bis 50%
- + 50% bis 75%
- ++ über 75%

Name	Exp	Special	Treasure
Bard	04	F	+
Bat	02		--
Blackthorn	??	C, S, I, G, T	--
Child	03		--
Corpser	20	U	--
Daemon	25	C, F, G, L	--
Dragon	37	F, L, G	++
Ettin	08	F	++
Fighter	06		+
Gazer	06	C, S	--
Ghost	06	I	--
Giant Rat	02	P	-
Giant Spider	03	P	-
Gremlin	03	F, E	+
Guardian	37	F	++
Headless	06	+	--
Insect Swarm	01		--
Mage	03	F	+
Merchant	03		-
Mimic	08	F, P	++
Mongbat	06		-
Orc	03		-
Pirate	04	F, L	++
Reaper	17	F	++
Rot Worm	02		--
Sand Trap	33	U	++
Sea Horse	08	F	--
Sea Serpent	24	F, L	--
Shadowlord	??	C, S, F, I, G, T	--
Shark	06		+
Skeleton	06		+
Slime	03	D	--
Snake	03	P, F	--
Squid	19	F, P	--
Troll	04	F	+
Villager	03		-
Wisp	17	C, T	--

Monster im Überblick: Stärken, Eigenschaften, Schätze

Schrein	Mantra	Position
Compassion	MU	F"M" / I"A"
Honesty	AHM	E"C" / O"J"
Honor	SUMM	M"P" / F"B"
Humility	LUM	N"I" / O"H"
Justice	BEH	A"C" / E"J"
Sacrifice	CAH	C"N" / M"N"
Shrine of Codex	—	O"J" / O"J"
Spirituality	OM	Mitternacht in den Moongates
Valour	RA	O"F" / C"E"

Wenn das Mantra stimmt, bekommt man einen Auftrag

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-STUNDEN-SERVICE!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
African Raiders-Dakar	89	60,-	60,-	Aldin Macintosh Enhancer	595,-
Afterburner		75,-		Anti Virus Kit	85,-
Balance of Power	85,-	95,-	70,-	Banktransfer	275,-
Barbarian II (Palace)	60,-			BS-Fibu	590,-
Boto Werkstatt	55,-			BS-Handel	490,-
Daley Thompson	50,-		50,-	BTX-Manager 3.02	400,-
Dschungelbuch	60,-	60,-	65,-	CAD Projekt	ab 290,-
Dungeon Master	75,-		80,-	CAD 3D Cyber Studio	175,-
Elite	65,-	80,-	80,-	CAD 3D Cyber Control	90,-
Emmanuelle	60,-	60,-	60,-	Calamus	390,-
Enduro Racer	40,-			Copy Star 3.0	160,-
Espionage	60,-		60,-	Daily Mail	175,-
Eye	45,-		35,-	Datamat	90,-
F-16 Falcon	80,-	95,-	95,-	Disk Royal	85,-
Fish	60,-	80,-	80,-	Easy Draw-Supercharger	175,-
Flight Simulator II deutsch	95,-	145,-	95,-	Epsimenu	85,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-	GEM Desktop 2.2	160,-
F.O.F.T.	95,-			GFA-Draft plus	340,-
Football Manager II	60,-	60,-	55,-	Systembibliothek dazu je	145,-
Fred Feuerstein	55,-		55,-	Headline Signum Utility	95,-
Fugger	60,-		60,-	Imagic	440,-
Gato	75,-	95,-		IPA Degenis III	165,-
Gauntlet	70,-		75,-	Logistic	175,-
Goldrunner II	20,-			LDW-Power	245,-
jede Scenery Disk dazu	20,-			Neo Desk	85,-
Growth	45,-		45,-	Omikron Compiler	175,-
Helloween	65,-		65,-	Revolver	180,-
Hostages	65,-	75,-	80,-	ST Pascal plus	240,-
Impact	45,-	45,-	45,-	STAD	150,-
Jet	95,-	95,-	95,-	Spectrum 512	140,-
Joan of Arc	65,-	65,-	55,-	Star-Writer	190,-
Kaiser	120,-			Steuer Tax '88	90,-
Kampf um die Krone	65,-			Tempus 2.0	120,-
Leaderboard Birdie	70,-		75,-	Tempus Publisher	295,-
Leisure Suit Larry	60,-	60,-	60,-	Turbo V	180,-
Leisure Suit Larry II	85,-	85,-		Turbo ST	75,-
Leviathan	50,-		50,-	1st Proportional	90,-
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-	1st Address	145,-
Mega Pack Compilation	80,-		80,-	ANWENDERSOFTWARE:	IBM-PC
Metrocross	50,-		80,-	Beckerbase	95,-
Minigolf	55,-		60,-	GFA-Desk plus	145,-
Ooze	75,-	80,-		GFA-Draft plus	195,-
Operation Neptun	70,-	70,-		STAR-MAAGER Benutzeroberfläche	85,-
Pacmania	60,-		65,-	STAR-PLANNER	490,-
Pool of Radiance	65,-	65,-	85,-	STAR-WRITER	490,-
Powerdrome	85,-			Timeworks Publisher	490,-
Pasin Chess	65,-	65,-		Turbo C	390,-
Purple Saturn Day	75,-		75,-	Turbo Pascal	390,-
Reise z. Mittelpunkt d. Erde	65,-	65,-	65,-	ZUBEHÖR:	
Reisende im Wind II	70,-		65,-	Staubschutzhäuben Kunstleder für:	25,-
Rückkehr der Jedi Ritter	60,-		60,-	ATARI SM 124	18,-
Skrull	75,-		75,-	ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18,-
Space Quest II	55,-	55,-	80,-	14"-Monitor	28,-
Speedball	80,-	95,-	80,-	AT-Tastatur	25,-
Spiritfire/Harrier Combi Pack	80,-			Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
Starcliper II	65,-		65,-	andere Monitore + Drucker auf Anfrage	
Star Trek	65,-			Mausmatte	18,-
Summer Olympics	60,-		50,-	Media Box 3.5"	39,-
Superman	80,-	80,-	80,-	Handy Scanner inkl. Texter.	550,-
Technoop	60,-		60,-	5.25" MAXELL MD2D	15,-
Tetris	50,-	55,-	60,-	5.25" NO NAME MD2D	6,-
Thunderblade	55,-		75,-	3.5" NO NAME MF2DD	22,-
Time of Lore	85,-		85,-	3.5" MAGIK MF2DD	25,-
Trial Competition	75,-		95,-	3.5" MAXELL MF2DD	30,-
Trivial Pursuit	60,-	70,-	60,-	PUBLIC DOMAIN:	
Ultima IV	80,-			Wir haben über 2000 Programme auf über	
Vectoball	45,-	45,-		300 Disketten. Nummerierung wie in ST-	
Virus	65,-		60,-	Compu - eigene.	
Volleyball Simulator	65,-			Außerdem führen wir über 10000 Pro-	
Wallstreet Wizard	75,-		65,-	gramme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.	
Zack McCracken	65,-	70,-	85,-	JEDE DISKETTE nur 5,- DM	

Kataloge für Public Domain, Software wie Hardware bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NtL zzgl. 5,- DM Versandkosten. Ab 100,- DM Auftragswert oder Vorauskasse versandskostenfrei.

COMPUTER-VERSAND



ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61

Ladengeschäft: Katzbachstraße 6-8 • D-1000 Berlin 61

Fax: 030 / 786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

Hütten	Position
Daemon's Hut	D'L' / M'J''
Grendel's Hut	F'L' / J'J''
Iolo's Hut	D'O' / C'N''
Sutek's Hut	N'A' / L'A''

Leuchttürme	Position
Fogsbane	H'I' / F'I''
Greyhaven	N'I' / G'I''
Stormcove	B'I' / J'I''
Waveguide	H'I' / N'I''

Keeps	Position
Bordermarch	K'A' / A'P''
Farthing	P'A' / E'A''
Stonegate	E'K' / J'E''
Windemere	A'I' / P'I''

Schlösser	Position
Blackthorn's Castle	P'F' / M'E''
British's Castle	G'L' / F'G''
Empath Abbey	D'C' / B'M''
Serpent's Hold	P'B' / J'C''
The Lycaenum	G'L' / N'K''

Städte	Position
Britain	G'K' / F'B''
Jhelom	N'O' / C'E''
Minoc	B'E' / J'P''
Moonglow	I'H' / O'I''
New Magincia	K'J' / L'L''
Skara Brae	I'A' / B'G''
Trinsic	L'I' / G'K''
Yew	C'L' / D'K''

Dörfer	Position
Buccaneer's Den	J'O' / I'I''
Cove	F'K' / I'I''
East Britanny	G'K' / F'I''
North Britanny	G'J' / F'G''
Paws	J'B' / G'C''
West Britanny	G'K' / F'E''

Dungeons	Position
Covetus	B'L' / J'M''
Deceit	E'J' / P'A''
Despise	E'D' / F'L''
Destard	K'I' / E'I''
Hythloth	P'A' / O'P''
Shame	G'G' / D'K''
Wrong	B'E' / H'O''

Total Eclipse

Bevor bei Euch die totale Sonnenfinsternis ausbricht, hat Thomas Meyer aus Günzburg schöne Tricks für das C 64-Spiel "Total Eclipse". Wenn Ihr einfach nur eine Orientierungshilfe braucht, benutzt die Karten. Hängt Ihr völlig fest, können Euch die ausführlichen Tips weiterhelfen.

— Um die Pyramide herum zum zweiten Eingang laufen. In Raum 2 treten und durch Schließen die gegenüberliegende Tür öffnen.

— Zurück zum ersten Eingang. Dort tankt man Wasser, Holt sich das erste Ankh und betritt Raum 19.

— In Raum 19 nimmt man den Schatz, dann schießt man auf die Kiste. Es entsteht ein Aufgang, durch den man in Zimmer 20 kommt.

— In Raum 20 schließt man die Truhe auf und nimmt sich den

Schatz. Dann drückt man das "H" und kriecht unter der Absperrung zu Raum 15.

— Dort schießt man den Pfeil gegenüber ab — es erscheint "Match made 1", und die Geheimtüre zu Raum 14 öffnet sich.

— Wenn man jetzt auf die blaue Türe hinter der Absperrung schießt, verschwindet sie. Man schießt die blaue Türe zur Seite und gelangt so in den Illusionskeller.

— Der Illusionskeller besteht aus neun Räumen. Der Weg führt von Raum "A" nach "B" nach "C" und so fort bis Raum "I". Der Ausgang liegt in Raum "F".

— Im Freien läuft man um das Häuschen herum und schießt die Knochen ab. Es erscheint "Match made 3a", und eine der beiden Türen zu Raum 31 verschwindet.

— Raum Nummer 25 bietet keine sonderlichen Überraschungen. Das Ankh liegt unter der Treppe, wenn man das "H" drückt. Die Treppe führt in Raum 24.

— Schießt man in Raum 24 auf das Rohr, fällt die Schatztruhe herunter. Vor lauter Freude sollte man nicht vergessen, sie aufzusammeln. Jetzt läuft man weiter nach Norden und steht auf dem blauen Steg in Raum 19. Von dort geht's weiter nach Raum 14.

— In Raum 13 schießt man auf das Auge, worauf "Match made 2a" erscheint und sich die Türe zu Raum 18 öffnet.

— In Raum 14 wadet man durch das Bassin. Man geht durch die geöffnete Geheimtüre in Raum 9 und von dort aus über die Treppe weiter zu Raum 10.

— In Raum 10 hängt ein lila Vorhang, hinter dem sich die Türe zu Raum 5 verbirgt.

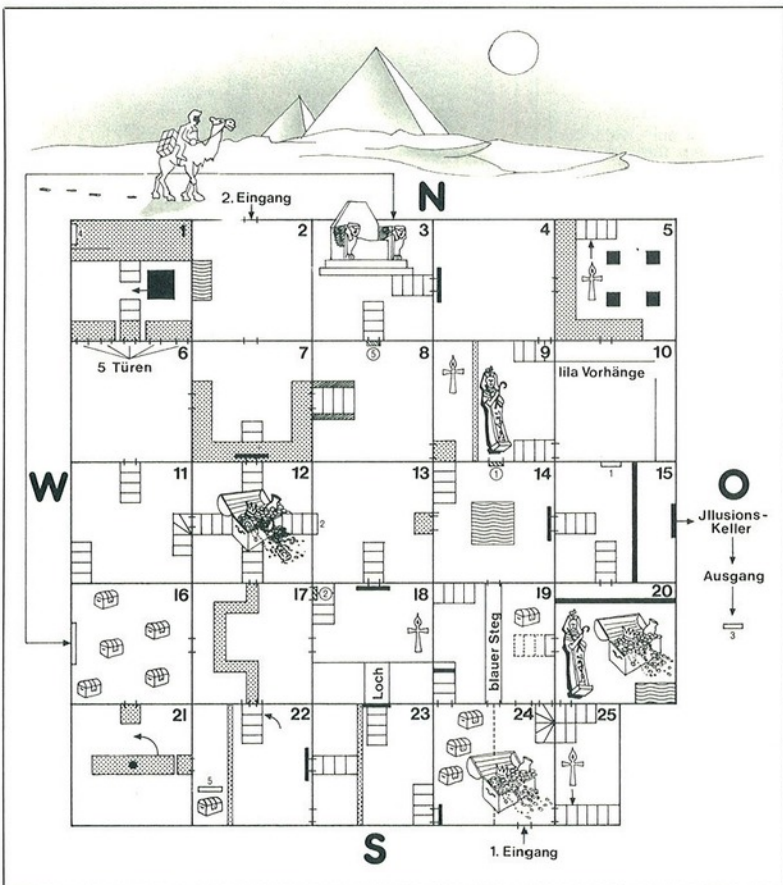
— In dem Raum mit den blauen Säulen läuft man auf dem Hochgang bis zur Treppe. Unter ihr liegt das dritte Ankh ("H" nicht vergessen!). Jetzt wieder über Raum 109 und 14 zurücklaufen, bis man Raum 24 erreicht hat. Wenn man jetzt die Treppe herunterläuft und auf die blaue Wand schießt, kommt man in Raum 19.

— Von Raum 19 führt eine Treppe in Raum 18.

— In Raum 18 darf man sich das vierte Ankh abholen, den Schatz räubern und durch die Geheimtüre in den Raum 32 verschwinden. Die richtige Höhe beträgt 48 Cubits.

— Wenn man auf den Strick mit dem Ankh schießt, kommt prompt eines heruntergefallen (wer hätte das gedacht...).

Mit den Koordinaten der wichtigsten Orte seid Ihr der Lösung ein gutes Stück näher (dazu braucht Ihr einen Sextanten)



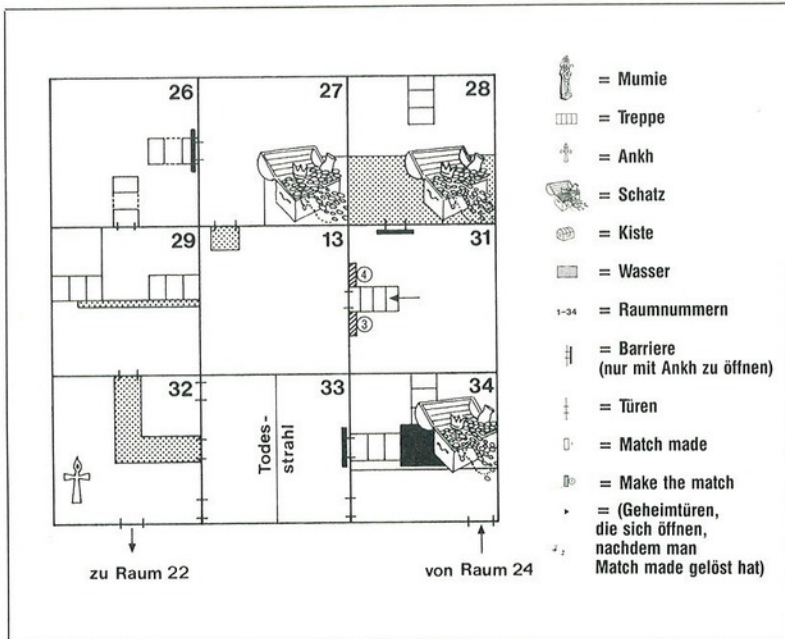
Die Pyramide in "Total Eclipse" betritt man durch den Hintereingang

— Jetzt kommt im Raum 22 die kniffligste Stelle im ganzen Spiel. Unter der Treppe, die man gerade heruntergelaufen ist, befindet sich ein Steg, der zum Raum 17 führt. Dieser Steg führt zum Raum 12; es hilft nichts, da muß man rüber. Achtung: sehr schwierig. Kleinste Schrittlänge und kleinsten Winkel einstellen und unbedingt vorher speichern.

— Glücklich in Raum 12 angekommen? Man befindet sich an der südlichen Treppe. Möglichst schnell unter die westliche Treppe rennen, denn von der Decke fallen vergiftete Pfeile! Unter der Treppe stößt man auf eine Türe, die zu Raum 11 führt, von dort geht's in Raum 16.

— In Raum 16 findet man massenhaft Kisten und eine Türe zum Raum 21.

— Man schaut in Raum 21 hinein, dann dreht man sich um und sieht in Richtung der anderen Türe. Wenn man dort auf den Steg schießt, schwenkt er in die andere Richtung. Jetzt läuft man in die Mitte des Steges und dreht dort um. Wenn man jetzt erneut auf den Steg



Um dem Todesstrahl in Raum 33 zu entgehen, müßt Ihr Euch ducken

The Bard's Tale IV

... wird wohl noch ein Weilchen dauern.

Aber erschaffen Sie sich doch inzwischen einfach Ihre eigenen Welten mit DUNGEON WIZARD. Gestalten Sie jetzt neue eigene Dungeons mit DUNGEON WIZARD. Spezielle Features wie Wirbelfelder, Teleporter und Antimagie:

Alles möglich!!!

DUNGEON WIZARD gibt es zum Preis von DM 49,90 (C 64)! Wir empfehlen zur komfortableren Erstellung eines Dungeons unser Kartographenset zu Bard's Tale.



SIERRA MEGAPACKS

(beinhaltet Spielprogramm plus Lösung)

Kings Quest I, II oder III	PC, ST, AM	99,90
Kings Quest Triple Pack	PC, ST, AM	99,90
Kings Quest IV	PC	119,90
Kings Quest I, II, III + IV	PC	199,90
Space Quest I	PC, ST, AM	99,90
Space Quest II	PC, ST	99,90
Space Quest Duo (I + II)	PC, ST	175,00
Leisure Suit Larry	PC, ST, AM	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Duo (I + II)	PC, ST	154,90
Police Quest I	PC, ST, AM	79,90
Police Quest II	PC	89,90
Police Quest Duo	PC	149,90
Man Hunter NY	PC, ST, AM	109,90
Gold Rush	PC, ST, AM	99,90

Man spricht Deutsch!

(Programme mit deutscher Anleitung)

Pool of Radiance	PC, ST, AM, 64	99,90
Wasteland	64	69,90
Ultima III	PC, ST, AM, 64	99,90
Ultima IV	PC, ST, AM, 64	99,90
Ultima V	PC, 64	99,90
Deathlord	64	69,90
Red Storm Rising	64	99,90
Russia	64	99,90
Mars Saga	64	69,90
Bard's Tale III	64	69,90
Sub Battle Simulator	AM, 64	99,90
Dungeon Master	ST, AM	99,90
Navcom 6	64	59,90
Reach for the Stars	PC, AM	89,90
American Civil War II	C 64	99,90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Gegen einen adressierten und an sich gerichteten Freiumschlag senden wir Ihnen gerne den neuen CPS-Katalog zu. 64 = Commodore 64 / ST = Atari ST / PC = IBM oder kompatibel / AM = Amiga

Hotline für Top News: Tel. 0221/406888



Monitorkabel für alle Fabrikate (bitte Typ angeben)
DM 39,90

BRANDEU!!!

Nie wieder Unordnung in Ihren Rollen-spielunterlagen. Zeichnen Sie professionelle Pläne in kürzester Zeit mit unserem **Kartographenset**. Kennen Sie unsere Pläne? Auch wir fertigen sie damit an! Ordern Sie jetzt bei uns ein original **Kartographenset** zu-nächst für Bard's Tale I, II oder III. Weitere Kartographensets für die aktuellen Rollenspiele sind in Vorbereitung. Der **Kartographensetpreis**: DM 29,90

Lösungshilfen

Komplettlösungen, Pläne, Trainerdisketten und deutsche Anleitungen für Computerspiele

TOPAKTUELL:
Kings Quest IV
Neuromancer
Phantasy Star
Fish
Dragons Lair
Leisure Suit Larry II
Zak McKracken
Pool of Radiance
Man Hunter NY
Police Quest II
Gold Rush

DIE KLASSIKER:
Kings Quest I, II und III
Bard's Tale I und II
Ultima III und IV
Space Quest I und II
The Pawn
Police Quest
Leisure Suit Larry I
Queston
20000 Meilen unt. d. Meer
Carrier Command
Elite
Phantasy III
Helloween
Maniac Mansion
Deja Vu
Uninvited
The Last Ninja II
Mewlow
Dungeon Master
The Faery Tale Adventure
Wasteland
Chrono Quest

Senden Sie uns den ausgefüllten Anforderungsabschnitt zu.

Ihre Wünsche können wir besonders schnell erfüllen, wenn Sie dabei folgende Hinweise berücksichtigen:

- Bei Komplettlösungen und Plänen nennen Sie lediglich das Spiel und kreuzen die gewünschte(n) Lösungshilfe(n) an.
- Eine individuelle Trainerversion Ihres Spieles erhalten Sie, wenn Sie dem Schreiben Ihre Original-Spieldiskette beifügen. Sie erhalten sie mit dem gewünschten Trainer zurück.
- 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.

Unser Kleingedrucktes:

Komplettlösungen, Pläne und Trainer kosten jeweils 15,- DM. Bei Übersetzungen von Bedienungsanleitungen führen wir generell einen Gratis-Kostenzuschlag durch.

Diese Kosten kommen zum Bestellwert dazu: Versandkosten für Lösungshilfen Zubehör und Spiele

Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahmelieferung	6,50 DM	9,00 DM
Auslandsnachnahmen	10,00 DM	13,00 DM
Verandkostentfrei ab:	45,00 DM	100,00 DM

Folgende Hilfe(n) möchte ich für das Spiel

- Komplettlösung Trainer (nur C 64)
 Plan/Pläne Anleitungs-Übersetzung
 Programmbestellung Kartographenset
 Dungeon Wizard Sega-Kabel
 (Dungeon Wizard läuft nur in Verbindung mit Bard's Tale I)

Auftraggeber
 Name :
 Straße :
 Wohnort :
 Telefon :
 Computer :
Computer-Programmservice Frank Heidak
 Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

Amiga/Atari ST	
Premier Collection	79,90/79,90
F-16 Falcon dt.	84,90/76,90
Shogun	74,90
Stormtrooper	64,90/64,90
Dungeon Master dt.	72,90/72,90
The Dungeon Master Editor	32,90/32,90
Blood Money	69,90/69,90
Manhunter	79,90/79,90
R-Type	64,90/58,90
Bundesliga Manager	64,90
Amiga/Atari ST	
Populous dt.	69,90/69,90
Testdrive II	74,90/74,90
Demons Winter	74,90/74,90
Lords of the Rising Sun	78,90
Microprose Soccer	69,90/69,90
Arcipelagos	69,90/69,90
The Real Ghostbusters	59,90/59,90
American Ice Hockey	64,90/64,90
STOS Compiler	62,90
Running Man	64,90/64,90
C 64 Disk	
Battletech	54,90
Battle of Napoleon	69,90
Tom & Jerry	44,90
Legend of Blacksilver	42,90
Speedball	44,90
Pool of Radiance	64,90
Hillstar	54,90
Demons Winter	62,90
May Day Squad	42,90

KOSTENLOS erhalten Sie unseren Software-Katalog für: AMIGA, ATARI ST, C-64, MS-DOS, PG ENGINE, SEGA
BRETT- & ROLLENSPIEL-KATALOG
 (über 40 Seiten)
 gegen 4 DM in Briefmarken anfordern.

Hotline (06421) 481972

PLAYSOFT
 Inh. Robert Elmshäuser
 Teichweg 6 • 3550 Marburg 7

PALU'S Spielekiste
 Fliegen 1. Klasse



Der Flugknüppel für Profis

Flywheel 4000 / 285.-	DM
Space Quest III	119
Larry I	99
Larry II	99
SokoBan	99
Tetris	99
Willow	99
Flugsimulator, deutsch	135
Scenery Disk, verschiedene, pro Stück	79
Tracon	135
Test Drive	89
California Games	89
King's Quest IV	99
Helicopter	99
Chessmaster 2000	99
Prates	99
Goldrush	99
Manhunter	99
Scrabble	99
Reise zum Mittelpunkt der Erde	85
Pinball Wizard	99
Chuck Yeagers	99
Zak McKracken	99
4x4 Off Road Racing	85
Bard's Tale Series	89
Dungeons Dragons	89
Winter Edition	85
President is missing	89
Apollo 18	89
Computer Baseball	79
Space Quest II	99
Police Quest II	99
Microprose Soccer	89
Summer Edition	89
Superstar Icehockey	89
Grand Prix Tennis	69
Circus Games	69
The 5 Stages	99

Viele Spiele auch für andere Systeme erhältlich. Die Nachzahlungen betragen jeweils DM 6,- für jede Lieferung. Bei Verbrauchserlösen aus Überweisungen auf unser Konto bei der Deutschen Sparkassenbank (BIC: 25020012, Kto-Nr.: 110000111) oder Zahlung per Scheck. Alle Sendungen sind frankiert. Versand im Ausland nur gegen Vorzahlung (DM 20,-).

Palu's Spielekiste
 Ein Service der Firma Siener-Soft
 6200 Wiesbaden, Bachmayerstraße 2
 Hotline 0 61 21-49 08 26

ballert, schwenkt er wieder. Über den Steg kommt man in den Raum mit der schönen Nummer 22.

— Dort schießt man auf die Kiste, worauf die Meldung "Match made 5" erscheint, die Türe im Raum 24 aufgeht und die Barriere verschwindet. Schnell die Treppe hoch und dann über Raum 18 und 19 zum Eingang und dort Wasser tanken. Zurück über die Zimmer 19, 18, 32, 22, 21, 16 zum Raum 11.

— Hinter der Mumie befindet sich der Aufgang zu Raum 6. Jetzt steht man in einem Zimmer mit fünf Türen; man nimmt die zweite von rechts.

— Im Raum 1 dreht man sich wieder nach rechts und läßt durch die Türe. Man steht jetzt in der Mitte und hat eine Treppe vor sich. Wenn man sie hinuntergeht, stößt man auf einen blauen Block, den man verschoben kann. Dadurch kann man nun oben zur gegenüberliegenden Seite laufen (allerdings kommt man nicht so schnell wieder hoch...). Man läßt also durch die Türe (der leere Raum unter Raum 6) und schießt auf die blaue Wand, wodurch sich der Eingang zu Raum 7 öffnet.

— Die Türe haben wir ja zu Beginn des Spiels geöffnet. Durch sie kommt man über Raum 2 wieder raus ins Freie und läuft um die Pyramide bis zum ersten Eingang. Von dort kommt man über 19, 18, 32, 22, 21 zum Raum 16.

— In Raum 16 kann man durch das Bild laufen, es tuckert 15mal, und man steht plötzlich in Raum Nummer 3. Von dort weiter nach Raum 8 und 25 zum Raum 26.

— Man schießt auf die obere südliche Türe, wodurch die blaue Barriere verschwindet. Außerdem erscheint eine Treppe, durch die man zum Raum 29 kommt.

— Wenn man über die blaue Absperrung springt und durch die Türe geht, steht man auf einem Steg in Raum 32. Über ihn kommt man in Raum 33.

— Vorsicht! Ein Todesstrahl versperrt den Weg. Man drückt "H" und kriecht unten durch. Man hat ein Ankh verbraucht und steht in Raum 34.

— Die Treppe hinunter und ins Loch fallen lassen, schon ist man in Raum 19. Man geht zum Ausgang zurück und bunkert Wasser für die letzte Runde. Dann wieder die Litanei 19, 18, 32, 22, 21, 16, 3 nach Raum 8. — Man geht durch die Türe in Raum 9 und läßt sich dort fallen, um das Ankh zu ho-

len. Wenn man auf die Verbindungswand schießt, verschwindet sie und in Raum 14 erscheint ein blauer Steg. Weiter nach Raum 24, 19, 18, 32, 22, 16, 11, und 6 bis zum Raum 1 laufen. Jetzt kann man endlich über die Brücke laufen, die durch den verschobenen Block entstand. Wenn man auf den Ägypterkopf hinter dem Vorhang schießt, erscheint "Match made 4".

— Über die Zimmer 6, 11, 16, 3, 8, 26, 29, 32, 33, und 34 gelangt man in Raum 31. Hier läuft man die Treppe hinauf, und betritt in der Höhe von 72 Cubits die Shabraken-Kammer. — Shabraken-Kammer 72 Cubits: Hier müssen die gesammelten Anks abgegeben werden.

— Shabraken-Kammer 84 Cubits: Hinter den Schrein laufen, dort ist man vor den giftigen Pfeilen sicher. Jetzt kommt der große Moment: Man schießt einmal auf den Schrein und hat damit die Aufgabe gelöst.

Die Fugger

Wer bei "Die Fugger" schon am Anfang in Geldschwierigkeiten steckt, für den hat André Bensch aus Bottrop wertvolle Hinweise. Auf alle Fälle sollte man immer einen Spieler mehr angeben als tatsächlich mitspielen. Dieser "Pseudo-Spieler" ist nur zum Geldverdienen da. Er schickt ganz normal seine Fuhrwerke los, die man schön überfallen kann. Wenn das Programm nun abfragt, wer wen bestechen soll, greift der überzählige Spieler tief in die Tasche, um Euch zu bestechen. Das macht Ihr dann so oft, bis er in den Schuldturn wandert und Ihr einige Goldstücke mehr habt.

Lords of Conquest

Kurz aber wirkungsvoll ist der "Pferde-Vermehrungs-Trick" von Matthias Lahr und Marc Wendel aus Udenheim.

Die Ausgangssituation: Auf einem Land befinden sich ein Pferd sowie eine Waffe und auf einem höchstens zwei Felder entfernten Land nur eine Waffe. Jetzt kann man in der Shipment-Phase das Pferd mit der Waffe auf das Land, auf dem nur die Waffe steht, ziehen. Nun erscheint die Warnung "Weapon will be lost!". Auf die Sicherheitsabfrage "Are you sure?" mit "No" ant-

worten. Jetzt hat das Land, auf dem vorher nur die Waffe stand, plötzlich auch ein Pferd.

Microprose Soccer

Neue Tips zur Fußball-Simulation "Microprose Soccer": Gerrit Kick vom 1. FC Ostfildern verrät, wie man ein Turnier weiterspielen kann, nachdem man eigentlich schon ausgeschieden ist: — Nach dem Ausscheiden auf "Exit" gehen.

— Nun die Option "Re-Select Team" wählen. — Jetzt könnt Ihr eine Mannschaft aussuchen, die noch im Turnier ist. — "Continue Old Tournament" wählen. — Geschäft — Ihr habt jetzt ein anderes Team und könnt weiterbolzen.

Thomas Kainer von Kickers Ludwigshafen weiß, wie man beim Hallenfußball einen Vorsprung über die Zeit rettet:

Sobald Ihr in Führung liegt und in Ballbesitz seid, die Spielfigur einfach in eine Ecke an die Bande stellen. Der Gegner hat nun keine Chance mehr, ans Leder zu kommen. Die Zeit verstreicht, der Sieg ist gerettet — nicht ganz fair, aber wirksam. Wenn Ihr noch mehr Tips zu der Spitzen-Simulation habt, schreibt an die Power-Tips.

Wall Street Wizard

Thomas Hohoff aus Dortmund schreibt: "Hier ist der Tip zu Wall Street Wizard": Kauf einfach mehr Aktien als laut Auftrag angeboten (sofern Ihr genug Kapital habt). Wenn Ihr die billig erworbenen Aktien zum aktuellen Kurs verkauft, so lassen sich die größten Gewinne erzielen.

Ein Beispiel: Der Börsencomputer bietet 20 Aktienpakete (je 50 Aktien) an, für die ein Mindestverkaufslimit von 50 Mark pro Aktie besteht. Der aktuelle Kurs liegt bei 100 Mark pro Aktie. Beträgt unser Kapital 1 Million Mark, so kann man vom Computer 400 Aktienpakete zu 50 Mark pro Aktie bekommen, obwohl er nur 20 Pakete zu verkaufen hat. Wenn man alle Aktien zum Kurs von 100 Mark verkauft, hat man satte 2 Millionen. Wenn man mit diesem Kapital weiterspielt, so kommt man schnell zu unermeßlichem Reichtum."

Hallo Freaks



„ »Hallo Freaks«-Leser helfen Lesern: Bei »Hallo Freaks« werden Fragen verzweifelter Spieler veröffentlicht. Wer die Lösung zu einem Problem kennt, soll uns schreiben, damit wir sie abdrucken können. „

Eure Fedica

King's Quest II

Martina Zichner aus Roßtal läßt fragen, wie man beim Sierra-Adventure »King's Quest II« an den zweiten Schlüssel kommt, mit dem man die Magic Door öffnet. Wenn Ihr die Antwort wißt, schreibt bitte an die **POWER-Tips**. Martina würde sich sehr freuen.

Die Antwort zu:

Elite

Die Frage von Rolf "Trantor" Wirtz löste eine wahre Flut an Hinweisen, Briefen und Zeichnungen aus. Dirk Breuer aus Mönchengladbach beantwortet Rolfs Frage mit folgenden Worten:

„Du kaufst Retro Rockets für viel Credits in hochentwickelter Raumbasis. Dann fliegen los von Raumstation. Wenn Dir begegnen böse Feinde, Du drücken Taste <R>. Raumschiff dann machen enorm großen Sprung nach hinten — aus Gefahrenzone. Retro Rockets mächtig praktisch!“

Dirk hat an seine Antwort (die hoffentlich alle Fragen zu den Retro Rockets beantwortet) noch eine Frage angehängt. Sie betrifft die fünfte Mission der Atari ST-Version: "Ich schieße die (von den Thargoiden besetzte) Raumstation ab. Dann mache ich mich unter schwe-

rem Beschuß auf den Weg zum nächsten Planeten. Doch wenn ich ankomme, ist die Raumstation ebenfalls von den Thargoiden besetzt. Ich schieße sie ab — aber was dann? Ich erliege ständig den anfliegenden Thargoidenverbänden, irgendwann werden die Feinde zu stark. Wie bringe ich diese Mission zu einem guten Ende? Es kann doch nicht ewig so weitergehen, oder?"

The Bard's Tale I

Matthias Kluth aus Wielen fragt, ob Ihr ihm vielleicht helfen könnt. Er steht mit seiner ziemlich angeschlagenen Truppe vor einem "Magic Mouth" im dritten Level von "Mangars Tower". Das Rätsel, das ihm gestellt wird, heißt: "Speak the seven Words of the one god in sequence and seek the lost Stairs". Die Lösung kennt er inzwischen, sie lautet: "Lie with passion and be forever damned." So weit, so gut.

Matthias' Problem besteht darin, daß er nicht weiß, wie er die Worte eingeben soll. Es passen maximal vier in die Eingabe-Maske hinein. Muß man die Worte einzeln hintereinander eingeben? Oder gibt es einen Trick?

Matthias hat leider nicht geschrieben, bei welchem Computertyp diese Schwierigkeiten auftauchen. Habt Ihr diese Stelle schon gemeistert?

◆◆◆ SSS ◆◆◆ Siggis Software Shop ◆◆◆ SSS ◆◆◆			
◆ Knüllerpreise ◆ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ◆ Knüllerpreise ◆			
Spieler	Amiga/ST	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.
Battle Chess	63,50/	4x4 Off Road Racing	51,50/29,50
Crono Quest	67,50/97,50	Afterburner	41,50/
Def Con 5	63,50/	Aliensyndrom	41,50/29,50
Defender of Crown	67,50/38,50	Bard's Tale I	51,50/37,50
Dungeon Master 1&B	67,50/68,50	Bard's Tale II	48,50/
Elita	66,50/66,50	Bard's Tale III	51,50/
Emmanuelle	76,50/	Batman	42,50/
F-16 Falcon	78,50/68,50	Bomb Jack II	51,50/
Fish	66,50/66,50	Buzoma	37,50/29,50
Freedom	62,50/32,50	Chuck Yeagers	51,50/37,50
Heroes of the Lance	62,50/92,50	Conqueror	68,50/
Heilige Attack	56,50/	Danger Freak	37,50/29,50
Jeanne d'Arc	48,50/48,50	Def Con 5	34,50/
Kampffgruppe	71,15/50	Demolitor	41,50/29,50
Monsters	52,50/32,50	Exolon	43,50/
Nobles	52,50/	Fearful Tale	59,50/
TV Sports Football	78,50/ a.A.	Fight Sim. II	89,50/
STOS	79,50/	Fogger	41,50/
Zak McKracken	64,50/94,50	Guerilla War	42,50/29,50
		Robocop	41,50/
		Gold Silber Bronce	43,50/43,50
		Heroes of the Lance	43,50/29,50
		Kampffgruppe	78,50/
		Katapult	37,50/29,50
		Lancelot	43,50/
		Micropro Soccer	51,50/43,50
		Messica	38,50/
		Pool of Radiance	66,50/
		Pool of R. Löwengub	24,50/24,50
		Powerplay Hockey	47,50/
		Return of Jedi	38,50/29,50
		Sargon III Chess	51,50/
		Starway	43,50/
		Supreme Challenge	43,50/29,50
		Test Drive	41,50/37,50
		Thunderblade	42,50/29,50
		Ultima I	78,50/
		Ultima II	48,50/
		Ultima IV	52,50/
		Ultima V	66,50/

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Btx&Tel.: 02351-24502

N E U
24 Std.
Bestell-
Annahme

Liste gegen Freimitschlag -80 DM Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM
Bestellen Sie preiswert zum Nachdruck: 24 Std. Annu/Beanh.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar.

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	ST	Neu im Programm MS-DOS	5,25"	3,5"	AMIGA	ST	
Alien Raider II	54,90	54,90	19,90		Leonardo II	54,90	
Bandit Manager II	69,90	69,90	F-16 Stealth Fighter	63,90	63,90	Micropro Soccer (st.)	69,90
Crazy Cars II	69,90	49,90	F-16 Stealth Fighter II	69,90	69,90	Open World	69,90
Crono Quest	67,50	97,50	Galactic Defender	64,90	64,90	Populous (st.)	64,90
Dungeon Master II	67,50	29,50	Lebanon R&C Rally II	69,90	69,90	Supreme Challenge	64,90
Dungeon Master Editor	67,50	29,50	Micropro Soccer (st.) I	64,90	64,90	Ultima I	69,90
Elita II	66,50	66,50	Populous (st.)	64,90	64,90	Ultima II	69,90
F-16 Falcon	78,50	78,50				Ultima IV	64,90
F-16 Combat Pilot	66,50	66,50					
Fogger	41,50	53,00					
Galactic Defender	64,90	64,90					
Grand Master Slam II	64,90	64,90					
Guerrilla War	42,50	49,50					
Heilige Attack	56,50	56,50					
Jeanne d'Arc	48,50	49,50					
Johnnie (Hörspiel)	74,90	74,90					
Kick (Hörspiel)	13,90	39,90					
Last Duel	49,90	49,90					

24 Std. Bestellannahme
*Presänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, 5000 Köln 80
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-12.00 Uhr, 14.00-19.00
☎ 0221/604493, Fax 0221/609003

NEU IN BERLIN

Spieler-Hits für C-64, PC/AT, AMIGA

C-64 Disketten	AMIGA
Tom and Jerry	Popu Lou
Def Con 5	African Raiders-Oil
Run the Gauntlet	Cosmic Rider
Kennedy Approach	Kennedy Approach
Last Ninja 2	Operation Neutron
Conqueror	Tom and Jerry
Seve and Volley	Crazy Cars 2
LED Storm	Flight Simulator 2

PC/AT Computer	AMIGA
Helicopter Simulator	5,25" + 3,5" HERC, CGA, EGA
Might and Magic	Adventure 5,25" CGA, EGA
Billards Simulation	Billard 5,25" CGA, EGA
Star Trek	Adventure 5,25" CGA, EGA
Pinball Construction Set	Filipierspiel 5,25" CGA, EGA
Mini-Put	Minigolfspiel 3,5" CGA, EGA
Manhunter	Adventure 5,25" + 3,5" CGA, EGA

Telefonische Bestellungen: 030-752 91 50/60. Versand nur per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

mükra

DATEN-TECHNIK

Schöneberger Str. 5
(Berliner Platz)
1 Berlin 42 (Tempelhof)
☎ 030-752 91 50/60

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10-18 Uhr
Sa.: 10-13 Uhr

Viel, viel mehr in unserem Ladengeschäft in BERLIN!



Videospiel-Tips

Super Mario Bros. II (Nintendo)

Thomas Parasches aus Augsburg hat einen Tip für alle, die mit ihrem Joypad das zweite Abenteuer von Mario durchstehen. Am Anfang der Welt 3-1 kann man zu viel Geld kommen. Dazu hüpfert man nicht auf die Wolke, sondern ins Loch. Im Flug sollte man sich in der Mitte halten, dann kommt man zu einem Eingang. Tritt man durch ihn hindurch, sieht man viel Gemüse. Der sechste Gegenstand ist eine Flasche Zauberberank. Den Vorgang kann man zweimal wiederholen.

Auch Holger Faupel spielte Super Mario Bros. II intensiv und entdeckte so zwei Warp Zones. Die erste befindet sich in Welt 1-3. Ganz am Ende dieser Teilwelt steht hinter dem Ausgang eine Vase. In diese Vase kann man jedoch nicht einfach so rein. Man muß sich erst eine Flasche besorgen. Diese muß man bis zur Vase hinschleppen und auf oder neben die Vase werfen. Daraufhin erscheint die Bonus-Welt-Tür, in die man hineingehen sollte. Ist man nun in der Bonus-Welt, so stellt man sich auf die Vase und drückt das Joypad nach unten. Schon ist man in Welt 4-1.

In Welt 4-2 steht die nächste Warp-Vase. Sie befindet sich ungefähr in der Mitte des Levels. Also: Wieder vorher eine Flasche einstecken und nach dem gleichen Prinzip vorgehen. Die Warp-Zone führt in Welt 6-1.

R-Type (Sega)

Aus dem Videospiel-Club "Cobra" in der Schweiz erhielten wir für R-Type einen neuen Trick. Bernhard Zarnegin entdeckte ein Sound-Menü. Dazu muß man beim Countinue-Zeit-Zähler das Joypad 1 im Uhrzei-

gersinn niederdrücken. Irgendwann stoppt der Countdown. Wenn man das Joypad losläßt, befindet man sich im Sound-Test. Um einen Sound zu verändern, drückt man am Joypad gegen oder im Uhrzeigersinn die Richtungs-Tasten, und drückt dann die Taste 1. Es gibt insgesamt 17 Musikstücke.

In diesem Sound-Test gibt es einen Modus, mit dem man sich beliebig viele Raumschiffe einstellen kann. Dazu hält man Taste 2 am Joypad 1 nieder, und drückt das Joypad nach links. Der Zähler schaltet nun von 00 auf 95. Das wiederholt man so lange, bis der Zähler wieder 00 erreicht. Wichtig ist dabei, daß man die Tasten nach jedem Runterzählen wieder losläßt. Bei 00 angekommen, drückt man Taste 1. Jetzt erscheint wieder der Zeit-Zähler. Indem man das Joypad nun im Uhrzeigersinn rundherum niederdrückt, erhöht sich die Anzahl der Raumschiffe. Wichtig ist nur, daß man das Spiel mit Knopf 1 startet, bevor der Zähler abgelaufen ist.

Life Force (Nintendo)

Der Joystick glüht, die Hände tiefen vor Schweiß, trotzdem geht das letzte Raumschiff immer im zweiten Level flöten. Immer an der gleichen verflixten Stelle. Mauro Nelumbio aus Basel in der Schweiz hat einen Tip, mit dem die Anzahl der Raumschiffe bei Life Force auf 30 erhöht wird. So lassen sich einige schwierige Stellen besser meistern.

Die Raumschiff-Zahl wird folgendermaßen erhöht: Wenn das Titelbild erscheint, müßt Ihr Joypad 1 nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken. Anschließend Knopf B und A.

Contra (Nintendo)

Auch zu Contra hat Mauro Nelumbio einen Tip herausgefunden. Er funktioniert genauso, wie bei "Life Force". Also: Joypad 1 nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken. Anschließend Knopf B, A und dann Start. Auch hier beginnt das Spiel dann mit 30 Leben. Zusätzlich hat man diese 30 Leben nach jedem der drei Continue zur Verfügung, also insgesamt 90 Leben.

Fantasy-Zone (Sega)

Wie bereits in der POWER PLAY 3/88 zu lesen war, kann man sich durch einen Trick Extra-Leben im ersten Shop für 1000 Geldeinheiten kaufen. Dazu muß man warten, bis das Demonstrationsspiel von Opa-Opa beendet ist, und die Laufschritt mit der erklärenden Hintergrund-Story erscheint. Nun drückt man Joypad 1 25mal abwechselnd nach oben und unten.

Nicht bekannt war bisher, daß der Preis auch in den nächsten Shops gleich bleibt, wenn man im ersten keine Bonus-Leben einkauft. Beim dritten Shop hat man dann soviel Geld, daß man sich locker zehn Leben leisten kann.

Gradius (Nintendo)

René Fontana aus Zürich in der Schweiz liefert uns Hinweis, wie man bei Gradius zu mehr Punkten und Extraleben

kommt. Jedem Gradius-Spieler dürfte der Tunnel in der Mitte des ersten Levels bekannt sein. Durchfliegt man ihn, bekommt man 5000 Extrapunkte.

Weniger bekannt dürfte das Geheimnis um den schwebenden Felsen am Schluß des ersten Levels sein. Er liegt im Level kurz vor den steinspuckenden Vulkanen. Umfliegt man ihn, und stößt man mit der Spitze des Flammenschweifes am Hinterteil des Raumschiffes genau an die rechte Spitze des Berges an, erhält man ein Extraleben (Bild 1). Der Trick funktioniert nur, wenn man sich die 5000 Extrapunkte nicht geholt hat.

Auch im zweiten Level ist ein Extraleben versteckt. Es wartet fast ganz am Schluß des Levels auf Euch. Man erreicht hier eine dicke rosarote Steinbarriere, durch die man sich durchschließen muß. Darunter gibt es eine Einbuchtung, in die man rückwärts einfliegen muß (aber nicht zu weit). Auch hier erhält man ein Extraleben (Bild 2). hf

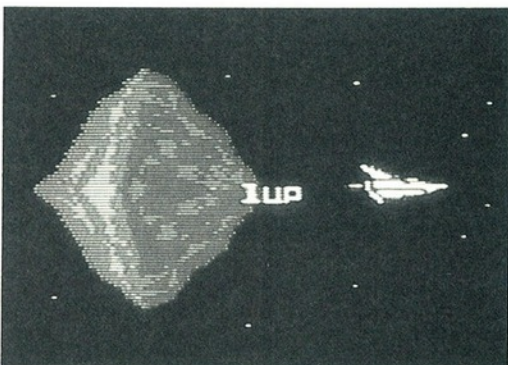


Bild 1. Das erste Extraleben: Mit der Rückseite des Raumschiffes an die rechte Spitze des schwebenden Felsen anstoßen.

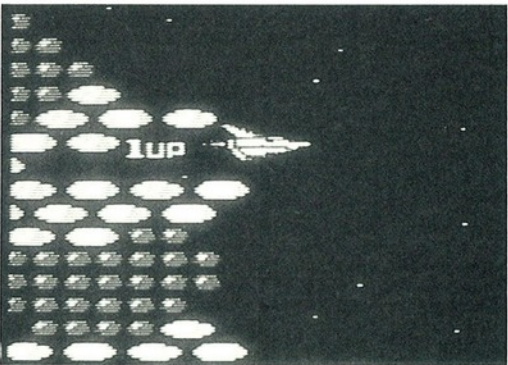


Bild 2. Das zweite Extraleben ist schon schwieriger: Hier müßt Ihr rückwärts in den kleinen Tunnel am Ende des zweiten Levels fliegen.

STARKILIER

GEISSEL DER GALAXIS

16. FOLGE: INVASION AUF SON SON 3!

STARKILIER HAT SICH MIT RIVALIN ULTIMA AUF EINE WETTE EINGELASSEN: WER IST DIE WAHRE GEISSEL DER GALAXIS?





LESERBRIEFE

Classic futsch?

Ich habe jetzt die neueste Ausgabe von **POWER PLAY** vor mir und möchte etwas zu Euren neuen Änderungen schreiben. Gehen wir sie mal der Reihe nach durch: Das **POWER PLAY**-Prädikat "Besonders empfehlenswert" — so etwas hat in Eurer Zeitschrift noch gefehlt... und schön selten vergeben, hört Ihr? Aber als Garantie für "eine gute Geldanlage" sieht das goldene Signet sehr gut aus. Prima! Zweitens: Die Tester und ihre Gesichter. Ich werde mich an die neuen Gesichter gewöhnen müssen. Aber ab und zu ein paar neue Grimassen sorgen auch für Abwechslung. Aber nun zu etwas anderem: Die neue Rubrik "In der Mache" gefällt mir sehr gut, aber sie sollte auf zwei Seiten begrenzt bleiben. Über die Spielhallenszene kann ruhig berichtet werden, aber ebenfalls nicht länger als zwei Seiten, da Leute in meinem Alter (14 Jahre) da noch nicht reinkommen. Die Hitparade gefällt mir sehr gut, obwohl ich lieber die amerikanische als

die englische Hitparade hätte. "Auf dem Weg in die Charts" müßt Ihr beibehalten, ebenso die Leserhits nach Computern geordnet. Wie wäre es, wenn Ihr auch noch eine Hitparade der verkauften Spiele brähtet? Man könnte dann vergleichen, welche Spiele die Leser am liebsten spielen und welche sich gut verkaufen. Weiter: Den Leserbriefen könnte man ruhig eine ganze Seite gönnen. Bei den Kurz-Tests sollte jedes Spiel sein eigenes Foto bekommen. Und, zu guter Letzt: Endlich wieder ein Power-Classik! Laßt ihn ja nicht nochmal weg!

Rolf Imig, Düsseldorf

Danke für Deine Anregungen. Es kann leider immer wieder mal vorkommen, daß der Classic aus Platzgründen nicht erscheint. Wenn wir kurzfristig ein brandneues Spiel bekommen, kann es schon mal sein, daß der Classic eine Ausgabe geschoben werden muß. Wir werden diese Rubrik aber keinesfalls sterben lassen. Eine seriöse Verkaufshitparade von Computerspielen für Deutschland gibt es zur Zeit leider nicht. *hl*

Da fehlt doch was...

Ich bin begeisterter **POWER PLAY**-Leser. Deshalb erwartete ich Ausgabe 5/89 mit Spannung, um zu sehen, was Trantor wieder ansteckt, was Ultima ihm um die Löffel schlägt, was für neue **POKES** und Tricks erscheinen und so weiter. Als ich dann voller Erwartungen die Spiele-Tests aufschlug und die neue Wertungsleiste sah, fiel ich aus allen Bytes. Auf den zweiten Blick sah ich zwei neue Dinge: "Schwierigkeit" und die Kurzhalt-Zeile. Diese erfreuten mein geschwächtes RAM. Aber wo sind die Wertungsdisketten für Grafik und Sound geblieben? Bitte schreibt mir viele Inputs dazu.

P.S. Heinrich, versuche es doch einmal mit einem falschen Bart.

Michael Noyong, Essen

Aus Platzgründen mußten die Balken für die Grafik- und Sound-Wertungen leider weichen. Schließlich mußten wir die neuen Wertungskriterien in dem Kasten unterbringen. Der Verlust wiegt hoffentlich nicht schwer; die Grafik- und Sound-Wertungen gibt's ja nach wie vor.

P.S. Clevere Idee, aber in diesem Fall gehe ich keine Kompromisse ein! Bei der Gelegenheit Grüße an alle, die mir zum Bart-Thema geschrieben haben. *hl*

Übersicht

Eure Zeitschrift ist nahezu perfekt, aber eines fehlt mir: eine Übersicht, um einen Test oder Tips und Tricks schnell zu finden. Wenn ich mir ein Spiel kaufe, suche ich sofort nach Eurem Test oder nach Tricks, weiß aber nicht auswendig, in welcher **POWER PLAY** ich suchen muß.

Hans-Heinrich Henne, Winsen

Für **POWER PLAY** habe ich folgenden Vorschlag: Stell doch mal alle Spiele, die Ihr getestet habt, in einer übersichtlichen Liste zusammen. Ich hoffe, daß die Anregung bei Euch Anklang findet. Was ich außerdem vermisse, sind große Tests, in denen Ihr jeweils mehrere Spiele vergleicht.

Martin Wells, CH-Aeschi

Prima Idee. In Ausgabe 6/89 hatten wir bereits eine Tips-Übersicht; in einer der nächsten Ausgaben folgen. *hl*

Her mit der Post!

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Schreibt Eure Briefe an: Markt & Technik Verlag AG Redaktion **POWER PLAY** Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

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 suchen 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 **POKES** oder Cheat-Modi zu-

stande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

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

The Deep

C 64: 86.150 von Mark Töpferwien, Wolfsburg

Bomb Jack

CPC: 688.340 von Christoph Seifert, Hannover

Test Drive

Amiga: 212.929 von Nils Domack, Dörentrup

Bad Cat

ST: 140.100 von Markus Florin, Norderstedt

Oids

ST: 159.777 von Edward Puccini, Rosenheim

R-Type

Amiga: 181.500 von Dominik Lange, Köln

Black Lamp

ST: 2.685.725 von Stefanie Tüttenberg, Troisdorf

Pinball Wizard

Amiga: 280.170 von Paul Petershagen, Dortmund

Hybris

Amiga: 704.325 von Sven Homeyer, Eschwege

Dragon Spirit

PC-Engine: 244.930 von Henrik Fisch, **POWER PLAY**-Redaktion

Son Son II

PC-Engine: 223.200 von Michael Hengst, **POWER PLAY**-Redaktion



RVF

3D-Grafik, ohrenbetäubend realistischer Sound — bei "RVF" kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf.

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) * MicroStyle

Grafik: 81	Sound: 61	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 84		
Gib der Honda die Sporen bei der Motorrad-Weltmeisterschaft		

Wer will nicht einmal mit einem schnellen Motorrad jenseits von Tempolimit und Radarfallen Gas geben? Dieser Wunsch geht nun in Erfüllung: Ohne Risiko für die Gesundheit und den Strafzettel-geplagten Geldbeutel könnt Ihr mit einem 750-ccm-Motorrad die Straßen unsicher machen. Von MicroStyle, dem neuen Label der Softwarefirma Microprose, kommt mit "RVF" eine handfeste Motorrad-Simulation auf den Markt.

Die Strecken, auf denen der Spieler sein Zweirad-Gefühl unter Beweis stellen muß, sind Umsetzungen von Original-Rennstrecken aus der ganzen Welt. Auf jeder dieser Pisten kann vor dem Rennen trainiert werden. Allerdings darf der Neuling nur einige der insgesamt 22 Kurse auswählen; für die internationalen Rennen

müssen Sie sich erst qualifizieren. Auf den einzelnen Kursen gibt es Hindernisse wie Öl-flecken, Wasserlachen oder Bodenunebenheiten.

Während des Rennens sind Anzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl und Temperatur zu sehen. Gleichzeitig werden noch Angaben über die Entfernung zum Vordermann, schnellste Rundenzzeit, Platzierung im laufenden Rennen, Rundennummer und aktuelle Rundenzeit eingeblendet.

Wer von der Fahrbahn abkommt und einen Unfall baut, muß damit rechnen, daß die Maschine beschädigt wird. Am Anfang fallen relativ harmlose Sachen aus, wie ein Drehzahlmesser. Später sind dann auch wichtige Teile wie die Gangschaltung betroffen.

Alle Daten des Fahrers (Name, bisherige Platzierungen, Weltmeisterschafts-Punkte, be-

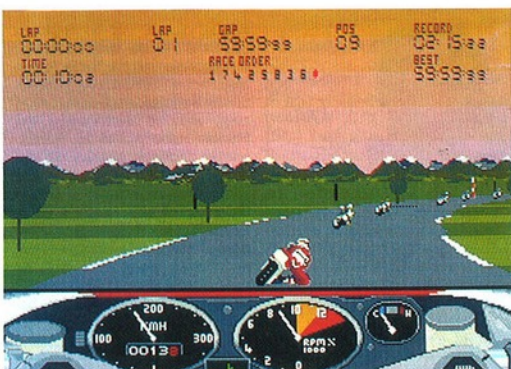


Gut!

Die Bestzeit für jede Strecke wird gespeichert, für jeden Fahrer gibt's eine Rennstatistik, bei den Rennen geht es um wichtige Meisterschaftspunkte und die Anzeigen während des Spiels verraten massig viele Informationen — bei RVF spürt man richtig, daß die

Programmierer lange an Feinheiten beim Spiel-Design gefeilt haben. Zusammen mit der glatten Steuerung und der rasanten 3D-Grafik wird so für Langzeit-Motivation gesorgt. Überholmanöver sind kein Problem. Auf den Pisten ist genug Platz, um an den Mitfahrern vorbeizukommen. Wer im Straßengraben landet, ist wirklich selber schuld.

"Super Hang-On" galt bislang als bestes 16-Bit-Motorradspiel, doch RVF schlägt den Konkurrenten um Längen. Es spielt sich gut, ist komplex und macht auch langfristige Spaß.



Von Piste zu Piste ändern sich Streckenführung und Grafik (ST)

ste Zeiten und Anzahl der Siege) werden auf Diskette gespeichert. Werden zwei Computer mit einem Nullmodem-Kabel verbunden, können zwei

Spieler gleichzeitig heiße Rennen austragen. Wer alleine spielt, darf sich mit acht computergesteuerten Gegnern trüsten. mh



Gleich starten die neun Fahrer zu einem Weltmeisterschafts-Rennen (ST)



Super!

Was für eine irre Simulation! Bei RVF kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf, es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin und Gummi. Die 3D-Grafik ist superschnell, der Sound ohrenbetäubend realistisch. Die Steuerung ist einfach zu handhaben und läßt einen nie im Stich. Prima sind die vielen unterschiedlichen Rennstrecken und die guten Computergegner. Durch die andauernde Hatz nach Punkten, Siegen und Bestzeiten kommt so schnell keine Langeweile auf.

Ich kann nur eine Empfehlung geben: Loslaufen und kaufen — wer's nicht tut, hat selbst schuld.

Battlehawks 1942

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

Grafik: 71	Sound: 72	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 79		
Historischer Luftkampf-Simulator; aufregend und actionlastig		

Die "Zero" hat sich festgebissen. Sie umkreist Ihren Bomber wie eine ärgliche Wespe. Ihr Heck-

schütze feuert aus allen Rohren. Er landet einen Treffer, die Zero raucht. Ein lauter Schuß durchschlägt die Außenhaut:



Gut!

War die MS-DOS-Version von Battlehawks 1942 noch elend langsam, so dürfen sich jetzt die Amiga-Besitzer freuen: Die Grafiken sind hier flott, die Soundeffekte realistisch und das Spieldesign clever ausgefüllt.

Battlehawks legt keinen Wert darauf, eine perfekte Flugsimula-

tion zu bieten. Viel wichtiger ist das Gefühl eines "altmodischen" Luftkampfes und die Treue zu den historischen Fakten. Wer pure Action im Simulationsgewand bevorzugt, wird an Battlehawks viel Freude haben. Simulations-Experten dagegen werden die detaillierten Szenarien und die cleveren Gegner schätzen. Battlehawks spielt sich relativ einfach. Schon nach ein paar Übungsflogen kann man eine Mission schaffen, die als "hard" eingestuft ist. Außerdem positiv: Battlehawks ist sehr um Ausgewogenheit bemüht; Sie können jederzeit die Nationalität wechseln.

Es ist der "letzte Gruß" des japanischen Piloten, der schon am Fallschirm hängt.

Das Programm, das solche Luftkampf-Szenarien simuliert, heißt "Battlehawks 1942" und wurde von Lucasfilm Games programmiert. Dem Spieler stehen vier Schauplätze aus dem zweiten Weltkrieg zur Auswahl, die aus jeweils drei Untermissionen bestehen. Man kann bei jeder Mission entscheiden, ob man für die japanische oder die amerikanische Seite startet. Dazu gibt's

ein hervorragendes, 120 Seiten starkes englisches Handbuch, in dem Taktiken, Flugzeugtypen, Landkarten und alle Missionen beschrieben werden. Sie können Ihren Piloten auf einer Extra-Diskette speichern und jederzeit wieder mit ihm fliegen.

Der Flieger kann mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Diverse Feinheiten (wie beispielsweise Landeklappen) werden über die Tastatur bedient.



Kamikaze! Einsam raucht der Flugzeugträger... (Amiga)

Kick Off

Atari ST (Amiga)
59 Mark (Diskette) ★ Anco

Auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wetzen 22 Männchen über den Bildschirm. Noch ruht die Le-

derkugel im Anstoßkreis, doch die Teamchefs kleben bereits verbissen am Joystick. Klarer Fall: Es ist mal wieder Fußball-

Grafik: 60	Sound: 39	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 57		
Fußball-Simulation, schneller als die Nationalmannschaft		



Geht so

Angriff, Schuß, Foul, Freistoß, Schuß, knapp daneben... bei zehn Minuten mit Kick Off ist mehr los, als bei manchem Bundesligisten in der ganzen Saison. Das Spiel ist wahnsinnig schnell (das Scrolling zum Glück auch) und duldet keine Verschnaufpausen. Langweilig wird es einem

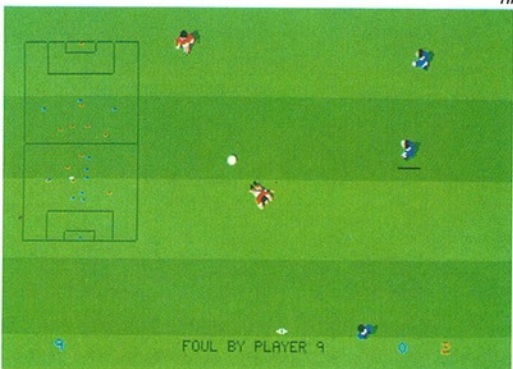
hier bestimmt nicht, aber das rasante Tempo hat auch Haken. So toll ich die Idee mit der Übersicht vom Spielfeld finde, so wenig habe ich sie wirklich genutzt. Ich klebte beim Testspielen mit den Augen immer auf dem Ball und hatte kaum mal Gelegenheit, auf die Karte zu lensen. Die flexible, aber schwere Steuerung macht es einem auch nicht leicht.

Kick Off hat einen gewissen Unterhaltungswert; man darf sich aber nicht daran stören, daß das Spielgeschehen leicht chaotisch ist und gelungene Kombinationen oft Zufallsprodukte sind.

zeit. "Kick Off" nennt sich die jüngste Kicker-Simulation, die nur für Amiga und ST zu haben ist. Auf dem Bildschirm ist der Teil des Gesamtspielfelds zu sehen, in dem sich der Ball befindet. Es wird fix gescrollt, wenn durch einen Schuß seine Position verändert wird. Damit Sie trotzdem schön die Übersicht behalten, wird eine kleine Karte gezeigt, auf der die einzelnen Spieler als Pixel zu erkennen sind.

Jede der beiden Mannschaften hat eine von fünf Niveaustufen. In einem Liga-Modus können acht Teams gegeneinander antreten, Tabellen und Ergebnisse werden gespeichert. Zu Beginn einer Partie und während der Halbzeit lassen sich verschiedene Aufstellungstaktiken auswählen.

Sauer wird der Schiedsrichter, wenn es ein Fußballer mehr auf die Knochen des Gegenspielers als auf den Ball abgesehen hat. Freistoße und Elfmeter werden gegeben, Wiederholungstäter drohen gelbe Karten und Platzverweise.



Knirsch, er traf das Wadenbein, das muß gleich ein Freistoß sein (ST)

Oil Imperium

Amiga (C 64, Atari ST, MS-DOS)
39 bis 59 Mark (Diskette) * Retline

Ölquellen, Macht und Reichtum sind das Ziel in "Oil Imperium". Vier Spieler, bis zu drei davon steuert der Computer, ringen um Ölquellen und Förderlizenzen.

Grafik: 69 | **Sound: 68** | **Schwierigkeit: mittel**

POWER-Wertung: 70

Buddeln und bohren nach dem schwarzen Gold



Gut!

Ein Wirtschaftsspiel mit Geschicklichkeits-Einlagen; das ist eine nette Mischung. Die Zwischenspielen sind zwar nicht sonderlich originell, sorgen aber gerade mit mehreren Leuten für einen Spaß. Wer bei Spielen wie "Ports of Call" gerne Tanker rangiert hat, wird auch diese Einla-

gen zu schätzen wissen. Ansonsten wird bei Oil Imperium wenig geboten, was man nicht schon von anderen Wirtschaftsspielen kennt. Sie erwerben Ölquellen und verkaufen Rohöl zu möglichst günstigen Bedingungen. Interessant sind die illegalen Aktionen, die man noch ausführen kann. Ansonsten ist Oil Imperium gut gelungen: Eine fetzige Titelmusik mit treibendem Baß stimmt den Spieler auf die Ölsuche ein, die Grafiken sind ordentlich gezeichnet und die Bedienung gut. Für Fans von Wirtschaftsspielen ist Oil Imperium eine lohnende Anschaffung.



Vom Schreibtisch aus regieren Sie Ihr Öl-Imperium (Amiga)

Auf einer Weltkarte wählen Sie eine Gegend, in der Sie Öl fördern wollen. Jede Region ist in Parzellen aufgeteilt, die Sie erwerben können. Es empfiehlt sich, vor dem Kauf das Grundstück von Experten auf den Ölgehalt hin überprüfen zu lassen. Um vernünftig Öl zu fördern, müssen Sie einen Brunnen bohren. Dies ist eine von drei Action-Sequenzen in dem Programm. Mit dem Joystick steuern Sie die seitliche

Abweichung des Bohrkopfes, sowie dessen Geschwindigkeit. Zu große Abweichung führt zum Bruch des Bohrers. Wenn Sie auf Öl gestoßen sind, brauchen Sie Tanks, um das schwarze Gold zwischenzulagern. Jede Spielrunde entspricht einem Monat. Wenn Ihre Mitbewerber zu mächtig werden, können Sie diese mit einer Sabotageaktion bremsen.

go

WIAL-VERSAND-SERVICE

AMERICAN ICEHOCKEY DT.	C 64 25,90 KASS DISK 36,90	NEBULLUS DT. 66,90	
BATTLETECH DT.	... 47,50 ... 38,50	SAVAGE DT. 52,90	
BEAM DT.	... 37,50	SPACE QUEST 3 DT. 59,90	
BLASTEROIDS DT.	25,90 36,90	TEENAGE QUEEN DT. 49,90	
CHICAGO 30 DT.	24,90 35,00	WALLSTREET WIZZARD DT. 59,00	
CRAZY CARS 2 DT.	27,50 37,50		
DEMONS WINTER DT.	... 45,90	ARCADE MUSCLE DT. 33,50 37,50	
DRAGON NINJA DT.	28,50 37,90	BARBARIAN 2 DT. 25,00 ...	
ESPIONAGE DT.	... 37,50	BLASTEROIDS DT. 27,50 37,50	
GRAND PRIX CIRCUIT DT.	... 38,50	CHICAGO 30 DT. 24,90 36,90	
F 14 TOMCAT DT.	... 38,50	CHUCK YAEG. A. FL. DT. ... 37,90	
FIRST OVER GERMANY DT.	... 58,90	CRAZY CARS 2 DT. 24,90 34,90	
HARD 'N' HEAVY DT.	28,90 38,90	HUNTERBLADE DT. 27,50 38,50	
HILLSFAR DT.	... 47,50		
HIT SENSATION DT.	46,50 49,50	ATARI AMIGA DT. 61,90 61,90	
HOSTAGES DT.	... 37,90	KASS DISK DT. 48,90 51,90	
LAST DUELL DT.	24,90 36,90	BATTLEHAWK 1942 DT. 48,90 62,90	
MAYDAY SQUADD DT.	25,90 36,90	BEAM DT. 48,90 59,00	
MICROPROSE SOCCER DT.	37,00 47,00	CRAZY CARS 2 DT. 49,00 49,00	
OIL IMPERIUM DT.	27,90 36,90	DAKAR 89 DT. ... 63,00	
RUNNING MAN DT.	... 38,50	DRACHEN VON LAAS DT. 62,00 62,00	
SPHERICAL DT.	27,90 37,90	F 16 COMBAT PILOT DT. 67,00 72,00	
THE DEEP DT.	24,90 36,90	F 16 FALCON DT. 44,90 44,90	
THE MUNCHER DT.	26,90 36,90	HARD 'N' HEAVY DT. 49,90 49,90	
YUPPIES REVENGE DT.	32,00 39,00	KICK OFF DT. 69,00 ...	
		KINGS QUEST 4 DT. ... 48,90	
		LEONARDO DT. ... 48,90	
		LORD OF THE RIS. SUN DT. ... 59,00	
		OIL IMPERIUM DT. 58,90 58,90	
		OPERATION NEPTUN DT. 49,90 A.A.	
		POPULUS DT. 48,90 61,90	
		POLICE QUEST 2 DT. ... 73,00	
		ROBOCOP DT. 63,00 63,00	
		SHOGUN DT. ... 48,90	
		STORMTROOPER DT. 48,00 ...	
		THE DEEP DT. ... 73,00	
		TV SPORTS FOOTBALL DT. ... 63,00	
		YUPPIES REVENGE DT. 63,00 63,00	

Liste gegen frankierten Rückumschlag!
Montag bis Freitag 14.00-19.00
Schriftliche Bestellungen an: **WIAL-Versand-Service**
A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273

VERSANDKOSTEN: Nachnahme plus 7,00 DM, Vorkasse plus 5,50 DM.
Ausland: Eurocheck plus 10,00 DM.

The Genius in Games

FLASH POINT

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

Nintendo

Sofort lieferbar:

- Super Mario II **88,94**
- Trojan **82,94**
- Gradius **82,94**
- Ghosts'n Goblins **85,94**
- Infrarot-Zielgerät neu **79,94**
- Joystick Advantage **103,94**

Hardware-Preise zum Verliehen

Advantage / Gradius kompl. **169,94**

Infrarot-Zielgerät / Wild Gunman kompl. **99,94**

Konsolenvorführgeräte incl. ICE Climber **179,94**

Top Gun: für Sie 89,94

PC-Engine

PC-Engine + Spiel **489,94**

NEU * PG Engine * NEU

- PC Engine (PAL) **489,94**
- inkl. Spiel
- 5-Spiele Adapter **65,94**
- Shanghai **84,94**
- R-Type II **94,94**
- Vigilante **94,94**
- Moto-Roader **114,94**
- Space Harrier **124,94**
- Out Life **114,94**

SEGA R

- Lord of the Swort **69,94**
- Captain Silver **69,94**

Laufend Neuzugänge — Computer-Software

Weitere Spiele-Preise auf Anfrage

Herstellungsbedingte Lieferengpässe möglich. Versand per Nachnahme o. Vorkasse zzgl. 8,- DM Versandkosten

Zork Zero

Ein Adventure für Kenner: Das jüngste Werk der Adventure-Schmiede Infocom bietet erfrischenden Humor, erstaunliche Grafik und harte Kopfnüsse.

Amiga (MS-DOS, Macintosh)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 54	Sound: 0	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 79		
Leckerbissen für Adventure-Gourmets: Zork-Nullnummer ist da		

Der Zauberer Megaboz ist außer sich: Sein Nachbar, König Dimwit Flathead der Maßlose, ließ eine gigantische Statue errichten — und die verdeckt Megaboz die Sonne. Dimwit feiert gerade an seinem Hof eine kleine, intime Party mit zirka 1000 Gästen (und 300 geschlachteten Drachen), als der vor Wut schnaubende Megaboz erscheint. Der hochherrschafliche König zeigt sich wenig kooperativ, worauf Megaboz etwas heftiger wird. Nachdem die "Aussprache" beendet ist, sind Dimwit und Megaboz tot, die meisten Gäste verbrannt, ein saftiger Fluch liegt auf dem Land und die Drachensteaks werden kalt.

An dieser Stelle greifen Sie aktiv in die Handlung ein. Sie müssen im Laufe des Spiels den Fluch brechen und das Pergament entschlüsseln. Das erreicht man, indem man bestimmte Orte im Land besucht, Gegenstände einsammelt und jede Menge Rätsel löst. Neben "klassischer" Knobel-Kost werden in "Zork Zero — The Revenge of Megaboz" auch andere Elemente geboten: Man stößt auf grafische Rätsel und kleine Zwischenspiele. In solchen "Spielen im Spiel" sichten Sie einen sechs-



Die Encyclopedia Frobozzica erzählt manche erschütternde Geschichte (Amiga)

scheibigen Turm von einem Pflock auf einen anderen oder beschäftigen sich mit dem mysteriösen Kartenspiel "Double Fanucci".

Zork Zero bietet Komfort für den verwöhnten Spieler: illustrierte Landkarten auf dem Bildschirm, Maussteuerung, belegbare Funktionstasten,

Qualität. Auch diesmal sind die Texte witzig, die Puzzles herrlich tückisch und das ganze Spiel mit viel Esprit inszeniert. Allerdings muß man gut Englisch beherrschen, um das Adventure genießen zu können.

Infocom ist die Umstellung von "Nur Text" auf "Text, aber auch Grafik"-Adventures gelungen. Allerdings sollte man sich keine Grafiksensationen à la Magnetic Scrolls erwarten. In den Bildern, die recht selten am Schirm erscheinen, sind dann Hinweise oder Rätsel versteckt.



Super!

Kein Zweifel — die "Nullnummer" ist das beste Zork, das es je gab. Klar, denn Autor Steven Metzky (bekannt durch "Leather Goddesses", "Planetfall" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy") bürgt für feinste Adventure-

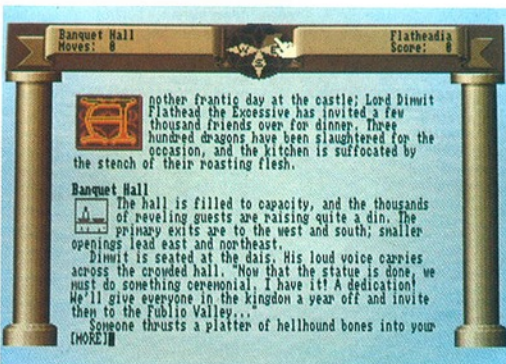


Gut!

Zork Zero hat viel Flair: Einige Passagen, wie der Kampf gegen den gefürchteten "Bugbear" reizen zu Lachanfällen. In anderen Situationen zerreit es den Spieler schier vor Spannung. Die Texte lesen sich angenehm flüssig; sie sind in einem literarisch hochwertigen Englisch geschrieben.

Mir waren einige der Rätsel aber zu schwierig. Ausgeglichen wird das durch den Handlungsspielraum, den der Abenteurer hat. Die meisten Hindernisse kann man auf mehrere Wege überwinden. Der Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Die anderen Spiele der "Zork"-Reihe braucht man nicht zu kennen, um Zork Zero zu lösen.

Mit Zork Zero hat Infocom gezeigt, daß das Adventure-Genre noch nichts an Attraktivität verloren hat. Nach einer längeren Durststrecke dürfen sich Freunde dieser Sparte wieder begeistert an die Tastatur setzen.



König Dimwit der Maßlose feiert seine letzte Fete (Amiga)

"Oops"- und "Undo"-Kommandos sowie die "Encyclopedia Frobozzica", in der man Wissenswertes über Land und Leute nachschlagen kann. Ganz verzweifelte Zorker las-

sen sich einen Tip vom Programm geben. Als "Goodies" darf man einen Kalender fürs Jahr 883, eine Blaupause und ein Stück Pergament aus der Packung kramen. al

Journey

Amiga (Apple II, Macintosh, MS-DOS)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 67	Sound: 0	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
"Klick" mich"-Adventure, mit einem Schuß Rollenspiel gedopt		

Seit fünf Jahren gibt es keinen Regen. Die Ernten mißlingen. Der Boden vertrocknet. Das Böse herrscht in dem kleinen Dorf nahe der Stadt Lavos. Krankheit und Hunger zermürben die Einwohner. Die letzte Hoffnung

des Genre kennenzulernen. Da liegt auch die Schwachstelle dieses Spielprinzips: Der Spieler hat einen zu engen Handlungsspielraum, da er nicht zu jeder Zeit alles probieren kann. Er ist immer darauf festgelegt, was das Menü gerade bietet. Die Geschichte ist voller witziger Details und kniffliger Puzzles. Lesemüffler werden allerdings an Journey keinen Spaß finden. Außerdem sollten Sie sich mit einem guten Englisch-Lexikon ausrüsten, damit Sie alle Feinheiten verstehen. Fans von Rollenspielen und Abenteuern werden an Journey viel Spaß haben.



Gut!

Da hat sich Infocom mal wieder etwas Feines einfallen lassen: Journey ist einfach zu bedienen, bietet dabei eine spannende Geschichte und zahlreiche Handlungsmöglichkeiten. Der Kampf mit dem Parser entfällt und so bietet sich auch früheren Adventure-Verächtern eine Gelegenheit, die-

es Genre kennenzulernen. Da liegt auch die Schwachstelle dieses Spielprinzips: Der Spieler hat einen zu engen Handlungsspielraum, da er nicht zu jeder Zeit alles probieren kann. Er ist immer darauf festgelegt, was das Menü gerade bietet. Die Geschichte ist voller witziger Details und kniffliger Puzzles. Lesemüffler werden allerdings an Journey keinen Spaß finden. Außerdem sollten Sie sich mit einem guten Englisch-Lexikon ausrüsten, damit Sie alle Feinheiten verstehen. Fans von Rollenspielen und Abenteuern werden an Journey viel Spaß haben.



Ein Menü zeigt, was die Helden machen können

der Bevölkerung ist der mächtige Zauberer Astrix. Schon ein Jahr zuvor hat sich eine Gruppe mutiger Männer zu dem Magier aufgemacht — und kehren nie zurück. Sie haben die Aufgabe, eine neue Heldentruppe zu steuern.

Infocom produzierte in den letzten Jahren nur Textadventures. Das änderte sich erst, als vor kurzem das Rollenspiel "Battletech" auf den Markt kam. "Journey" ist eine Mischung aus Rollenspiel und Textadventure. In jeder Situa-

tion haben die mitgeführten Charaktere in einem Menü die Wahl zwischen verschiedenen Handlungen, die ihren Fähigkeiten entsprechen. Dazu gibt es eine ausführliche, in hervorragendem Englisch geschriebene Beschreibung der Situation. Hübsche Grafiken ergänzen diese Texte. Der Packung liegen neben einer knappen Anleitung eine Landkarte und ein Beutel mit einem Plastikkrystal. Kurios ist, daß Sie die Amiga-Version von der Workbench starten. go

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

PC ENGINE ALIVE AND KICKING!

ALLE REDEN NUR DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlussfertig an jeden Fernseher.

PC Engine RGB + 1 Spiel	499.-	
PC Engine PAL + 1 Spiel	499.-	
Neuware: Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master		
New: RGB-Colour Booster 79.- Nur für PC-Engine RGB, bringt die Grafik (Farben und Auflösung) der PC-Engine noch besser zur Geltung.		
CD-ROM	900.-	
Fighting Street	139.-	CD-Spiel Street Fighter
Cobra Space Adventure	139.-	CD-Spiel Adventure
Joyboard XE-1 Pro	199.-	Super-Joystick mit 5-Player-Adapter, stufenlos verstellbares Dauerfeuer mit LED-Anzeige, 4-Weg-8-Weg-Umstellbar, drehbar gelagerte Feuerknöpfe, alles natürlich mit Mikroschaltern
5-Player-Adapter	69.-	
Hori Commander Joypad	69.-	
Allen Crush	99.-	Pinball-Simulation
Chan & Chan	99.-	Jump and Run
Deep Blue	109.-	Shoot 'em up
Dragon Spirit	119.-	Shoot 'em up
Drunken Master	99.-	Kung Fu
Dungen Explorer	119.-	Gauntlet-Variante 1-5 Player
ESP Energy	109.-	Jump and Run
F-1 Pilot	119.-	Formel 1-Racing
Fantasy Zone	99.-	Shoot 'em up
Galaga 88	99.-	Shoot 'em up
Golf Boys	99.-	Golf Simulation
Honey in the Sky	99.-	Shoot 'em up
Legendary Axe	99.-	Jump and Run
Moto Roader	119.-	Car Racing 1-5 Player
Moh Jong	99.-	Strategy (nur für Sammler)
Necromancer	99.-	Role Playing (nur für Sammler)
Nectaris	119.-	Strategy 1-2 Player
Out Live	119.-	Strategy-Adventure (nur für Sammler)
P-47	109.-	Shoot 'em up
Power League Baseball	99.-	Baseball Simulation 1-2 Player

R-Type I	99.-	...	Shoot 'em up
R-Type II	99.-	...	Shoot 'em up
Shada	109.-	...	Role Playing (nur für Sammler)
Shanghai	99.-	...	Strategy
Shubbi Man	109.-	...	Jump and Run, 1-2 Player
Space Harrier	129.-	...	3D-Shoot 'em up
Son Son II	110.-	...	Jump and Run
Sword Saga	99.-	...	Strategy (nur für Sammler)
Tale of a Monsterpath	99.-	...	Jump and Run
Tiger Hell	119.-	...	Shoot 'em up
Victory Life	99.-	...	Strategy (nur für Sammler)
Victory Run	99.-	...	3D-Car Racing
Vigilante	119.-	...	Kung Fu
War of the Death	119.-	...	Jump and Run (nur für Sammler)
Wataru	99.-	...	Jump and Run
Winning Shot	99.-	...	Golf Simulation 1-4 Player
Wonderboy in Monsterland	99.-	...	Jump and Run
Wonder Momo	109.-	...	Jump and Run and Fight
World Court Tennis	99.-	...	Tennis Simulation 1-4 Player
World Stadium Baseball	99.-	...	Baseball Simulation 1-2 Player

Ankündigungen für Juni/Juli:

Far East of Eden CD-Spiel	Thunderblade	Final Fantasy II	Darius
Telenet Golf CD-Spiel	Out Run	Rainbow Island	Cyber Cross
Rock On	Digital Champ	Yaksa	Naxat Open
Pac Land			

Sollten Sie bei einem dieser Spiele Probleme haben, rufen Sie einfach bei uns an. Unsere Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Neuerscheinungen erfahren Sie ebenfalls am schnellsten telefonisch.

SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449.-
Alex Kid in Miracle World	139.-
Altered Beast	139.-
Rock On	139.-
Space Harrier II	139.-
Super Thunderblade	139.-

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

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

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

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11/203028

089/5022463

Space Quest III

Space Quest zum dritten; humorvoller und komplexer denn je.

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette)

Grafik: 85	Sound: 52	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Parodistischer Rundumschlag in Sachen Science-fiction		

Aufruhr in der Galaxis: Teuflische Software-Piraten kidnapen das geniale Programmiererteam "Two Guys from Andromeda"! Die Zeitungen sind voller widersprüchlicher Meldungen, die Fleischpreise sinken, die zorkischen Zöllner streiken und die Steuern steigen (wie üblich weiß keiner, warum die Steuern steigen müssen). Auch Roger Wilco, der Held der "Space Quest"-Serie, ist in Schwierigkeiten. Soeben wird seine Rettungskapsel von einem gigantischen Recycling-Frachter geschluckt. Dessen Besatzung besteht aus schießwütigen Robotern und diebischen Ratten, die Maschinen an Bord zerhacken, mit Vorliebe kleine Wilcos. Davon schreibt allerdings keine Zeitung.

Wie bei anderen Sierra-Abenteuern steuert der Spieler

in "Space Quest III" seine Spielfigur durch eine dreidimensionale Landschaft. Will man etwas Besonderes versuchen, tippt man englische Befehle, die der Computer dann (meistens) befolgt.

In Space Quest III muß der Spieler neben Tüftelarbeit auch sein Geschick beweisen. Beispielsweise steht im "Monolith Burger", einem intergalaktischen Fast-Food-Restaurant, der Spielautomat "Astro Chicken". Auf ihm muß man als "Spiel im Spiel" ein paar Runden drehen. Dazu muß man sich aber erst ein paar Münzen besorgen (die liegen auf einem anderen Planeten).

Die MS-DOS-Version unterstützt Hercules-, CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten und fast alle PC-Soundkarten der Galaxis. Ein schneller PC und eine Festplatte werden zum Spielen empfohlen, sonst jon-



Wenigstens wurde nichts Wichtiges getroffen (MS-DOS/EGA)



Gut!

Space Quest III ist eine runde Sache. Allein die Eingangsssequenz zeigt, daß sich die "Two Guys from Andromeda" viel Mühe gegeben haben. Besonders unter EGA ist die Grafik sehenswert. CGA-Besitzer müssen auf manche Details verzichten. Unter Her-

cules wird's dann zum Ratespiel ("Wo zum Donner ist das Spritze?"). XT-Besitzer sollten sich nur mit viel Geduld an das Spiel setzen. Denn die feine Grafik hat Ihren Preis: Das Spiel zieht sich wie galaktischer Kaugummi.

Das Spiel ist gespickt mit witzigen Details: Da liegt die Pilotenkapsel vom Millennium Falcon aus "Krieg der Sterne", hier eine Raumkapsel aus Kubrik's Welt-raumepos "2001 — Odyssee im Weltraum". Space Quest III hat mir gut gefallen, hoffen wir nur, daß bald mehr von den zwei Jungs von Andromeda kommt.

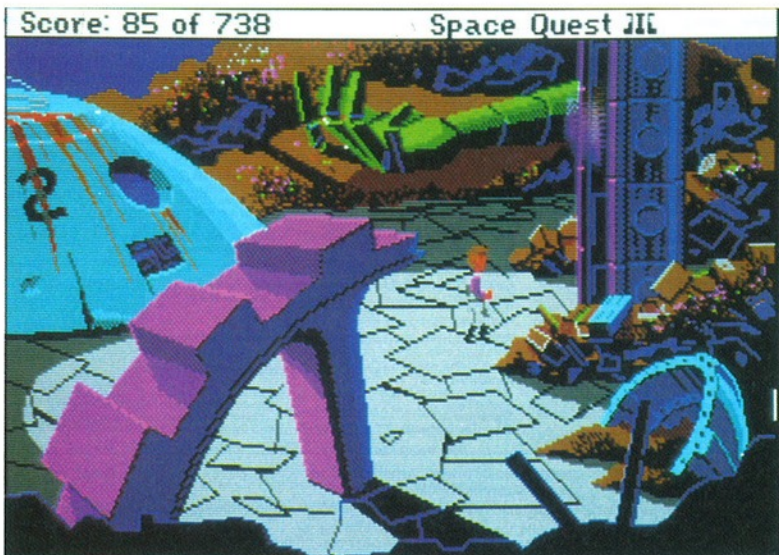
giert man mit sechs 5 1/2-Zoll-Disketten herum und wartet beim Laden auf bessere Zeiten (oder auf einen besseren PC).



Super!

Diesmal haben sich die Programmierer Marc Crowe und Scott Murphy selbst übertroffen. Nicht nur die "normalen" Texte und Raumbeschreibungen sind herrlich frisch. Stirbt man im Spiel, bekommt man noch einen zynischen Kommentar dazugeliefert — erfreulich schrill.

Hut ab auch vor den Grafiken: Die Animationen sind herrlich, die Hintergrundgrafiken detailliert und die Figuren skurril wie in einem guten Comic (man beachte den Kellner im "Monolith Burger" oder den Verkäufer im "World o' Wonder"). Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm, auch wenn man in manchen Situationen mit Beharrlichkeit weiterkommt als mit Logik. Trotzdem: Space Quest III ist unterhaltsam, spritzig und für alle Science-fiction-Fans empfehlenswert.



Weltraumschrott und martialische Maschinen sind Roger Wilcos Problemkinder (MS-DOS/EGA)

Mayday Squad (Amiga)

Die Botschaft von Lutoria wurde von den Terroristen der "Roten Legion" besetzt, die zusätzlich noch die Tochter des Botschafters gekidnappt haben. Doch Rettung ist in Form eines Drei-Mann-Spezialsteams unterwegs: die "Mayday Squad".

Durch die Räume der Botschaft wandert das Team wie in einem 3D-Labyrinth. Es muß Türen aufsprengen, Wachen niedermetzeln und immer auf der Hut sein, daß es nicht erwischt wird.

Mayday Squad ist ein gut gemachtes Action-Adventure mit einigen strategischen Elementen. *hf*



POWER-Wertung: 65
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) * Tynesoft

hungen verteidigen. Größere Gegner vernichtet er, indem er schwebende Plattformen auf die Monster fallen läßt. Beim ersten Spielen mutet die Steuerung etwas verzwick an, doch nach einer Weile kann man sich mit dem Spielprinzip anfreunden. Eine sehr hörenswerte Musik sowie gute Grafik und Animation runden das Spiel ab. *hf*

POWER-Wertung: 71
Amiga (Atari ST)
75 Mark (Diskette) * Delphine Software

Fright Night (Amiga)

Ein klarer Fall für die Abteilung "Doppeldeutig" ist der Satz, der auf der Packung von "Fright Night" steht: "Wenn Sie es lieben, erschreckt zu werden, ist dies das Spiel Ihres Lebens". Der Verfasser dieser Zeilen meinte damit wohl, daß das Programm zum gleichnamigen Vampir-Film jede Menge Gruselschauer auslöst. Das ist auch der Fall, doch die Ursache des Schrecks ist das öde Spielprinzip. Sie steuern einen Vampir durch ein Haus, lassen ihn über Hindernisse hüpfen und Menschen aussaugen. Die Sprites sind groß, die Grafik nett, die Musik sehr atmosphärisch, aber der Spielspaß wurde zu Grabe getragen. *hl*



POWER-Wertung: 21
Amiga (Atari ST)
75 Mark (Diskette) * Microdeal

Run the Gauntlet (Amiga)

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch das Rennspiel "Run the Gauntlet" auf dem C 64 vor. Bei der Amiga-Umsetzung hat sich spielerisch nichts getan: Auch hier geht's zu Fuß, im Boot und im Geländewagen über Stock und Stein. Die Grafik wurde sichtlich verbessert und eine Karte sorgt jetzt für mehr Übersicht. Ein flottes Spielchen, das anfangs Spaß macht, aber relativ schnell eintönig wird. *hl*



POWER-Wertung: 69
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) * Ocean

Leonardo (Amiga)

"Leonardo" ist ein Einbrecher und schiebt in fremden Wohnungen Felsblöcke durch die Gegend. Die Beute muß Leonardo schließlich hübsch in einer Reihe anordnen, damit er in die nächste Wohnung einbrechen und damit den nächsten Level erreichen kann. Natürlich gibt es noch einen Polizisten und ein Gespenst, vor dem sich Leonardo in acht nehmen muß.

Das Programm ist ganz nett gemacht, reißt einen aber nicht zu Begeisterungstürmen hin, da auf die Dauer zu wenig los ist. Da helfen weder die nette Grafik, noch die fließende Animation oder die gute Musik. Wer ein gutes Denkspiel sucht, sollte sich lieber "Bombuzal" zulegen. *hf*

POWER-Wertung: 41
Amiga (Atari ST)
65 Mark (Diskette) * Starbyte

Running Man (Amiga)

Sollte einmal der Tag kommen, ab dem es unter Strafe verboten ist, unspielbare Programme für 85 Mark zu verkaufen, werden einige Firmen großen Ärger bekommen. "Running Man" ist mal wieder eines der Spiele, bei dem versucht wurde, aufgrund eines prominenten Film-Titels viel Geld aus den Taschen der Spieler zu locken. Grafik gut, Vorspann stimmungsvoll, Spielwitz so gut wie nicht vorhanden. Schade, mit mehr Sorgfalt hätte ein annehmbares Actionspiel entstehen können. So bleibt nur Frust auf zwei Disketten. *hf*

POWER-Wertung: 31
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) * Grandslam

The Duel — Test Drive II (Amiga)

Der "Test Drive"-Nachfolger ist jetzt auch für den Amiga zu haben. "The Duel — Test Drive 2" sieht ziemlich genauso aus wie die EGA-Version für den PC (Test in POWER PLAY 6/89). Die Landschaft scrollt allerdings ruckfreier. Mächtig verbessert wurde der Sound: Fetziges Motorengeheul dröhnt aus dem Lautsprecher. Autorennfans ist The Duel — Test Drive 2 auf dem Amiga zu empfehlen. *go*



POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) * Accolade

Bio Challenge (Amiga)

Mit einer neuen Technologie können Menschen in superleistungsfähige Roboter umgebaut werden. Ein Freiwilliger namens "KLIPT" soll diese Technologie am eigenen Leib ausprobieren. Sein Auftrag: Überleben.

"Bio Challenge" ist ein ungewöhnliches Actionspiel. Der Roboter kann nicht schießen, sondern muß sich durch rasche Dre-

Archipelagos (Amiga)

Das ausgefallene Spiel ums "Steine klopfen und Obelisken versenken" wurde für den Amiga noch mal verbessert. Am Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert: Man fährt zu den Steinen, zerbröckelt sie kunstvoll und sucht danach den Obelisken auf. Im Gegensatz zum Atari ST sieht man bei der Amiga-Version einen farbenfrohen Tag- und Nacht-Zyklus und di-

verse Effekte wie Blitze am Himmel. Eine stimmungsvolle, etwas eigenartige Musik ergänzt das mysteriöse Flair. "Archipelagos" bringt für eine Weile mächtig Spaß, auch wenn das Spielprinzip nicht auf Dauer die Spannung hält. Test der ST-Version gefällig? Ihr findet ihn in **POWER PLAY** 5/89 auf Seite 20. *al*

POWER-Wertung: 76
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
75 Mark (Diskette) ★ Logotron

Tom und Jerry (Amiga)

Die beiden Zeichentrickfiguren "Tom und Jerry" jagen nun auch über den Bildschirm des Amiga. Jerry muß möglichst viele Käsestückchen einsammeln, die auf Möbeln herumliegen. Um sich dabei vor Tom zu schützen, kann die Maus ab und zu Bowlingkugeln oder Hammer auf den Kater fallen lassen. Zwischen den Levels gilt es, in einem rasenden Tunnel, Käsestückchen aufzusammeln und dabei Bowlingkugeln und explosiven Geschenkpackungen auszuweichen.

Die Steuerung bei Tom und Jerry ist reichlich mißlungen. Nicht immer tut die Maus, was man will. Das Hüpf- und Renn-Spielprinzip ist außerdem so gruselig alt, daß man langsam an der Kreativität der deutschen Programmierer-Szene zweifelt. Schade um die nette Grafik. *go*



POWER-Wertung: 32
Amiga (Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Aunt Arctic Adventure (Amiga)

Ein Pinguin bittet einen Schimpansen um Hilfe, die gekidnappte Tante aus der Arktis am Nordpol zu befreien. Der Schimppanse zieht sich Ohrenschützer über und kriecht in den unterirdischen Gewölben der Arktis umher. Es gilt Bananen und Schätze einzusammeln, um in den nächsten Level zu gelangen. Umherlaufende Untiere machen es dem Affen schwer. Springend und kletternd durchquert dieser die Level. Im Zwei-Spieler-Modus muß der zweite Spieler anstelle von Bananen Fische einsammeln.

"Aunt Arctic Adventure" bietet solide Qualität. Spielwitz, Grafik, Animation und Musik sind zwar nicht spektakulär, erfüllen

aber ihren Zweck. Außerdem besitzt das Spiel 50 Levels und sorgt somit für längere Spielfreude. *hf*

POWER-Wertung: 58
Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Starbyte



Microprose Soccer (ST)

Auf dem C 64 kassierte das rassige Fußballspiel "Microprose Soccer" die traumhafte **POWER**-Wertung 90. Die mit Spannung erwartete ST-Umsetzung bietet alle spielerischen Feinheiten des Originals. Sie können entweder auf dem grünen Rasen oder in der Halle kicken, bei einem WM-Turnier teilnehmen oder gegen einen Freund spielen. Die Grafik sieht leicht verbessert aus; der Spielfluß ist aber nicht ganz so rasant wie beim C 64. Trotzdem empfiehlt sich diese Umsetzung als bisher beste Fußball-Simulation für den Atari ST. *hl*



POWER-Wertung: 85
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
49 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Microprose

Stormtrooper (ST)

In "Stormtrooper" macht sich der Spieler auf die Suche nach einem verrückten Wissenschaftler, um diesen in die ewigen Datengründe zu jagen. Sie steuern Ihr Sprite durch horizontal scrollende Levels, schießen auf gegnerische Soldaten, Roboter und automatische Verteidigungsanlagen. Ab und zu müssen Sie Leitern erklimmen und von Plattform zu Plattform hüpfen.

Trotz guter Grafik und nettem Sound versinkt Stormtrooper im Mittelmaß. Das Programm bietet biedere Actionkost ohne umwerfende Neuheiten. Außerdem wird das Spiel ab dem zweiten Level so schwer, daß selbst geübte Actionspieler schnell gefrustet das Handtuch werfen. *mh*

POWER-Wertung: 40
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Creation



Populous (ST)

Endlich: Das göttliche Spiel um Schöpfer- rausch und Zerstörungswut ist jetzt auch für den Atari ST erschienen. Die Umsetzung ist sauber programmiert. Leider muß man auf die fantastische Amiga-Musik verzichten, doch die guten Soundeffekte trösten darüber hinweg. Fazit: Wer "Populous" noch nicht hat, bringt sich um den Genuß, eines der besten Spiele zu besitzen.

Wer mehr dazu wissen will, findet den Test der Amiga-Version in **POWER PLAY** 5/89 auf Seite 16, exklusive Tips von den Programmierern stehen in **POWER PLAY** 6/89 auf der Seite 34. *al*

POWER-Wertung: 92
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Dark Side (ST)

"Dark Side" ist der Nachfolger zum galaktischen Bohr- und Suchspiel "Driller". Wie schon im ersten Teil bewegt sich der Spieler frei in einer dreidimensionalen Welt. Sie ist wie eine Kugel aufgebaut und strotzt vor mysteriösen Geheimgängen, durchlässigen Wänden und versteckten Schaltern.

Dark Side spielt sich auf dem ST viel besser als bei den 8-Bit-Versionen. Leider wird die Grafik etwas langsam, wenn sich viele Objekte auf dem Schirm bewegen. Bemerkenswert gut sind die Soundeffekte. Wer "Driller" mochte, gerne unter Zeitdruck herumtütelt und auf High-Tech-Flair steht, wird's lieben. *al*



POWER-Wertung: 82
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette)
MicroStatus/Incentive

F-16 Combat Pilot (ST)

"F-16 Combat Pilot" für den ST unterscheidet sich spielerisch kaum von der PC-Version (siehe Test in **POWER PLAY** 4/89). Grafisch wurde das Programm allerdings aufgepeppt. Alle Missionen und das gute Fluggefühl sind geblieben.

Fünf Missionen, die jedesmal etwas anders verlaufen und unterschiedliche Trainingsflüge, sowie ein Zwei-Spieler Modus via Null-Modem, lassen so schnell keine

Langeweile aufkommen. Auch verschiedene einstellbare Witterungsbedingungen und Nachteilsätze wurden nicht vergessen. Neben "Falcon" und "Gunship" gehört F-16 Combat Pilot zu meinen persönlichen Simulationsfavoriten. *mh*



POWER-Wertung: 84
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 89 Mark (Diskette)
Digital Integration

Pac-Land (ST)

Au, das tut weh: die ST-Umsetzung des possibilities Hüpfspiels "Pac-Land" ist übel hoch drei. Grafik und Spielwitz sind wesentlich niedriger als bei den Versionen für C64 und CPC. Hier verwendet die vielgerühmte 16-Bit-Power röhelnd im ersten Level. Bemerkenswert häßlich die Grafik, total verhackstückt das Spielprinzip. Auf dem ST ist Pac-Land viel zu einfach und reizt nicht mal einen hartgesottenen Pac-Man-Enthusiasten zum Weiterspielen. Den blechern Mausknopf für die enttäuschendste 16-Bit-Umsetzung des Monats hat sich dieses Programm redlich verdient. *hl*

POWER-Wertung: 17
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Chicago 30's (ST)

"Chicago 30's" ist bodenlos schlechte Action-Schonkost. Scrolling, Sprites und Hintergrund rucken um die Wette — eine echte Programmierleistung, drei Dinge gleichzeitig zu verhunzen. Manchmal versagt zur allgemeinen Freude die Kollisionsabfrage, oder man verliert ohne ersichtlichen Grund ein Leben. Es gibt weder Punkte noch eine Highscore-Liste. Der erste Level ist zu schaffen, ohne daß man auf den Bildschirm sieht: einfach Joystick nach rechts und Feuerknopf gedrückt halten. Höchstens Masochisten oder Sammlern von Disaster-Programmen zu empfehlen — äußerst miserabel. Ein donnerndes "Buh"! *al*

POWER-Wertung: 8
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette)
U.S. Gold/Toposoft

Skweek (ST)

Ein zotteliges Wesen namens "Skweek" (das wie der berühmte Muppets-Schlagzeuger aussieht) tummelt sich auf 100 scrollenden Plattformen. Skweek hat vor, alle blauen Felder in ein brüllendes Rosa umzufärben. Natürlich versuchen nicht minder zottelige Wesen, genau das zu verhindern.

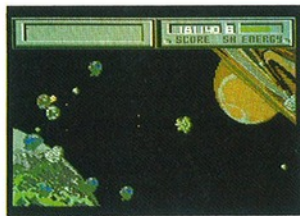
Skweek ist bunt aufgemacht. Ein paar Extras peppen den einfachen Spielverlauf auf. Alles in allem ein niedlicher Mischmasch aus "Bubble Bobble", "Amidar", "Pac-Man", einem Malkasten und einer großen Tüte Bonbons. *al*



POWER-Wertung: 62
Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
29 Mark (Kassette),
45 bis 59 Mark (Diskette) ★ Loricels

Blasteroids (C 64)

Auf Amiga und ST sorgt dieses unkomplizierte Actionspiel für Freude. Auf dem C 64 hat das Zerbröseln von kosmischen Gesteinsbrocken nur einen gebremsten Charme. Die Grafik kann nicht mit den 16-Bit-Versionen mithalten, der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig und — schlimmer noch — die Steuerung träger. Die C 64-Umsetzung kann deshalb nur große Fans des "Blasteroids"-Spielautomaten begeistern. *hl*



POWER-Wertung: 61
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Dark Fusion (C 64)

Das Fazit der in POWER PLAY 6/89 getesteten CPC-Version des Actionspiels "Dark Fusion" gilt auch für die C 64-Umsetzung: Grafik gut, Spielwitz mittelmäßig,

easy

Telefon 0214-93781
FAX 0214-95804
Filiale Düsseldorf:
0211-7 33 66 60
EASY Software Vertrieb
Postfach 250 166
5090 Leverkusen 1

Spiele
Spiele
Spiele
Spiele

Für IBM

3D Helicopter E	54.	Indian Mission D	49.
ACE 2 D	46.	Infocom Triple Pack EH	70.
Ace of Aces	47.	Jagd auf Floter Oktober	71.
Action Service DEH	53.	Junior DEH	65.
Adventure Creator	99.	Kings Quest 4 E	86.
Alt. Reality City D	54.	King's Quest Triple EH	71.
Ancient Battles	63.	Knight Orc EH	53.
Asterix/Morgenland	53.	LA Crack Down	63.
B 24	63.	Lancelot	48.
Balance of Power EH	70.	Leisure Suit Larry... E	54.
Balance of Power 1990	62.	Leisure Suit Larry 2 E	61.
Bard's Tale 1 D	70.	Lombard PAC Rally D	81.
Bard's Tale 2	67.	Macedon Bump. DEH	50.
Bedlam	50.	Man Hunter	83.
Better dead than Alien	50.	Marble Madness D	63.
Billard Simulator	95.	Metropolis E	54.
Bionic Commando	47.	Mewlio D	57.
Black Jack Academy	79.	Millenium 2.2 D	73.
Blueberry:		Night Raider D	54.
Das Gespenst... D	53.	Oil Imperium D	57.
Bob Morane S.F.	50.	Off Road Racing 4x4 D	48.
Boresenleber D	71.	Off Shore Warrior D	48.
Boulder Dash 1 D	27.	Ooze D	71.
Boulder Dash 2 D	27.	Paul Whitehead	61.
California Games	61.	Teaches Chess E	125.
Captain Blood DH	61.	PC-Gold Hits	48.
Carrier Command D	72.	Peter Pan DE	53.
Chamonix Challenge		Peter Rose	71.
DEH	66.	Phantasm	63.
Checkmate	24.	PHM Pegasus DEH	63.
Chess	66.	Police Quest E	54.
Chessmaster 2000 D	71.	Police Quest 2 E	61.
Chuck Y.'s Adv. Flight D	71.	Pool of Radiance	63.
Circus Attraction	57.	T. President is Missing D	63.
Circus Games D	71.	Quadrant	66.
Classiques 1 D	53.	Questron 2	63.
Classiques 2 D	53.	Rogue	27.
Corruption EH	66.	Saboteur 2 (Av. Angel)	37.
Crazy Cars DH	53.	Sargon 3 D	61.
Cut Throats EH	75.	Sapiens	63.
Daker 89	45.	Sherlock	79.
Dark Castle DEH	66.	Sidewinder D	28.
Darkside EH	48.	Sommer Olympiade 88	71.
Deadline EH	75.	Space Quest	54.
Defcon 5 D	66.	Space Quest 2 E	54.
Defender of the Crown	63.	Space Quest 3 E	68.
Def. of the Crown E	92.	Starflight DH	63.
Desert Rats	57.	Stargoose D	63.
Dream Warrior D	48.	Star Rank Boxing	96.
Dschungelbuch DE	53.	Star Trek E	71.
Eden Blues D	63.	Stationfall EH	75.
Eddie Edwards S. Ski	63.	Stellar Crusade	83.
Elite	71.	Storm	25.
Emmanuelle DE	53.	Street Sport Soccer	48.
Epix-Compilation	63.	Sub Battle EH	61.
• F16 Falcon DH	99.	Superstar Icehockey DE	61.
F16 Falcon (AT&EGA)	99.	Suspect ED	75.
Final Assault	48.	Test Drive	73.
Fire and Forget D	81.	Tetris EH	50.
Firebrigade	77.	Tree Stogoes DE	71.
Fish D	71.	Train D	63.
MS Flight Simul. 3.0 D	122.	Univ. Mil. Simulation D	61.
Frank Bruno's Boxing D	50.	UMS Scenery 1 D	37.
Freedom D	53.	UMS Scenery 2 D	37.
Fußball Manager 2 D	54.	Vectorball D	41.
Galactic Conqueror	63.	Vorgotten Worlds	51.
Gnome Ranger	37.	• Wall Street Wizard D	61.
Goldrush	85.	Willow	63.
Grand Prix Tennis D	29.	Writer's Edition	92.
Hacker 2	50.	Wishbringer EH	75.
Hanse DE	71.	Witness EH	75.
Hardball EH	57.	Wizball	50.
Helicat A C E	50.	World Games	61.
Hollywood Hijinx EH	75.	World Series Baseball E	45.
Hostages D	56.	• Yuppie's Revange D	71.
Impact E	40.	Zak McCracken	55.

Alle Preise in DM. Spiele laufen mit CGA-Karte. E = zus. EGA, H = zus. Hercules. D = deutsches Manual. Versandbel Vorkasse 5.- DM, NN 6.- DM (nur für Spiele). Weiter Spiel-Listen sind nicht verfügbar!

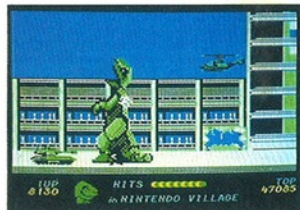
Schwierigkeit etwas zu hoch. Spielerisch hat sich bei der C 64-Umsetzung nichts geändert. Lediglich die Titelmusik hebt sich deutlich vom CPC-Vorbild ab. *hl*

POWER-Wertung: 55
C 64 (CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) * Gremlin

The Muncher (C 64)

Japanische Wissenschaftler fanden geheimnisvolle Eier und brüteten diese aus. Heraus kam ein haushohes Monster (mehrstöckig), das nichts weiter im Sinn hat, als Menschen, Maschinen und Motels zu fressen. Das Monster wird vom Spieler gesteuert und muß sich gegen die angreifende japanische Armee zur Wehr setzen. Irgendwo findet man auch weitere Eier, die, auf Atommüll-Deponien ausgebrütet, zusätzliche Leben ergeben.

The Muncher erinnert an "Rampage". Leider sind Grafik, Animation und der Sound etwas schlechter als beim Vorbild. Schade auch, daß man nur alleine Häuser zertrümmern kann. Ein Zwei-Spieler-Modus fehlt völlig. Dadurch wird das Spiel auf Dauer langweilig. *hf*



POWER-Wertung: 44
C 64 (CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) * Gremlin

Hate (CPC)

"Hate" ist im Prinzip eine Nachahmung des Baller-Oldies "Zaxxon". Der Spieler schießt sich durch 30 diagonal scrollende Levels. In jedem zweiten Level steigt der Spieler von seinem Raumschiff in einen Panzer um. Es gibt keine Extrawaffen, kaum unterschiedliche Gegner und die einzelnen Spielstufen entlocken dem Actionfreund höchstens ein mitleidiges Lächeln. Grafisch sieht Hate ziemlich trist aus, und der Sound röchelt schlapp aus dem Lautsprecher. So eine Katastrophe dann auch noch als Vollpreis-Spiel abzugeben, ist schlicht eine Frechheit. *mh*

POWER-Wertung: 17
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) * Gremlin

Vindicators (CPC)

Das Panzer-Spektakel "Vindicators" testeten wir vor ein paar Seiten auf dem Atari ST. Als erste 8-Bit-Umsetzung ist die CPC-Version erschienen. Technisch gibt's wenig zu meckern, die Grafik ist fein gezeichnet und wird zart gescrollt. Vom Spielwitz des Automaten blieb aber nicht viel übrig. Während die ST-Version einen Tick zu leicht ist, entpuppt sich Vindicators-CPC als nervig schwer. Zu viele Gegner auf einmal trachten Ihrem Panzer nach dem Leben. Wer auf Chaos steht, wird's mögen — ansonsten ist die eher enttäuschende CPC-Version aber zu meiden. *hl*



POWER-Wertung: 40
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) * Tengen

Barbarian II (CPC)

So langsam trudeln alle Umsetzungen von "Barbarian II" ein. Auch die CPC-Version ist fein gelungen und nutzt den Computer gut aus. Beim abwechslungsreichen Monsterprügeln sorgen die exakte Steuerung und die farbenfrohe, wenn auch etwas klobige Grafik für Freude. Eine kompetente Umsetzung für alle CPC-Besitzer, die Lust auf eine Runde Schwertschwingen haben. *hl*

POWER-Wertung: 73
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) * Palace

Stormlord (CPC)

Raffaello Cecco, Programmierer erfolgreicher Spiele wie "Cybernoid", legt sein neuestes Werk vor. "Stormlord" ist ein Hüpfspiel, bei dem auch geschossen werden darf. Der Titelheld muß sich an diversen Gefahren vorbeischlängeln und pro Level eine bestimmte Anzahl von Feen retten. Solide ist das Spielprinzip, schön bunt die Grafik. Daß Stormlord wenig Spaß macht, liegt an der miesen Spielbarkeit. Stellen, an denen ständig viele Gegner aus allen Richtungen gleichzeitig angreifen, gibt es reichlich. Man gerät immer wieder in Situationen, in denen man keine Chance hat. Schade um die technische Klasse der CPC-Version, aber mit solchen

spielerischen Schnitzern verjagt man mich nachhaltig vom Joystick. *hl*



POWER-Wertung: 38
CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) * Hewson

Sinbad (MS-DOS)

Sinbad der Seefahrer schippert nun auch auf PCs Abenteuer aus 1001 Nacht entgegen. Die reichlich verspätete Umsetzung bietet eine bunte Mischung aus Action-, Taktik- und Abenteuerspiel, bei der man auch ein wenig Glück braucht. Gegenüber dem Amiga-Original wurde die Grafik streckenweise deutlich verbessert. "Sinbad" ist kein Bravour-Spiel, macht aber ein Weilchen lang durchaus Spaß. Mindestens 384 KByte RAM und eine Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte muß Ihr PC haben, wenn Sie mit Sinbad auf große Reise gehen wollen. *hl*

POWER-Wertung: 56
MS-DOS (Amiga, C 64)
79 bis 99 Mark (Diskette) * Cinemaware

Nebulus (MS-DOS)

"Nebulus" hat jetzt auch seinen Weg zum PC gefunden. Ein niedlicher Frosch hüpf in CGA- und EGA-Grafik 16 Türme hoch und wird dabei von den verschiedenen Gegnern belästigt. Die Bilder sind in beiden Modi nicht beachtend. Die Auflösung unter CGA und EGA ist dieselbe, nur gibt's bei EGA ein paar Farben mehr. Großes Manko dieser Umsetzung ist die Steuerung: Gespielt werden kann nur mit Tastatur. Das macht das Spiel sehr schwierig und läßt schnell Ärger aufkommen. *go*



POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
65 bis 85 Mark (Diskette) * Hewson

Silpheed (MS-DOS)

Aus Japan kommt das Ballerspiel "Silpheed". Die Weltraumschlacht gegen zahlreiche Gegner zieht sich über vier Disketten. Beim Abschluß bestimmter Aliens gibt es Extras wie mehr Geschwindigkeit oder einen besseren Schutzschild.

Silpheed gibt es für MS-DOS-PCs ab 512 KByte; es unterstützt CGA-, EGA- und Hercules-Grafik. Für PC-Verhältnisse wird ganz schön viel Action geboten. Auf Dauer zeigt aber das simple Spielprinzip deutliche Ermüdungserscheinungen. *go*



POWER-Wertung: 63
MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Lombard Rally (MS-DOS)

Über Stock und Stein führt die "Lombard Rally" auf dem PC. In CGA-, Hercules- oder EGA-Grafik können Sie Ihren Ford Sierra Cosworth über fünf englische Rally-Strecken schicken, die in je drei Etappen unterteilt sind. Sie sehen die Fahrbahn aus einer Position hinter dem Fahrer. Die EGA-Grafik vermittelt auf dem AT ein flottes Fahrgefühl. Besonders eindrucksvoll sieht es aus, wenn der Fahrer seinen Arm zum Schalten senkt. Wer den Kurs schnell genug durchfährt, bekommt eine Geldprämie. Dafür können Sie Ihren Wagen reparieren lassen oder Zusatzteile kaufen. *go*

POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
75 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Prophecy (MS-DOS)

In Prophecy spielt Ihr wieder mal den Helden im Kampf gegen einen bösen Tyrannen. Mit Eurer Spielfigur rennt Ihr durch eine Landschaft und sieben Dungeons. Hier müßt Ihr Euch mit 60 ver-

schiedenen Monstern herumschlagen, Schätze ausplündern, Gegenstände und Informationen sammeln.

Trotz Rollenspielelementen ist Prophecy mehr ein Action-Adventure und erinnert fatal an das uralte "Temple of Apsai". Grafisch ist es ganz nett. Auch an Komplexität mangelt es, geübte Spieler haben Prophecy ziemlich schnell durch. Für Einsteiger ist es wegen dem anfänglich hohen Schwierigkeitsgrad nur bedingt zu empfehlen. Prophecy unterstützt sowohl CGA- sowie EGA-Karten und benötigt mindestens 512 KByte RAM. *mh*



POWER-Wertung: 51
MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Activision

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (bo)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Art-Redaktion: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porsch

Layout: Erich Schulze (Cheflayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra, Roland Müller

Titel: U.S. Gold

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 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., Herrmann 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 worden 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 verteilt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887)
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursge (147)
Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste für Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/1/340 5058, Telefax: 0044/1/341 9602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/46 13-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsfleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsfleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6483-0

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-Computer".

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 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.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Fax: 46 13-776

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heilmayr, Werner Post

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

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 522052

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.

Im kalifornischen Alameda stürzen ständig amerikanische Jets ab. Die Piloten verlieren die Kontrolle, ihre Maschinen bohren sich senkrecht in den Boden oder werden von Raketen in der Luft zerfetzt. Allerdings erscheint darüber keine Meldung in den Nachrichten, kein Staatsbegräbnis wird angesetzt. Kein Wunder: Es wird kein Kerosin verbraucht, es gibt keinen Fluglärm, nichts wird beschädigt — alles ist simuliert. Der Pilot steigt aus dem Luftkampf-Simulator A.S.A.T., wischt sich die Stirn und knurrt den Techniker an: "Mist — wieder nichts. Gib' mir diesmal bitte nur eine MIG, okay?"

Diese und ähnliche Szenen ereignen sich täglich bei der

gegenseinander oder gegen bis zu drei MIGs in verschiedenen Angriffsformationen antreten. Der Pilot wählt, ob die MIGs Raketen feuern oder ob sie Verteidigungswaffen benutzen. Alle Feinheiten wie Landebahn oder Bodenziele wurden allerdings ausgebaut. Die Hardware entwickelte eine unserer Schwesterfirmen, wir programmierten die Software dazu. Wir lassen A.S.A.T. auf drei 80386-Rechnern laufen, damit sie schön schnell wird.

POWER PLAY: Nach welchem Schema reagieren die MIGs?

Gilman: Die MIGs benutzen 16 verschiedene Standardmanöver, abhängig vom Angriffswinkel, der Höhe und der Entfernung.

POWER PLAY: Benutzt F 16-Falcon die gleichen Algorithmen?

Gilman: Ja, alle Versionen basieren auf den gleichen Grundmodellen. Je nach Version wurden noch weitere Manöver dazuprogrammiert.

POWER PLAY: Woher bekommt Ihr die ganzen Informationen?

Phil: Alle Daten stammen aus öffentlichen Quellen. Einige Flugdaten mußten wir allerdings schätzen. Deshalb baten wir einige Piloten, A.S.A.T. zu testen. Sie sagten uns, was wir noch verbessern sollten.

POWER PLAY: Wie realistisch ist F 16-Falcon?

Gilman: Es ist ungleich komplizierter, eine richtige F 16 zu fliegen, als man es mit einem

Leuten, die sich lange für bestimmte Themen interessiert haben, noch bevor sie Kontakt zum Computer hatten. Wenn sich jemand für Fantasy interessiert und gern "Dungeons & Dragons" gespielt hat, dann schreibt er wohl Spiele wie "Ultima" oder "Dungeon Master".

Ich interessiere mich für Flugzeuge schon seit meiner Kindheit. Ich las alles, was ich in die Finger bekommen konnte. Als ich mich dann auch für Computer interessierte und die ersten Macintosh erschienen, dachte ich mir: "Jetzt kann ich eine ziemlich gute Simulation schreiben, in der man eine F 16 im Computer fliegen kann." Sowas ließ sich mit einem ZX-81 oder einem TRS 80 einfach nicht machen.

POWER PLAY: Spielt Du viel?

Gilman: Ich spiele viel, gerne und oft, besonders Spiele im Stil von "Dungeon Master".

POWER PLAY: Wann habt Ihr angefangen, F 16 zu schreiben?

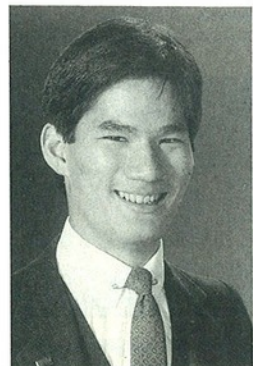
Phil: Gilman ist der eigentliche Designer von Falcon. Er schrieb die ursprüngliche Macintosh-Version und kennt das Produkt in- und auswendig.

Gilman: Ich fing mit Falcon auf einem MSX-Computer im Jahr 1984 an. Die Macintosh-Version begann ich 1985, ein Jahr darauf wurde die MS-DOS-Version entwickelt. Ich war später viel mehr damit beschäftigt, meine Softwarefirma zu führen, als Programme zu schreiben. Ich hatte Programmierer angestellt, die den Code von einem Computer zum anderen übertrugen. Die Mac-Version von Falcon programmierten wir zu zweit. Alle anderen Versionen wurden jeweils von drei Programmierern geschrieben. Es kostete uns über 1 Million Dollar, alle Falcon-Versionen zu entwickeln.

Wir glauben, daß man bei F 16-Falcon viel Spielwitz geboten bekommt. Wir würden Falcon gerne billiger anbieten. Wenn man aber nur maximal 50 000 Stück von einer Version verkaufen kann, muß der Preis angemessen sein.

Gilman: Viele Softwarefirmen produzieren mit wenig Aufwand schlechte Software. Um schnell Geld zu verdienen, werfen sie diese Programme zu überhöhten Preisen auf den Markt und verkaufen vielleicht 5000 bis 10 000 Exemplare. Solche Leute fördern Softwarepiraten, denn die Spieler denken: "Wenn ich so einen

Der stählerne Falke



Treffler! Chefprogrammierer Gilman Louie hat gut lachen: Falcon ist ein voller Erfolg

amerikanischen Software-Firma "Spectrum Holobyte", die den A.S.A.T. programmierte. Als Software wird für diesen professionellen Flugsimulator ein Programm verwendet, das auch auf Heimcomputern Furore machte: "F 16-Falcon", die "POWER PLAY-Simulation des Jahres 1988". Bei unserem Besuch in Alameda sprachen wir mit Phil Adam, dem Präsidenten von Spectrum Holobyte und Gilman Louie, dem Chefentwickler von F 16-Falcon.

POWER PLAY: Ihr habt einen F 16-Simulator für die amerikanische Luftwaffe entwickelt. Was ist der Sinn und Zweck von diesem "A.S.A.T."?

Phil: A.S.A.T. ist als "Spielzeug" für Airforce-Piloten gedacht. Sie können damit Luftkämpfe trainieren; für die wichtigsten Flugmanöver reicht er völlig aus. Man kann entweder

"F 16-Falcon" verwandelt Ihren Computer in einen schnittigen Kampfflieger modernster Bauart. Die Simulation des amerikanischen Softwarehauses Spectrum Holobyte erklimmt die Gipfel der Hitlisten. Wir besuchten die Falcon-Väter in Kalifornien.

Computer darstellen kann. Damit die Simulation nicht unspielbar wird, versuchten wir, uns auf die wichtigsten Aspekte zu beschränken. Alle Radarinformationen und Waffensysteme sind so realistisch wie möglich gehalten, die Bedienung mußten wir jedoch wesentlich vereinfachen. Zusammengefaßt muß F 16-Falcon wohl eines der realistischsten Spiele sein, die momentan auf dem Markt sind.

POWER PLAY: Was war Dein erster Computer?

Gilman: Es war ein TRS 80 Radio Shack, Modell 1. Er hatte 4 KByte RAM, 4 KByte ROM und 64 Zeichen auf dem Bildschirm. Er kostete 600 Dollar.

POWER PLAY: Wie kommt man dazu, ein Programm wie Falcon zu schreiben?

Gilman: Die Ideen für wirklich gute Spiele kommen von

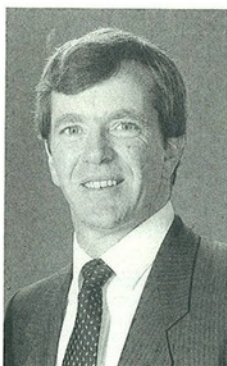
Schrott für mein Geld bekomme, kopiere ich lieber!" Die Sache läuft aber auch andersherum. Durch die großen Mengen an Raubkopien lohnt es sich nicht mehr, größere Projekte auf bestimmten Rechnern zu programmieren. Ein Beispiel in den USA ist der Atari ST: Wir haben in der ersten Woche 40000 Exemplare der MS-DOS-Version von Falcon verkauft. Für den Mac waren es 30000, für den Amiga immer noch 10000 Stück; für den ST aber nur 3000! Hätten wir nicht den starken ST-Markt in Europa, würden wir gar keine ST-Software mehr produzieren.

schirm zu zerstören. Man hat drei Leben und eine Riesenwaffe, die gleich 15 Panzer vernichtet. Der jugendliche Spieler denkt "Oh, wie leicht ist es doch, Krieg zu führen".

POWER PLAY: Besteht diese Gefahr nicht bei allen Simulationen, die sich mit Krieg beschäftigen?

Phil: Mit unseren Simulationen wollen wir das Gegenteil erreichen. Krieg soll so dargestellt werden, wie er ist. Wir machen es dem Spieler schwer, sein Ziel zu erreichen. Bevor man eine MIG sieht oder gar abschießt, wird man eher selber getroffen. Die Piloten, die uns bei der Entwicklung geholfen haben, wollten Authentizität und kein Spiel, in dem es einfach ist, aufzusteigen und eine MIG zu vernichten. Der Spieler soll etwas von den Gefühlen bekommen, die ein Pilot in einer Kriegssituation hat. Er soll sehen, daß es nicht einfach ist, Krieg zu führen, und daß die Piloten täglich ihr Leben riskieren.

POWER PLAY: Die Gegner in dem Spiel sind MIGs, das ist eindeutig ein sowjetisches Flugzeug. Wird da nicht ein Feindbild aufgebaut?



Phil Adam ist der Boss von Spectrum Holobyte

Phil: Wir wollen keinen Haß gegen irgendeinen Feind fördern. Die Landkarte im Spiel ist rein fiktiv. Wir wollen die Situation darstellen, in der sich der Pilot einer F 16 im Kampf befindet. Es ist klar, daß MIGs von Ländern des Ostblocks benutzt werden. Westliche Staaten benutzen sie aber auch.

Gilman: Was wir programmiert haben, ist ein Spiel. Mir

wäre es auch lieber, wenn alle Militärs Computerspiele betreiben würden, anstatt Krieg zu planen.

POWER PLAY: Was sind Eure nächsten Projekte?

Gilman: Unser nächstes Heimcomputerspiel wird "Vette" heißen und einen Corvette-Sportwagen simulieren. Der Spieler fährt mit einer Corvette durch San Francisco. Man wird Fußgänger, Gegenverkehr, Hügel, Ampeln, Laternen und Tankstellen mit rotierendem Tankstellenzeichen zu sehen bekommen. Eine Mission im Spiel wird darin bestehen, einen Computergegner zu einem bestimmten Ziel in der Stadt zu verfolgen.

POWER PLAY: Fährst Du eine richtige Corvette?

Gilman: Nein, ich habe zwei andere Autos. Eines wurde mir von der Firma gestellt — reden wir nicht darüber —, das andere ist mein Privatauto, ein Dodge Shadow. Es ist ein kleiner Flitzer mit ein paar netten Extras wie 147 PS und einem Turbolader.

POWER PLAY: Danke für das Gespräch und gute Fahrt für Eure "Vette".

Ralph Backschat/af

Galaxy Force

Sega Master System
99 Mark (Vier Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 73	Sound: 45	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 32		
Vier Planeten langer Spielwitz-Tiefflug mit Grusel-Animation		

Im Weltraum ist wieder mal die Hölle los. Fremde Mächte haben sich in einem Weltraumquadranten eingenistet und terrorisieren die Bevölkerung von vier Planeten. Es ist

Aufgabe der Weltraum-Streitmacht "Galaxy Force", in diesem Quadrant wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Galaxy Force ist die Umsetzung des gleichnamigen Sega-

technisch besten Spielmaschinen, die es zur Zeit gibt. Wenn man aber versucht, einen zirka 20.000 Mark teuren Automaten auf ein 8-Bit-Videospiel umzusetzen, kommt selten etwas Tolles dabei heraus. Rucklige Grafik und Animation kennzeichnen die Master-System-Version; die Szenen im Tunnel sind kaum spielbar. Das sehr schlechte Spielprinzip fällt ohne die grafische Klasse des Automaten sehr unangenehm auf. Wenn man auf 3D-Actionspiele steht, sollte man sich lieber "After Burner" oder "Thunder Blade" zulegen.



Na ja...

Oh je, das ist wieder einmal ein jener Umsetzungen, bei denen Sega hofft, durch den Erfolg des Automatenspiels auch noch ein paar Module fürs Master System abzusetzen. Nichts gegen den Galaxy Force-Automaten. Er ist meiner Meinung nach eine der



Sieht ganz gut aus — doch wehe, wenn es sich bewegt

Spielautomaten. Vier Levels, die einzeln angewählt werden können, gilt es zu durchfliegen. Ihr Raumgleiter schwebt dabei über eine 3D-Landschaft: Angreifer und Schüsse kommen auf den Spieler zugeflogen. Ist dieser Teil erfolgreich gemeistert, geht es in einem Tunnel weiter, der sich nach links und rechts windet. Hier warten automatische Geschütze mit Lenkraketen auf den Spieler. Jeder Level bietet ein anderes Szenario: Weltraumkampf, ein Wüstenplanet, eine

brodelnde Sonnenoberfläche und ein Urwaldplanet warten auf Sie.

Natürlich können Sie sich kräftig wehren. Per Feuerknopf stehen Photonen-Torpedos zur Verfügung, der andere Feuerknopf löst Lenkraketen aus. Zusätzlich besitzt Ihr Raumschiff einen Schutzschild. Ein runder Kreis zeigt stets an, wie kräftig der Schild noch ist. Nach dem 16. Treffer wird der Kreis rot und der Schild bricht zusammen. Der nächste Treffer ist dann der letzte.

Altered Beast

Sega Master System, Sega Mega Drive
89 bis 139 Mark (Modul) * Sega

Grafik: 35	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 17		
Das Spiel recht chaotisch, die Grafik idiotisch — ein Müll-Modul		

Die Wertungen für die Master-System-Version

Grafik: 72	Sound: 74	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 53		
Grafik und Sound retten beim Mega-Drive eine Handvoll Spaß		

Die Wertungen für die Mega Drive-Version

Erhebe Dich aus Deinem Grab!", schallt es über den Friedhof. Zwischen den Grabsteinen taucht plötzlich ein muskulöser Kämpfer auf. Ein mächtiger Zauberer hat den Recken aus dem Grab geholt, denn er braucht jemanden, der seine Tochter aus den Klauen finsterner Mächte befreit. Bei der Gelegenheit bekommt der Kämpfer noch magische Kräfte auf den Leib gezaubert.

Nach dieser kleinen Vorgesichte geht das Grusel-

oder einem gezielten Kinnhaken zu beseitigen gilt. Gelegentlich tauchen doppelköpfige hellblaue Ochsen auf, die nach ihrer Vernichtung eine blaue Energiekugel hinterlassen. Nimmt die Spielfigur die Kugel auf, wird sie kräftiger, und verteilt mit einer Art magischen Keule Prügel an die angreifenden Monster.

Nach der dritten Energiekugel verwandelt sich unser Held in ein Tier. Je nach Level kommt bei dieser Metamorphose ein Wolf, ein Drache



Auf dem Master System flackern die Sprites so heftig, daß man am liebsten einen Termin beim Augenarzt machen würde



Altered Beast ist ein wildes Gemetzel, ohne viel Sinn und Abwechslung. Ein bißchen Freude kommt auf, wenn man die Mega-Drive-Version zu zweit spielt. Die

Steuerung ist hier recht genau, die Grafik hat Automaten-Qualität und der Sound ist gelungen. Aber das stupide Monster-Treten wird furchtbar schnell langweilig.

Bei der Master System-Version wurde dann alles das verbockt, was die Mega Drive-Version spielsenswert macht. Schlechte Grafik, flackernde Sprites, ungenaue Steuerung, teilweise nicht spielbare Spielsituationen und oben-dreien noch ein mieser Sound reinen nur noch zum Ausschalten.



Auf dem Mega Drive reißen Grafik und Sound noch viel heraus. Das Spielprinzip ist nicht das allerhellste.

Prügelenspiel "Altered Beast" so richtig los. Den Kämpfer aus der Gruft steuern Sie; findet sich ein Mitspieler, prügeln sich zwei Kerle gleichzeitig über den Bildschirm. Schnell ist Ihre Spielfigur von Monstern umringt, die es mit einem Tritt

oder ein Bär heraus. Jedes Tierchen hat seine speziellen Vorzüge: Der Wolf kann zum Beispiel mit Energiebällen zuschießen und sich in einem horizontal über den Bildschirm fliegenden Pfeil verwandeln. Der Drache verfügt über eine

Art Grill-Atem und der Bär kann sich zu einer rasend schnell drehenden Kugel zusammenkauern.

Am Schluß jedes Levels wartet ein alter Mann auf die Spielfigur. Taucht unser Held in Tiergestalt auf, verwandelt sich der

Mann zum allgemeinen Entsetzen in ein Supermonster. Klar, daß dieses besiegt werden muß. Danach geht's im nächsten Level weiter. *hf*



Supermuskelmann tritt Zombie markig vors Schienbein, worauf dieser in viele kleine Teilchen zerspringt — Altered Beast schlägt jeden dämlichen Horror-Video. Keine Version von Altered Beast schreit vor Spielwitz, da macht das Automaten-Vorbild keine Ausnahme. Am nächsten an den Automaten kommt die Version für die 16-Bit-Konsole heran. Sie spielt sich wesentlich flüssiger als die fürs Sega Master System. Denn da sieht es dumpf und düster aus: Der Hintergrund ruckt schauderhaft, die Sprites flackern im Mega-Hertz-Takt dazu.

Am besten investiert Ihr ein paar Mark in den Automaten. Wenn er Euch rasend gefällt, solltet Ihr die jeweilige Sega-Version anspielen, bevor Ihr die Geldbörse zückt.

Wonderboy III

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) * Sega

Grafik: 67	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 76		
Action-Adventure bewährter Machart. Recht knifflig und Spaß		

Fast ist es geschafft: Wonderboy steht jetzt vor dem Drachen im Schloß der Wunderwelt. Einige wenige Hiebe genügen, und der Drache ist besiegt. Doch dieser hinterläßt einen Fluch: Won-

derboy selbst verwandelt sich in einen grünen Drachen. Nun muß der Wunderknabe in seinem neuesten Spiel "Wonderboy III" diesen Fluch loswerden. Ziel des Spiels ist es, fünf Obermonster zu erledigen.



Der Wunderknabe hat sich in einen Wunderdrachen verwandelt



Gut!

Daß so ein gutes Spiel wie "Super Wonderboy in Monsterland" nicht lange ohne Nachfolger bleibt, war eigentlich klar. Das Spielprinzip selber hat sich kaum geändert: Springen, Laufen,

Monster niedermachen und Ausrüstung verbessern sind angesagt. Sehr gut gefallen hat mir der Gag, daß sich Wonderboy in verschiedene Tiere verwandelt und dabei zu neuen Fähigkeiten kommt. Als Drache schlägt er zum Beispiel nicht mehr mit einem Schwert zu, sondern spuckt Feuerbälle. Die Grafik ist niedlich, aber etwas klotzig. Wonderboy III ist ein Spiel, das nichts sensationell Neues bietet. Trotzdem bringt es viel Spaß, wenn man auf solche Hüpfspiele steht.

Er findet sich zu Beginn in einem Städtchen nahe des Schlosses wieder. Im Links-Rechts-Scrolling geht es nun durch die Landschaft. Dabei trifft er des öfteren auf Gebäude, in denen er Waffen, Rüstungen und Schilde kaufen kann. Es gibt verschiedene wirkungsvolle, aber auch verschieden teure Ausrüstungen. In einem Auswahl-Menü wird die Ausrüstung gezeigt, die Wonderboy gerade benutzt. Es gibt auch einen Paßwort-Laden am Anfang der Stadt. Gibt man

das Paßwort bei Spielbeginn ein, besitzt Wonderboy wieder sämtliche Ausrüstungsgegenstände.

Türen führen auch in dunkle Gewölbe oder in weitere Landschaften. Hier warten verschiedene Monster nur darauf, Wonderboy den Garaus zu machen. Ein erledigtes Monster hinterläßt Geld oder manchmal auch verschiedene magische Gegenstände. Mit Blitzen, Feuerkugeln, Wirbelwinden und einem Bumerang erledigt man die Monster leichter. *hf*

Dragon Spirit

PC-Engine
119 Mark (Modul) * Namco

Grafik: 79	Sound: 93	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 83		
Man höre und staune: Brillantes Actionspiel mit fetziger Musik		

Bei dem Ballerspiel "Dragon Spirit" scrollt das Spielfeld ähnlich wie bei "Xevious" von oben nach un-

ten. Die Hauptattraktion des Spiels ist hier allerdings kein Raumschiff, sondern ein blauer Drache, der über eine urzeit-



Super!

Absoluter Wahnsinn! Die letzten zwei Wochen konnte ich nachts nicht mehr schlafen, ich sehnte mich nach dem Moment, wieder an der PC-Engine zu sitzen und mich in der Gestalt eines blauen Drachen in die Gefahr zu stürzen. Nicht nur, daß die Grafik hervorragend ist; das Spiel ist

auch absolut fair. Ich habe niemals erlebt, daß es bei verzwickten Situationen nicht doch einen Ausweg gab. Ging trotzdem ein Leben verloren, war es mein Fehler. Auch mit dem Joypad spielt sich "Dragon Spirit" fantastisch.

Und dann erst die Musik! Allein dafür hätten die Programmierer den Sound-Oscar für Videospiele verdient. Jeder Level und fast jedes Ober-Monster bieten eine neue Melodie. Mal fetzige Baß-Riffs, mal melancholische Synthesizer-Klänge, immer zur jeweiligen Spielsituation passend. Für Freunde von Ballerspielen ist dieses Modul ein absolutes Muß.



liche Landschaft fliegt. Zum einen gibt es Gegner auf dem Boden, zum anderen wird der Drache aus der Luft attackiert.

Manchmal liegen auf dem Boden rote und blaue Eier. Läßt man diese durch einen Feuerball platzen, wird der Drache kampfkraftiger. Die roten Eier stärken den Drachenatem für die Luftangriffe. Die blauen lassen dem Drachen einen zweiten oder dritten Kopf wachsen.

◀ Mit zwei Köpfen wird im Lava-Level nicht lang gefackelt

Außerdem tauchen ab und zu blinkende Angreifer auf. Erledigt man diese, erscheinen zusätzliche Extras. Sie sorgen für extrastarken Feueratem, lassen den Drachen klitzeklein werden, so daß er besser durch gegnerische Formationen steuern kann und vieles mehr.

Der Drache kann dreimal getroffen werden. Erst dann haucht er eines seiner drei Drachenleben aus. Am Schluß von jedem der acht Levels gibt es einen Obergegner, der mit einer speziellen Taktik geknackt werden muß. *hf*

Markt & Technik

64'er

SOFTWARE
EXTRA

NEU

NEU

64'er EXTRA



64'er EXTRA



64'er EXTRA



64'er EXTRA



64'er Extra: Nr. 1, The Best of Grafik
Giga CAD: Unschlagbare 3-D-Konstruktion auf dem C64. Hi-Eddi: Das Super-Zeichnen- und -Malprogramm. Title Wizard, Giga-CAD-Filme für eigene Vorspanne. Pic-Loader: Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme. Maus-Treiber für Hi-Eddi: Spielen Sie beliebige Ausschneiteiner Grafik. Filmconverter: Druckeranpassungen für Hi-Eddi: Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, C. Itoh-8510, C. Itoh Riteman C+.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90* (sFr 44,90/öS 499,-)

64'er Extra: Nr. 2, The Best of Grafik
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90* (sFr 34,90/öS 399,-)

64'er Extra: Nr. 3, The Best of Grafik
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90* (sFr 34,90/öS 399,-)

64'er Extra: Nr. 13, The Best of Anwendungen
Giga ASS: Professioneller Makro-Assembler. Soundmonitor: Komponieren Sie fantastische Musik. Proterm V6: Die fantastische Welt der Datenerübertragung. Modem und Akustikkoppler: verwendbar: Wahlautomatik. Autohacker Mony 64: Überlassen Sie die Verwaltung Ihres Geldes Mony 64. Stamping Collection Kit: Briefmarkenverwaltung. Basic-Maker: Erzeugen Sie aus kompilierten Programmen den Basic-Quellcode.
5 1/2"-Diskette
Bestell-Nr. 38717
DM 49,-* (sFr 44,-/öS 490,-)

64'er Extra: Nr. 6, The Best of Floppy-Tools
Hochwertige Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Diskettenstation: Disk-Mon 64, Master-Copy, Track-Copy, Dual-Filecopy, Format-Copy, Hypra-Load, Hypra-Save, ProDisk, Disk Searcher und vieles mehr.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,-* (sFr 44,-/öS 490,-)

64'er Extra: Nr. 14, The Best of Anwendungen
Master-Tool: Programmieren Sie Ihre eigenen Spiele. SMON: Super Maschinensprache-Monitor. Promon 64: Eine leistungsfähige Erweiterung des SMON. Mailbox V3.0: Richten Sie Ihre eigene Mailbox am Digit-Construction-Set. Jetzt können Sie digitale Schaltungen am Computer überprüfen. DATEC V3.1: Dateiverwaltung. Convert 64: Konvertierprogramm. Sternenhimmel: Diese elektronische Sternkarte ermöglicht Ihnen das Auffinden von Sternen und Planeten am nächtlichen Himmel.
5 1/2"-Disketten
Bestell-Nr. 38720
DM 49,-* (sFr 44,-/öS 490,-)

64'er Extra: Nr. 5, The Best of Floppy-Tools
Floppy-Tools: die völlig neuen Bereiche der Datenbehandlung mit Diskettenlaufwerken eröffnen.
Bestell-Nr. 38706
DM 49,-* (sFr 44,-/öS 490,-)

64'er Extra: Nr. 12, GSF-System
Ein System für die Programmierung von Programmen mit grafischer Oberfläche. Im Lieferumfang sind aber auch noch leistungsstarke Anwendungsprogramme enthalten.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,-* (sFr 44,-/öS 490,-)

64'er Extra: Nr. 7, Programmier-Utilities: Basic-Erweiterungen
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehls-erweiterungen zum Schreiben hochwertiger Programme.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,-* (sFr 35,-/öS 390,-)



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

RA SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

NEU



64'er Extra: Nr. 4, Abenteuer-Spiele
 Robot: Ein fesselndes Grafik-Science-fiction-Adventure. Scotland Yard: Das spannende Kriminaladventure.
 Bestell-Nr. 38704

DM 29,90,- (sFr 24,90/-/6S 299,-)

64'er Extra: Nr. 15, Abenteuer-Spiele
 Zwei Super-Spiele! "Der verlassene Planet" und "Mission". Befreien Sie die Erde von den Dämonen!
 Bestell-Nr. 38730

DM 39,- (sFr 35,-/6S 390,-)

64'er Extra: Nr. 10, Spiele
 Rebound, Duell - eine Arena im Jahre 2547: ein faszinierendes Spiel in der Zukunft für bis zu 20 Spielern! Palobs - ganz entfernt von Dame.
 Bestell-Nr. 38742

DM 39,- (sFr 34,-/6S 399,-)



64'er Extra: Nr. 11, Basic-Boss
 Der «Basic-Boss» übersetzt Ihre Programme in reine Maschinensprache. Somit sind Beschleunigungen bis zu Faktor 100 möglich, wesentlich höher als bei den meisten anderen Compilern. Sie können mit Hilfe des «Basic-Boss» in den meisten Fällen auf die Programmierung in Assembler verzichten.
 Bestell-Nr. 38745

DM 49,- (sFr 44,-/6S 490,-)

64'er Extra: Nr. 8, MasterBase Plus/4
 Eine semi-professionelle Dateiverwaltung.
 Bestell-Nr. 38719

DM 49,- (sFr 44,-/6S 490,-)

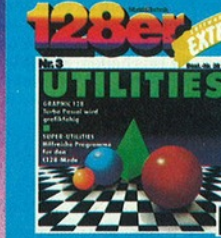


128er Extra: Nr. 1, The Best of 128er
 Hier finden Sie die besten Programme für den C 128, die im 64'er-Magazin und in den Sonderheften veröffentlicht wurden. MASTERTXT, COLOR-PACK 1, Super-Grafikerweiterung, TOP-FLOP, Diskettenmonitor, DOUBLE-ASS, Zwei-Paß-Assembler, Unterstützung des 780 WINDOW-TECH, Betriebssystem-Erweiterung, Unterstützung von zehn Windows, CENTRONICS-SCHNITTSTELLE, MICRO-HARDCOPY, Gestochen scharfe Hardcopies, VECTORS: Super-Spiel, UNIBOOT: Book-sektor manipulieren.
 Bestell-Nr. 38712

DM 49,- (sFr 44,-/6S 490,-)

64'er Extra: Nr. 9, Abenteuerspiele
 Wandlung/Sein letzter Trick: Zwei Text-Adventures garantieren viele Stunden spannender Unterhaltung.
 Bestell-Nr. 38715

DM 39,- (sFr 34,-/6S 390,-)



128er Extra: Nr. 2, Utilities
 Leistungsstarke Utilities für den C-128-Modus und den CP/M-Modus ermöglichen Problemlösungen, die sonst überhaupt nicht oder nur unter großem Aufwand zu realisieren waren.
 Bestell-Nr. 38713

DM 49,- (sFr 44,-/6S 490,-)

128er Extra: Nr. 3, Utilities
 Paint R.O.I.A.L. ist eines der wenigen Malprogramme, die die höchste Auflösung ihres C128 verwenden. Leistungsmerkmale: Auflösung: 640 x 200 Punkte (schwarzweiß), 640 x 176 Punkte (Farbe), vielfältige Blockoperationen: Kopieren, Löschen, Spiegeln, Rotieren, Vergrößern und Verkleinern, wahlweise Ausführung aller Zeichenfunktionen mit Pinsel oder Sprühdose, leistungsfähige Pinselfunktion, Sprühdosenfunktion, kombinierbar mit den zwölf Pinselarten und Mustern, Radiergummi, Undo-Funktion, Übernahme von C64-Bildern, Laden aus dem Directory.
 Bestell-Nr. 38735

DM 49,- (sFr 44,-/6S 490,-)

*Unverbindliche Preisempfehlung



Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler

Simon's Quest (Castlevania II)

Schon bei seinem ersten Abenteuer mußte Simon Belmont gegen den Grafen der Finsternis kämpfen. Jetzt liegt der Fluch des Grafen auf ihm.

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Konami

Grafik: 74	Sound: 80	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Geschmackvolles Gruselstück, monsterreich und actionlastig		

Die Meldung verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Land: Graf Dracula ist vernichtet. Ein junger Krieger Namens Simon Belmont hat ihn besiegt. Der Graf hinterließ aber einen Fluch, von dem derjenige befallen wird, der ihn vernichtet.

So beginnt die Geschichte von "Castlevania"-Nachfolger "Simon's Quest". Wie im ersten Teil hat Simon seine Peitsche zur Hand, um sich gegen Bösewichte zur Wehr zu setzen. Seine Reise führt ihn durch Städte und Wälder. In den Städten gibt es Menschen mit denen er reden kann, die von seinem Fluch wissen und ihm mit Tips helfen. Einige verkaufen ihm wirkungsvollere Peitschen und alle Arten von

magischen Gegenständen, die er benötigt, um seine Aufgabe zu lösen. In den meisten Städten gibt es auch eine Kirche, in der Simon seine Lebensenergie auffrischen kann. Extras kauft man sich mit Herzchen. Diese gibt es nur, wenn Simon ein Monster erledigt.

In den Städten ist Simon, zumindest am Tag, vor Monstern sicher. Wenn aber die Sonne untergeht, verziehen sich die Einwohner in ihre Hütten und Gespenster treiben ihr Unwesen.

Mit den Herzchen sammelt Simon Erfahrungspunkte, wobei sich ab einer bestimmten Anzahl seine Kampfeigenschaften verbessern. Sollte er trotz größter Vorsicht sterben, stehen ihm zwei weitere Leben



Gut!

Wirklich nett gemacht: Hübsche Grafik, ein spritziger Sound und ein großes Spielgebiet laden immer wieder zu einem Stünd-

chen "Simon's Quest" ein. Gut ist auch die Idee mit dem Tag- und Nachtwechsel; sie sorgt für mehr Spielwitz.

Simon's Quest spielt sich angenehm, die Rätsel sind nicht allzu knifflig und es macht Spaß, sich immer wieder einen Charakter-Level nach oben zu arbeiten. Wer sich an dem etwas ältlichen Spielprinzip nicht stört, bekommt ein solides Action-Adventure geboten, das wochenlang unterhalten kann.



In einer Kirche kann sich Simon heilen lassen

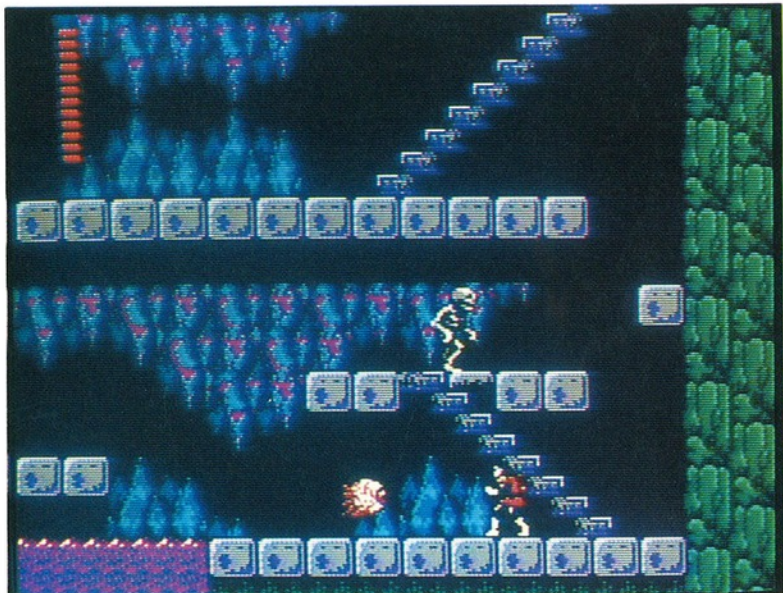
zur Verfügung. Nachdem auch diese aufgebraucht sind, kann man sich ein Paßwort aufschreiben. Wird es zu Spielbeginn eingegeben, spielt man mit den gleichen Gegenständen weiter. In Deutschland wird das Modul leider erst Ende 1989 erscheinen. hf



Gut!

Nach drei durchspielten Nächten kann ich nur sagen: Klasse! Konami hat wieder mal gezeigt, was Videospieldqualität ist. Viele kleine Hinweise, versteckte Extras, zu erforschende Städte und Wälder, eine tolle Musik und dazu noch eine schicke Grafik machen dieses Spiel absolut kaufenswert. Besonders schön ist der Tag-Nacht-Wechsel. Um 18 Uhr abends geht die Sonne unter, um 6 Uhr morgens geht sie wieder auf. Die Spielzeit wird im Status-Fenster angezeigt.

Eine Batterie zum Speichern der Spielstände wäre zwar sinnvoll gewesen, doch man kommt auch gut mit den Paßwörtern klar. Wer Spiele in der Art von "Legend of Zelda" mag, sollte sich auf jeden Fall dieses Super-Modul zulegen.



◀ Sobald es Nacht wird, tauchen besonders hartnäckige Monster auf

Son Son II

Spielwitz, gute Grafik und flotte Musik: Son Son II – Hüpfen, Sammeln und Monsterprügeln vom Feinsten



PC-Engine
119 Mark (Modul) * NEC/Capcom

Grafik: 78	Sound: 76	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 86		
Ein Meisterstück in Sachen Spielwitz mit viel Liebe zum Detail		



Lecker: Viele gute Früchte, die Zennys bringen

Besitzer der PC-Engine werden im Moment richtig mit Neuerscheinungen verwöhnt. Neuester Streich aus der japanischen Software-Küche ist "Son Son II". Ein großer Oberbösewicht hat die gesamte Familie von Son Son geklaut, der gleich losläuft, um sie zu retten. Das Spielprinzip ähnelt Programmen wie "Wonderboy in Monsterland" oder "Alex Kidd". Ihr steuert Titelheld Son Son durch gut ein halbes Dutzend Levels voller Monster, Gefahren und versteckter Extras. Euer Männchen kann rennen, mit einem Stock Monster verprügeln, hüpfen und dank magischer Kräfte Sonderwaffen einsetzen. Wenn Son Son von einem Gegner getroffen wird oder in Lavapfützen springt, kostet es ein paar Einheiten Lebensenergie. Die Monster hinterlassen nach ihrer Vernichtung allerlei Dinge. Da kommen Früchte zum Vorschein, Gemüse oder Herzchen mit Lebensenergie. Für die diversen

Gemüsesorten gibt es Punkte, für das Obst bekommt Ihr "Zennys" gutgeschrieben. Zenny heißt die Währung in diesem Spiel. In den einzelnen Levels sitzen freundliche Damen herum, die Läden aufgemacht haben. Mit genügend Zennys in der Tasche könnt Ihr hier die feinsten Sachen kau-



Super!

Es ist einfach fantastisch, was alles in das Modul gequetscht wurde. Liebhaber von Hüpf- und Sammelspielen kommen hier voll auf Ihre Kosten. Son Son II kann man am ehesten mit Wonderboy in Monsterland vergleichen, ist aber noch mal um zwei Klassen besser und actionhaltiger. Son Son II ist nie unfair und alle kniff-

ligen Stellen lassen sich durch eigenes Können lösen. Ein besonderes Lob für die Extras: Sie erscheinen immer da, wo man sie am nötigsten braucht. Die japanischen Spieledesigner haben es mal wieder geschafft, ein doch recht betagtes Spielprinzip pflichtig wieder aufzukochen. Einige europäische Softwarehäuser könnten sich daran mal ein Beispiel nehmen.

Die Anleitung und ein paar Texte im Spiel sind zwar in Japanisch, aber nach kurzer Zeit und Ausprobieren kommt man mit den verschiedenen Gegenständen prima zurecht. Son Son II ist ein Muß für alle PC-Engine-Besitzer.

fen. Im umfangreichen Angebot sind verschiedene magische Waffen, Lebensenergie, Krafthandschuhe und eine Wunderlampe. Mit dieser Lampe und dem Handschuh hat es eine besondere Bewandnis. Einige Felswände sind morsch und können aufgeschlagen werden, dahinter verbergen sich oft nette Extras. Das geht aber nur mit dem Krafthandschuh. Leider hält der nicht ewig, färbt sich aber grün, bevor er seinen Geist aufgibt. Die Wunderlampe ist für jeweils ein "Continue" gut. Einmal benutzt, ist die Lampe futsch und Ihr müßt eine neue, entsprechend teure Funzel kaufen. Je weiter Ihr spielt, desto teurer werden die Gegenstände.

Am Ende eines Levels erwartet Euch ein Supergegner. Wenn dieses Monster besiegt wurde, bekommt Ihr Bonuspunkte für übriggebliebene Lebensenergie und Extra-Zennys für Geschwindigkeit. Je schneller Ihr einen Level schafft, desto mehr Zennys erhaltet Ihr. mh



Super!

Bei Son Son II finden Sie alles, was ein gutes Spiel auszeichnet: schöne Grafik, flotte Musik, einen gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, versteckte Extras und Spielraum für verschiedene Taktiken. Man kann riskant auf Zeit spielen, um viele Bonus-Zennys zu bekommen oder in Ruhe jedes Schatzöpfchen aufschlagen, um Kleingeld zu sammeln. Absolut fantastisch ist die Steuerung: Springen, Zuhauen und sogar der Wechsel zwischen verschiedenen Extras gelingen flott und sicher. Der Spielwitz ist bei diesem Programm so hoch, daß sie so manche Nacht mit dem Joypad in der Hand begeistert durchwachen werden.



Dieser grüne Dickhäuter steckt viele Schläge ein ▶

Sky Soldiers

Grafik: 67	Sound: 71	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 59 (10 Icons)		
Beim Luftkampf ist die Luft raus. Nix Neues, ganz unterhaltsam.		

Ballern durch Zeit und Raum gibt es mit "Space Soldiers" vom japanischen Automaten-Hersteller Alpha. Ein oder zwei Spieler kämpfen sich mit ihren schweren Kampftraumschiffen durch Horden von irischen Gegnern. Die Gefechte spielen in verschiedenen Ländern zu unterschiedlichen Epochen. Über England erwartet Sie eine Unmenge Kampfflugzeuge aus dem Ersten Weltkrieg. Später bekommen Sie es mit Gegnern aus Deutschland, Japan, Vietnam und der Sowjetunion zu tun. Am Ende eines jeden Levels kämpfen Sie gegen übergroße Fantasieflieger, die recht wild um sich schießen. Das letzte Szenario spielt im Weltraum. Hier haben Sie es fast ausschließlich mit über-



großen Gegnern zu tun. Die paar Kanonen, die dort außerdem schüchtern auf Sie schießen, fallen kaum auf.

Vor dem Start in jede Spielstufe können Sie eine von vier



Geht so

Und wieder ein Ballerspiel. Sky Soldiers bewegt sich im Mittelfeld dieses Genres. Die Grafiken sind ganz nett. Besonders in Großbritannien lassen sich beim Flug über London nette Details wie die Tower Bridge erkennen. Auch die Begleitmusik kann man anhören:

Eine rockige Melodie begleitet den Spieler durch die Ballerhatz. Die gegnerischen Formationen sind gut berechenbar. Allerdings kommt es zu Situationen, in denen einfach kein Platz für das eigene Schiff auf dem Bildschirm ist. Das läßt dem Spieler keine Chance mehr und die nächste wertvolle Mark fällt in den gierigen Schlund des Automaten. Etwas mehr Fairness wäre in diesen Fällen angebracht. Abgesehen von diesem Manko spielt sich "Sky Soldiers" ganz ordentlich, aber es bietet nichts Neues.

◀ Dieser Automat bringt jeden Fotografen zur Verzweiflung: Tempo und Scrolling salt, aber keine Pausentaste in Sicht...

Zusatzwaffen wählen. Es gibt normale Geschosse und Lenk raketen wie auch sogenannte "Fireballs", die den ganzen Bildschirm abräumen. Sehr effektiv ist auch eine Waffe, die nach dem Abschub explodiert und alles vernichtet, was sich links und rechts von ihr bewegt. Je nach Effektivität der

Ausrüstung ist der Vorrat an Munition, den Sie mit an Bord nehmen dürfen, begrenzt. Von den Standard-Raketen können Sie 80 Stück einstecken, während Sie mit nur zehn Fireballs vorlieb nehmen müssen. Nach dem Abschub größerer Gegner haben Sie Gelegenheit, weitere Extras aufzusammeln. Leider ist oft soviel los, daß Sie auf der Jagd nach dem Extra einen Feind berühren und das Schiff verlieren. Hier gibt es Bonuspunkte, Extra-Geschwindigkeit und bessere Schüsse. go

Tetris

Grafik: 43	Sound: 39	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 87 (10 Icons)		
Von Computer- zum Automatenhit. Jetzt mit Zwei-Spieler-Modus.		

Automatenumsetzung einmal andersrum. Mit "Tetris" wurde von Atari Games das bekannte Computerspiel aus der Sowjetunion für die Spielhalle umgesetzt. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig können sich an dem Klötzchenpuzzle vergnügen. Wie bei der Computerversion

geht es darum, herabfallende Steine zu einer horizontalen Linie zusammenzufügen. Das wäre auch kein Problem, wenn die Steine nicht verschiedene Formen hätten. Vor dem Spiel wählen Sie eine der drei Schwierigkeitsstufen. Schon die Stufe "Medium" kann auch erfahrenen Tetris-Spielern ein-

direkten Wettbewerbs: Ständig schielen Sie zu Ihrem Kontrahenten, um zu sehen, ob er schon weiter ist als Sie. Die Grafik ist nicht berauschend, auch der Sound geht manchmal auf die Nerven. Kleine Tänzer zeigen aber, daß mit viel Liebe programmiert wurde. Spieler, die schon am Heimcomputer Tetris gemocht haben, werden viel Freude mit dem Puzzle-Automaten haben. Auch hartgesottene Action-Spieler tun gut daran, sich einmal ein paar Stunden am Tetris-Automaten vom harten Kämpferalltag zu entspannen. Tetris ist auf jeden Fall ein paar Mark wert.



Die Automaten-Umsetzung hat einen Zwei-Spieler-Modus, der bei den Computer-Versionen von Tetris fehlt

ges Kopfzerbrechen bereiten. Hier finden Sie nicht den einfachen, leeren Bildschirm, sondern es liegen schon einige Klötzchen im Weg. Um diese Steine herum müssen Sie dann Reihen bilden. Mit dem Joystick steuern Sie die Klötze an die passenden Stellen. Ein Druck auf den Feuerknopf sorgt dafür, daß sich die Steine drehen. In jedem Level muß eine bestimmte Menge Reihen erreicht werden, bevor eine neue Spielstufe beginnt. Ist das der Fall, werden alle vorherigen Reihen gelöscht.

Kurz vor Ende jedes Levels kommt ein kleiner russischer Tänzer aus einer Tür und beginnt nervös herumzutanzeln. Wenn Sie Ihr Planksoll erfüllt haben, fängt das Männchen an, wie wild zu tanzen: Es freut sich, daß Sie es geschafft haben. Während des Spiels werden Sie von verschiedenen russischen Volksweisen begleitet, deren Bandbreite von heiter-beschwingt bis nervenzerfetzend reicht. Die Grafiken von Tetris sind recht einfach gehalten, reichen aber aus, um gut spielen zu können. go



Gut!

Einfach toll: Da wird mal ein Automat herausgebracht, dessen Spielprinzip nicht im Töten unendlich vieler Aliens oder Soldaten besteht. Trotz des Alters des Computeroriginals (es erschien vor gut einem Jahr) hat "Tetris" nichts von seinem Charme eingebüßt. Die Zwei-Spieler-Option schafft den zusätzlichen Reiz des



Infocom-Abenteuer haben viele Packungsbeigaben

Infocom-Abenteuer haben immer noch viele Freunde. Diese Spiele, die nur mit Texteingaben, ohne Joystick, ohne Grafik und Sound auskommen, haben ihren Reiz in den literarisch hochwertigen und originellen Texten. Daß die Infocoms immer noch mit Neuerscheinungen im Adventure-Genre konkurrieren können, zeigt die witzige Science-fiction-Geschichte "Planetfall". Dieser Abenteuer-Klassiker wurde bereits 1983 veröffentlicht.

Als Sie sich bei der interstellaren Handelsflotte beworben haben, wurde Ihnen ein aufregender Job versprochen. So landen Sie auf einem Sternenkreuzer in der Putzkolonne. Ihr Vorgesetzter, Lieutenant Blather, ist mit Ihrer Arbeit ständig unzufrieden und schikaniert Sie — bis zu dem Augenblick, in dem das Raumschiff explodiert. Sie springen in eine Rettungskapsel und landen auf dem Planeten Resida, der ausgestorben zu sein scheint. Irgendwie müssen Sie von dort wegkommen und fangen an, alle Räume zu durchsuchen. Dabei begegnet Ihnen Floyd. Er ist ein kleiner sympathischer und furchtbar ungeschickter Roboter, der Sie von nun an durch Ihr Abenteuer begleitet. Er liefert ab und zu nützliche Hinweise. Ansonsten hat er Angst vor Mäusen, läuft dauernd in Sie hinein oder gibt flotte Kommentare zu Ihrem Spiel. Wenn Sie den Spielstand speichern, fragt er: "Uh boy! Are we gonna try something dangerous now?" (Junge, Junge! Werden wir jetzt was Gefährliches ausprobieren?).

Middle of Strip calmly realizes that this is merely some tiny microbe which has somehow violated the sterile environment of the computer interior.

Score: 117/6557

As you stand frozen with fear, the microbe slithers toward you, extending slimy pseudo-pods thick with waving cilia. It looks pretty hungry, and seems intent on having you for lunch.

Middle of Strip You are standing on a section of the strip with a bottomless void stretching out on both sides. The strip continues to the north and south.

A hungry microbe blocks your way, its cilia waving and its pseudo-pods towering over you. The microbe slithers closer. The cilia around its gullet glisten with mucous, giving the impression that the microbe is salivating.

>throw laser down
I don't understand that sentence.

>throw laser at microbe
Thrown.

The microbe slithers closer. The cilia around its gullet glisten with mucous, giving the impression that the microbe is salivating.

Mit dieser Microbe ist nicht gut Kirschen essen

Planetfall

Infocom-Textadventures bieten spannende, aktive Leseunterhaltung am Computer. Die Science-fiction-Geschichte "Planetfall" ist für eine lange Spielnacht gut.

Bücher zum Mitmachen

Infocom-Adventures wirken auf den ersten Blick wenig reizvoll. Ein paar Zeilen Text nebst einer Eingabeaufforderung sind das einzige, was auf dem Monitor vor ihnen zu sehen ist. Dennoch vermögen diese Abenteuer jeden Computerspieler für Stunden an den Bildschirm zu fesseln. Es werden Geschichten erzählt, an denen der Spieler teilhaben kann und Einfluß auf die Handlung hat. Die Infocom-Texte sind hervorragend geschrieben und bringen Sie je nach Abenteuer zum Lachen und zum Gruseln. Die Adventures haben alle eine hervorragende Spracheingabeanalyse, auch Parser genannt. Texteingaben erfolgen auf Englisch. Die Sätze dürfen auch einen komplizierten Aufbau haben; der Parser beschwert sich sogar, wenn

der Spieler simple Zwei-Wort-Eingaben macht.

Infocom-Adventures sind in vielen Genres angesiedelt. Von der romantischen Geschichte ("Plundered Hearts") über Krimis ("Suspect") und Gruselgeschichten ("The Lurking Horror") bis zu witzigen Science-fiction-Stories wie Planetfall gibt es für jeden Geschmack etwas. Einmalig ist die Verpackung der Spiele und die Beilagen. Zu Planetfall gibt es neben einer ausführlichen Anleitung noch einige handschriftliche Tagebuchseiten der Hauptfigur und eine scheckkartengroße Mitgliedskarte der "Stellar Patrol". Zu Planetfall gibt es übrigens einen Nachfolger: In "Stationfall" treffen Sie wieder auf Ihren alten Freund Floyd und retten mit ihm eine Raumstation. go

Während Ihrer Expedition müssen Sie darauf achten, immer genug Essen bei sich zu haben. Dafür steht in der Küche des Gebäudekomplexes ein Automat bereit, der immer frischen appetitlich braunen Brei mit allen wichtigen Nährstoffen für Sie parat hat. Mit der U-Bahn kommen Sie in andere Gebäude. Später können Sie statt der U-Bahn auch Teleporter nehmen.

Von allen Seiten drohen Ihnen Tod und Verderben. Besonders die Situation, in der sich Floyd für Sie opfert, rührt zu Tränen. Bisweilen ergeben sich auch skurrile Situationen, wie der Kampf gegen eine wildgewordene Mikrobe — auf der Leiterbahn eines Mikrochips.

Planetfall spielt in zwei Gebäudekomplexen auf zwei Inseln und ist groß und kompliziert aufgebaut. Es empfiehlt sich, eine Karte mitzuzeichnen, sonst verlieren Sie schnell die Orientierung. In fast jedem Raum gibt es etwas zu finden. Nicht alle Gegenstände sind nützlich. Sie werden viel zu knobeln haben bei diesem humorvollen Textabenteuer.

Planetfall und die anderen Textadventures von Infocom haben nie gigantische Umsatzzahlen in Deutschland erzielt. Deshalb sind sie auch nicht mehr überall zu bekommen. Wenn Ihr ein Infocom-Spiel haben wollt, müßt Ihr Euch bei den verschiedenen Händlern durchfragen. Meist gibt es irgendwo noch Restbestände. Die Infocoms sind für fast alle Rechner erhältlich. Neben dem ST auch für Amiga, MS-DOS, C 64 und sogar den Atari XL. go

POWER PLAY VORSCHAU



Rennen mit Tricks und Tücken:
Moto Roder

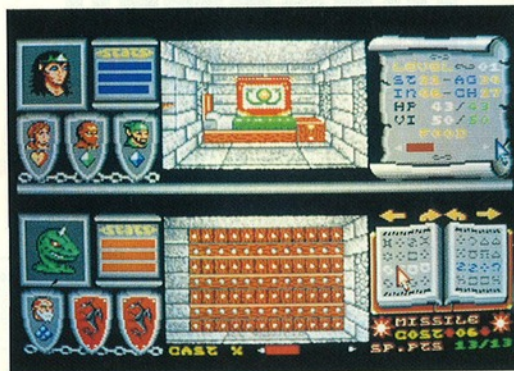
Der amerikanische Schriftsteller William Gibson schrieb mit **Neuromancer** das Science-fiction-Kultbuch der Achtziger Jahre. Auf diesem Roman basiert das Neuromancer-Computerspiel von Interplay, das in Kürze auch für Amiga und MS-DOS-PCs erscheint. Gibson gilt nicht gerade als interviewfreudiger Zeitgenosse, doch uns beantwortete er eine ganze Reihe von Fragen über Computer, Chips und Cyberpunks. Das Resultat ist eine prickelnde Story, die nicht nur Neuromancer-Kenner faszinieren wird.

Der Computerspiele-Teil ist auch in der nächsten Ausgabe prall mit Tests gefüllt. Wenn nichts schiefeht, erwarten Euch unter anderem Berichte über das **Greenpeace-Spiel**, die Weltraum-Wirtschaftssimulation **Millenium 2.2**, das mit Spannung erwartete Krimi-Adventure **Deja Vu II** sowie Image Works' innovatives Fantasy-Rollenspiel **Bloodwych**.

Bei den Videospiele steht neben den etablierten Konsolen von Sega und Nintendo auch die PC-Engine wieder im Rampenlicht. Ein besonderes



Bauherr im Weltall: Millenium 2.2 für Science-fiction-Strategen



Rollenspiel für Zwei: Bloodwych auf dem Prüfstand

Augenmerk gilt **Moto Roder**, einem ungewöhnlichen Autorennen. Bis zu fünf Spieler können gleichzeitig antreten.

Die nächste Ausgabe wird abgerundet mit der bewährten Mischung aus **POWER-Tips**, aktuellen **Previews** und chaotischen **Starkiller-Gags**. Nächsten Monat geht's mit der Spiele-Power voll weiter — bis dann!

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 10. Juli

INSERTENTENVERZEICHNIS

Amiga Oberland	2	Joysoft	26
Ariola Soft	7	Joystick	13
Computershop Gamesworld	4, 45	Karosoft	30
Computerstudio Schlichting	31	Kingsoft Schäfer	64
CWM	28	Koronasoft	63
Datenservice	13	Markt & Technik Buchverlag	56/57
Decos	28	Mükra	35
Dynamic Systems	13	Müller	27
Easy Soft	49	Playsoft	34
Eurosystems	10/11	Rushware	14
Flashpoint	43	Schuster	37
Funtastic	29	Siener	34
Gebauer	35	U.S. Gold	22/23
Heidak	33	WIAL	43
International Software	35		

KORONA SOFT



Commodore 64	Kass / Disk
AFTERBURNER	33,- / 43,-
BLASTEROIDS	33,- / 43,-
CRAZY CARS 2	--,- / 43,-
DOWN AT THE TROLLS	--,- / 43,-
DUNGEON OF DRAX	33,- / 43,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
FOOTB. M. II / EXPANSION KIT	25,- / 33,-
GRAND MONSTER SLAM	33,- / 43,-
GRAND PRIX CIRCUIT	33,- / 43,-
HARD'N HEAVY	33,- / 43,-
HIT SENSATION	53,- / 59,-
LITTI'S HOTSHOT	33,- / 43,-
MAYDAY SQUAD	33,- / 43,-
ONE ON ONE II	--,- / 53,-
POWER PLAY HOCKEY	--,- / 53,-
RACK'EM (BILLARD)	33,- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
RAMBO III	33,- / 43,-
REAL GHOSTBUSTERS	33,- / 43,-
RUN THE GAUNTLET	33,- / 43,-
RUNNING MAN	33,- / 43,-
SERVE AND VOLLEY	33,- / 43,-
SOCCER / MICROPOSE	49,- / 59,-
SUPERMAN	33,- / 43,-
TECHNOCOP	33,- / 43,-
THUNDERBLADE	29,- / 43,-
TOM & JERRY	33,- / 43,-
TYPHOON	29,- / 43,-
YUPPIE'S REVENGE	33,- / 49,-
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	--,- / 53,-

CPC	Kass / Disk
CHUCK YEAGER'S AFT	29,- / 43,-
CRAZY CARS 2	33,- / 43,-
DUNGEON OF DRAX	33,- / 43,-
REAL GHOSTBUSTERS	33,- / 43,-
ROBOCOP	33,- / 43,-
RUN THE GAUNTLET	33,- / 43,-
THUNDERBLADE	29,- / 49,-

Atari ST	Disk
ARCHIPELAGOS	79,-
BOZUMA	61,-
CRAZY CARS 2	53,-
DIE FUGGER	59,-
F-16 FALCON	79,-
F-16 COMBAT PILOT	79,-
F.O.F.T	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,-
KAISER	119,-
KINGS'S QUEST IV	89,-
LEISURE SUIT LARRY I	59,-
LEISURE SUIT LARRY II	89,-
LOMBARD RAC RALLY	79,-
POLICE QUEST I	59,-
POLICE QUEST II	79,-
REAL GHOSTBUSTERS	59,-
RUN THE GAUNTLET	59,-
RUNNING MAN	79,-
TRIAD VOL. 1	89,-
VICTORY ROAD	59,-
WALLSTREET WIZZARD	61,-
YUPPIE'S REVENGE	61,-
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	69,-

IBM	Disk
BÖRSENFIEBER	79,-
CRAZY CARS 2	69,-
F-16 COMBAT PILOT	69,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,-
GRAND PRIX CIRCUIT	69,-
KINGS'S QUEST IV	109,-
LEISURE SUIT LARRY I	59,-
LEISURE SUIT LARRY II	89,-
LOMBARD RAC RALLY	79,-
POOL OF RADIANCE	69,-
SPACE QUEST III	89,-
YUPPIE'S REVENGE	79,-

Sega	
F-16 FIGHTER	49,-
GREAT FOOTBALL	79,-
MONOPOLY	99,-
MY HERO	49,-
OUT RUN / 3 D	89,-
R-TYPE	99,-
RAMPAGE	89,-
SUBMARINE	89,-
Y'S	129,-

Amiga	Disk
ARCHIPELAGOS	79,-
BLASTEROIDS	79,-
BOZUMA	61,-
CRAZY CARS 2	69,-
DRAGON'S LAIR	109,-
ELITE	89,-
F-16 FALCON	79,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,-
GRAND MONSTER SLAM	61,-
HARD'N HEAVY	53,-
JEANNE D'ARC	53,-
KIND WORDS	159,-
LOMBARD RAC RALLY	79,-
POLICE QUEST I	79,-
POLICE QUEST II	79,-
PRECIUS METAL	79,-
PREMIER COLLECTION	79,-
R-TYPE	79,-
REAL GHOSTBUSTERS	79,-
RUN THE GAUNTLET	79,-
RUNNING MAN	79,-
SPACE QUEST I	79,-
SPACE QUEST II	79,-
THE KRISTAL	89,-
VICTORY ROAD	79,-
WALLSTREET WIZZARD	61,-
WEC LE MANS	79,-

Nintendo	
CASTLEVANIA	99,-
GOONIES II	99,-
GRADIUS	99,-
SUPER MARIO II	109,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,- DM.
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!

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

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

KINGSOFT HIGH IN THE SKY!

SPACE PILOT '89

Darauf haben alle Action-Fans schon lange gewartet: endlich gibt es dieses Super-Weitraumspiel einer Neuauflage für den Amiga. Aber das Warten hat sich gelohnt, denn diese Version glänzt nicht nur mit Amiga-typischer Spitzen-Grafik mit 3D-Effekt und exzellenten Digisounds, sondern bietet durch enorm hohe Geschwindigkeit, zusätzliche Zwischenrunden mit riesigen Mutterschiffen und zahlreichen Extrawaffen einen unübertroffenen Spielspaß. Auch auf dem Amiga wird dieses Spiel bald zu den Klassikern zählen, die man einfach haben muß!

Amiga 49.95



Jetzt flammneu bei KINGSOFT: VICTORY

Das Sonnensystem, in dem Sie leben, wird völlig überraschend von einer bisher unbekanntenen Lebensform angegriffen. Da sich alle anderen Raumkreuzer zur Zeit auf einer Friedensmission befinden, ruhen alle Hoffnungen auf Ihnen als Kommandanten des letzten Raumschiffes. Sie müssen schnellstens alle Planeten des Sonnensystems anfliegen und dort Vorkerhungen treffen, damit die Planeten gegen die Überfälle gesichert sind. Natürlich müssen Sie sich unterwegs und auf den Planeten bereits der feindlichen Angriffe erwehren.

Ein großes Weltraum-Abenteuer in bester Tradition mit vielen strategischen Elementen und reindrassigen Action-Sequenzen. Ein Spiel, das Sie durch die Vielzahl der Möglichkeiten lange an den Bildschirm fesseln wird.

Amiga 49.95

Atari ST 49.95



LAS VEGAS

Black Jack, Craps Baccara und Roulette sind die Namen, die glitzernde Atmosphäre der Spielcasinos von Las Vegas bestimmen. Sie brauchen einen scharfen Verstand und eiserne Nerven, um mit ihnen beschiedenen 1000 Dollar den großen Jackpot von 50.000 Dollar zu gewinnen.

C-64 Kass 14.95
Disk 19.95
Atari XL Kass 14.95

ZEPPELIN M. BLASTER

Als Pilot eines Raumschiffes der Föderation ist es Ihre Aufgabe, durch die Tiefen der Galaxis zu patrouillieren und Asteroiden und Meteorite, die die friedliche Raumfahrt gefährden, zu zerstören. Aber hüten Sie sich vor „schwarzen Löchern“ und gefährlichen Außerirdischen.

C-64 Kass 14.95
Disk 19.95

DARTS CHALLENGE

Jocky Wilson's Darts Challenge bietet alles, was man von einem guten Darts-Spiel erwartet. Ob Sie in einem Wettbewerb um Punkte gegen einen Gegner oder gegen die Uhr spielen, in jedem Fall erwartet Sie eine spannende sportliche Herausforderung.

C-64 Kass 14.95
Disk 19.95
CPC Kass 14.95
Atari XL Kass 14.95



TERRA FIGHTER

Die Angriffsarmee einer außerirdischen Macht nähert sich unaufhaltsam Ihrer Heimat. Die besten Raumpiloten Ihrer Schwadron kämpfen die schreckliche Bedrohung nicht beenden. Nun liegt es an Ihnen, die feindlichen Kräfte zu zerstören.

C-64 Kass 14.95
Disk 19.95

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO GRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegenwärtig in der Bundesrepublik Deutschland im nationalen Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlos Informationen an. Alle Spiele selbstverständlich mit Bestellung und deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.

SC 853338 MACHEN 0241/15 10 34