

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

9/89

Tips der Program- mierer

- Kniffe für Grand
Monster Slam und
Circus Attractions

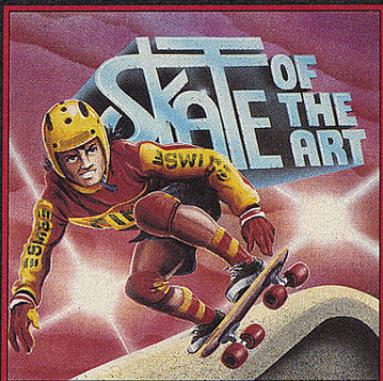
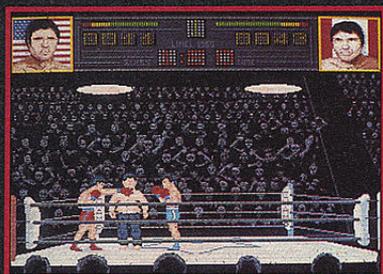
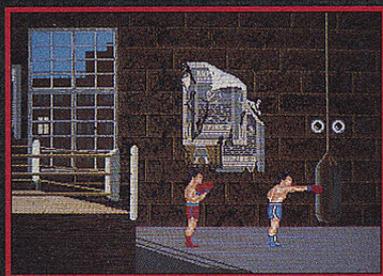
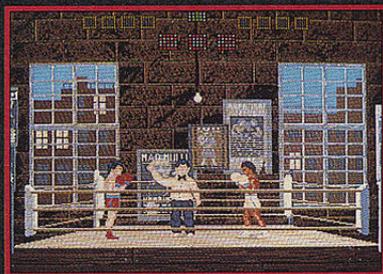
Taschen- spieler

- Test: Nintendos
Handheld-Videospiel

INDIANA JONES and the last Crusade

- Das Spiel zum
neuesten Film

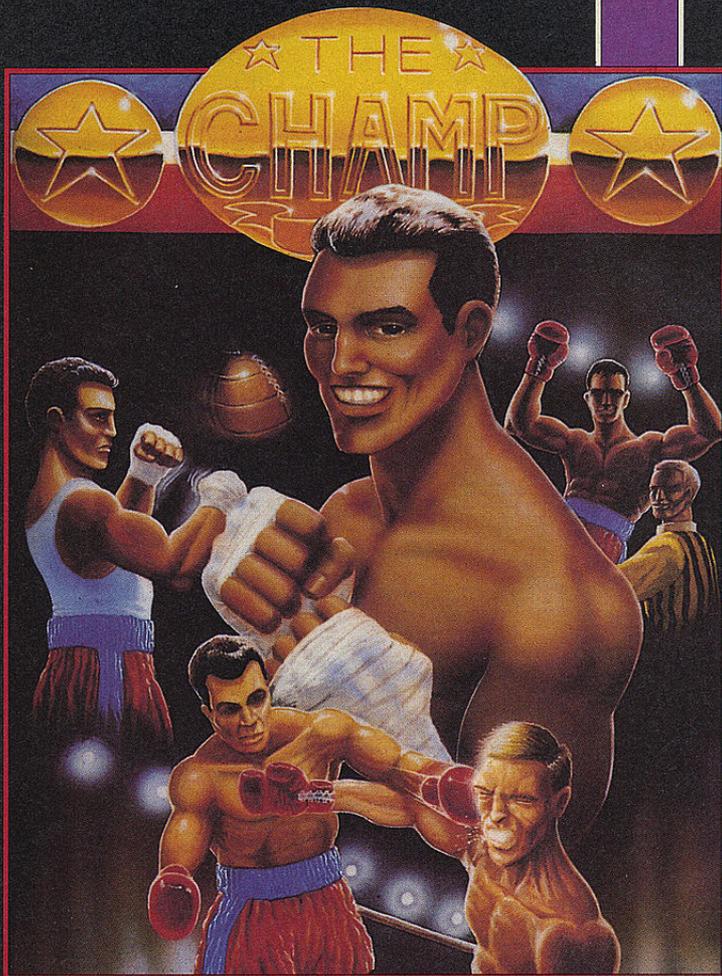




SKATE OF THE ART

Das verrückte Spiel für
alle Rollbrett-Fans

Ende Juni auf **AMIGA** erhältlich



THE CHAMP

Unterstützt vom WELT BOXSPORT VERBAND WBC
ist dies einfach die wirklichkeitnahste
Boxsportsimulation für den Computer:

- Mit der original „ROCKY“ Musik -
 - Über 1300 Animationssequenzen -
 - 1 oder 2 Spielermodus -
 - Begleitbüchlein in deutscher Sprache -
 - Schlüsselanhänger mit Boxhandschuhen -
- und vieles mehr. Kein Wunder, daß die Presse begeistert ist:
TILT HIT in Frankreich, SMASH GOLDMEDAILLE
... eine tolle Simulation.

Jetzt für **AMIGA**

Demnächst auch für **ATARI ST, C64,
SCHNEIDER und SPECTRUM**

BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu
BOMICO-Spielen? Möchten
Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen
weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr.
Ein Anruf genügt!

Tel. 0 69 / 77 80 25

*Lin*EL

BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Vertrieb Österreich: KARASOFT

Reeeeeee-dakt-ions-schluß", erschallt Martins Stimme mit 90 Dezibel aus den fetten, schwarzen Lautsprechern. Tonmeister Michel greift mit spitzen Fingern in einen Wust von bunten Potentiometern und Reglern. Er dreht einen kleinen Knopf; Martin klingt plötzlich, als gröhle er ange-trunken in einem Tunnel: "Nur ich sitz' noch hier..." "Besser so?", fragt Michel und grinst hämisch. Der Rest des **POWER PLAY**-Teams schüttelt den Kopf: "Dreh' das runter, das klingt ja grausam..."

Die **POWER PLAY**-Redaktion befindet sich in der "SAE — School of Audio Engineering" bei einer Musik-Session. Wie kommt's dazu? Anatols Freund Michel Schreiber teilt nicht nur seine Computerspiel-Begeisterung ("Ich hasse "Pirates", "Popoulos" und "Elite" — ich komme gar nicht mehr zum Arbeiten..."), sondern spielte mit ihm jahrelang in einer Band. Inzwischen ist Michel Tonmeister und Lehrer an der obengenannten SAE. Wenn beide Zeit haben, verziehen sie sich gerne für eine kleine Aufnahme-Session ins Studio. Anatol erzählte das (leicht-

Redaktionsschluß im Dreivierteltakt



Furiöse Session mit Ulli (cool), Martin (ekstatisch), Heinrich (hämmernd) und Anatol (verzückt)

Um das Defizit dieser "exzellenten Musiker" auszugleichen, ging der Rest mit viel Elan an die Sache. Martin malträtierte die Congas, Heinrich kämpfte mit der Programmierung des Schlagzeug-Computers, Ulli hämmerte auf das Tambourin und Anatol verhedderte seine Finger in einer akustischen Gitarre.



Toningenieur Michael "Gut so?" Schreiber

Nach acht Stunden harter Arbeit waren zwei Songs fertig: Der knochentrockene Rap "Ich hab' ein Meeting" (As-Dur) und die rührselige Ballade "Redaktionsschluß" (E-Moll) im echten Dreiviertel-Takt. Michel mischte das Ergebnis vom Masterband auf Kassette; was herauskam, läßt sich (dank technischer Kosmetik) durchaus hören.

Nach diesem musikalischen Exkurs bekamen wir Besuch in der Redaktion: die Software-Spezialisten von Reline kamen auf einen Sprung vorbei. Nach einem gemütlichen Eis-Essen (zwei Coppa Melba, drei kleine gemischte Eis mit Sahne) stellten uns Veith Schörgenhummer (Story), Matthias Kästner (Grafik) und Olaf Barthel (Programmierung) die neue Version des Riesen-Rollenspiels "Legend of Ferghail" vor. Die Programmierer sind noch fest am Entwickeln des Spiels; es wird also noch eine Weile dau-

ern, bis Ihr Euch auf ein weiteres Rollenspiel freuen dürft.

Eine kleine Änderung gibt's bei den Hitparaden: Da für die CPC-Hitparade in den letzten Monaten kaum noch Einsendungen kamen, haben wir sie aus dem Programm genommen. Bitte habt Verständnis dafür; doch wenn fünf Leser die Hitparade bestimmen, ist das nicht sonderlich repräsentativ und verfälscht gewaltig das Bild. Dafür dürfen sich die Videospiele-Besitzer freuen: Ab sofort gibt's separate Sega- und Nintendo-Charts. Die restlichen Hitlisten sind selbstverständlich gleich geblieben.

Einen verspielten Monat wünscht Euch das

POWER PLAY-Team



Die vier Reline-Programmierer werden für heiße Rollenspiel-Sitzungen sorgen

sinnigerweise) in der Redaktion; der Rest war sofort Feuer und Flamme ("Da könnten wir doch mal ins Studio, oder?"). Eines schönen Sonntags war es soweit: Michel schloß die Studiotüre auf, die Redaktion stürmte Regie und Aufnahme-raum.

Zwei Profis waren leider verhindert: Henrik lag krank im Bett, Michael trieb sich geschäftlich in England herum.

POWER PLAY INHALT 9/89

Aktuell

Taschenspieler: Nintendos Game Boy im Test	8
In der Mache: Spiele von morgen	9
Spiele-Hitparaden	11
Indiana Jones — Der Film	14
Indiana Jones — Das Adventure	16

Computerspiele-Tests

Indiana Jones and the Last Crusade — The Arcade Game	18
Red Heat	18
Ishido	19
Action Fighter	20
Astaroth	20
Waterloo	21
Indoor Soccer	22
Fire King	23
New Zealand Story	24
Star Command	44

Automatenspiele-Tests

Super Off Road	58
Paddle Mania, Fighting Fantasy	61

Kurz-Tests

Nightdawn, Dragon Ninja, Hawkeye, Microprose Soccer, Navy Moves	46
3D Pool, G.Nius, Total Eclipse, Chariots of Wrath	47
Nitro Boost, Silkworm, Jaws, Speedball, Night Dawn, Red Storm Rising, California Pro Golf, Colony	48
International Karate, The Sentinel, Silkworm	49

Allgemeines

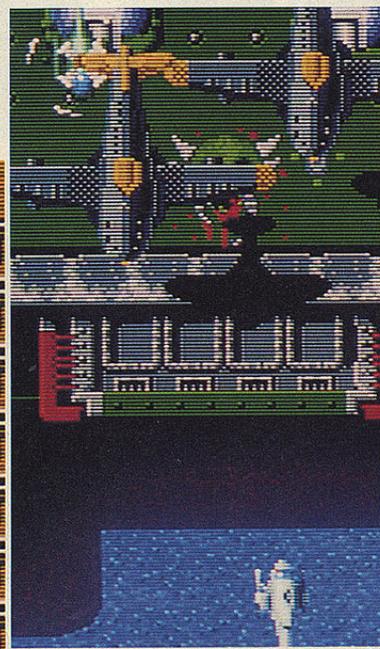
Einleitung	3
Die POWER PLAY-Wertungen	6
Starkiller	38
Hall of Fame	
Die High-Score-Ecke	41
Leserbriefe	42
Impressum	55
Vorschau	62
Inserentenverzeichnis	62

Power-Tips

Forgotten Worlds, Quadralien, Wall Street Wizard	25
Hillsfar, Project Firestart, Grand Monster Slam, Wasteland	26
Mars Saga, BattleTech, Space Quest III, Holiday Maker	27
Legend of Blacksilver	28
Cyberoid II, Running Man, R-Type, Spherical, Gravity Force, Leonardo, Populous, Solomon's Key, Afterburner, Double Dragon, Fire Fly, The Bard's Tale	30
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	31
Star Command, Lords of the Rising Sun, Millennium 2.2, Starquake	32
Ultima V	33
Circus Attractions, Grand Monster Slam	34
Videospiele-Tips: The Goonies II, Moto Racer, Blade Eagle 3D, Rad Racer, R-Type, Wonderboy in Monsterland, Dragon Spirit	36
Gradius — Der komplette Player's Guide	56

Videospiele-Tests

Trojan, Alpha Mission	50
Tiger Heli	52
Tale of a Monsterpath	54
Alex Kidd in High Tech World	54
Spellcaster	55



24 Prima Plattformspiel mit süßen Sprites: "New Zealand Story"

52 Die Action-Sensation für die PC-Engine: "Tiger Heli" im Test

14 Heiße Szenen und knisternde Spannung beim Indiana-Jones-Film

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 langfristige 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 Mienspiel 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: **Emlyn Hughes Soccer** (C 64), **World Court Tennis** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine), **Populous** (ST/Amiga), **New Zealand Story** (Amiga).

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Ishido** (Mac), **Populous** (ST/Amiga), **Project Firestart** (C 64), **Sim City** (Amiga), **Tetris** (MS-DOS), **Red Storm rising** (MS-DOS), **Kult** (ST).



Spitzenklasse

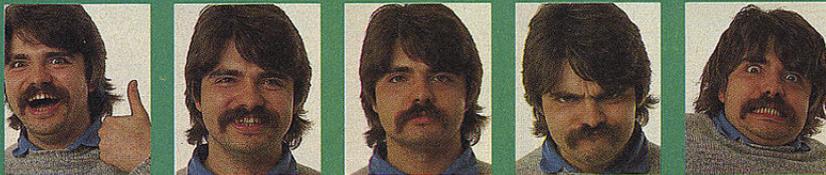
Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Michael Hengst mh



Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Ishido** (Mac), **Silkworm** (Amiga), **F-19 Stealth Fighter** (MS-DOS), **Star Command** (ST), **Nectaris** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine).

Martin Goldmann go



Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Curse of the Azure Bonds** (MS-DOS), **Populous** (Amiga), **Tetris** (alle Systeme), **Ultima V** (MS-DOS), **Oil Imperium** (Amiga), **Silent Service** (C 64).

Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Sim City** (Amiga), **Starflight** (MS-DOS), **Castlevania** (Nintendo), **The Goonies II** (Nintendo), **Dragon Spirit** (PC-Engine), **Galaga '88** (PC-Engine).



DAS ABENTEUER BEGINNT:

RICK DANGEROUS, SUPER-HELD UND FREIZEIT-BRIEFMARKENSAMMLER IST IN GROSSEN SCHWIERIGKEITEN UND LEBENSGEFAHR. NUR MIT EINEM ZUVERLÄSSIGEN COLT, EINEM STOCK UND ETWAS DYNAMIT BEWAFFNET, IST RICK IM TIEFSTEN SÜDAMERIKA GESTRANDET. WIE LANGE ER ÜBERLEBEN KANN LIEGT AN IHNEN.



RICK DANGEROUS

© 1989 CORE DESIGN LTD.

FIREBIRD, ROONSTRASSE 5, 6503, MAINZ-KASTEL.
TEL: 06134/22235

Taschenspieler

Videospielen am Strand, in der Schule, im Zug, im Auto — einfach überall, wo man nur will. Der "Game Boy" von Nintendo macht's möglich.

Der "Game Boy" ist ein Videospieldesign im "Walkman"-Format mit eingebautem Bildschirm, das man überall mit hinschleppen kann. Vor kurzem hat der Videospieldesigner in Japan den "Game Boy" auf den Markt gebracht. Dieses Gerät kann im Gegensatz zu seinen Vorgängern austauschbare Module abspielen und wartet mit einem Schwarzweiß-LCD-Bildschirm auf, der acht Graustufen darstellen kann.

Der Game Boy liegt dank seiner kompakten Größe prima in der Hand. Das Gerät ist nur 15 cm hoch, 9 cm breit und 3 cm tief und paßt somit in jede Tasche. Die Bedienelemente gleichen dem des Nintendo-Entertainment-Systems. Im einzelnen sind das ein Joypad, zwei Feuerknöpfe sowie eine Select- und eine Start-Taste. Zusammen mit einem kleinen Lautsprecher befinden sie sich in der unteren Hälfte des Game Boys. Man kann einen Walkman-Kopfhörer anschließen und dann den Vier-Kanal-Sound in Stereo genießen. Natürlich läßt sich die Lautstärke regeln und bei Bedarf ganz abstellen (beim heimlichen Spiel während einer Schulstunde könnte das Gepiepse ungewollte Aufmerksamkeit hervorrufen).

Die obere Hälfte des Game Boys ist für den Bildschirm reserviert (6-cm-Bildschirm-Diagonale). Er basiert auf dem Prinzip der Punkt-Matrix. Das bedeutet, daß man wie bei einem normalen Monitor oder Fernseher jeden Punkt ansprechen kann und nicht wie bei den älteren Handheld-Spielen nur vordefinierte Grafiken an bestimmten Stellen abrufen kann. Mittels eines Drehreglers an der Seite des Gerätes kann man den Kontrast einstellen. Bei Dunkelheit nützt auch der Kontrast-Regler nichts. Wer etwas sehen will, braucht unbedingt Licht — je mehr, desto besser. Ob Sonnenschein oder künstliches Licht ist dem Game Boy egal. Leider ist der Bildschirm nicht entspiegelt, so daß man sich günstig zur Lichtquelle stellen muß, um ohne Probleme spielen zu können.

In der Praxis hat sich der Bildschirm bewährt. Schon nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den vollen Durchblick. Probleme gibt es nur bei Objekten, die sich schnell über den Bildschirm bewegen. Sie hinterlassen für eine knappe Sekunde eine Art "Schweif",



der ein wenig verwirrt. Derselbe Effekt tritt bei schnellem Scrolling auf. Dies ist zwar un schön, stört den Spielablauf aber nicht übermäßig.

Betrieben wird der Game Boy mit vier 1,5-Volt-Mignon-Zellen. Dabei ist der sparsame Stromverbrauch positiv aufzufallen. Ein Satz Batterien reicht je nach Qualität für zirka zehn Stunden Spielzeit aus. Wer will, kann den Game Boy auch mit einem handelsüblichen Netzteil betreiben.

Kommen wir nun zum Wichtigsten: zur Software. Die Streichholzschachtel-großen Module werden in eine Vertiefung auf der Rückseite des Gerätes gesteckt. Sie versinken vollständig im Schlitz und stehen nicht störend hervor. Ein Riegel verhindert, daß das Modul bei eingeschaltetem Game Boy herausgenommen werden kann. Fünf verschiedene Spiele gibt es bis jetzt. Weniger interessant sind das Kartenspiel "Mah Jong" und die Sportsimulation "Baseball". Wesent-

lich mehr versprechen "Alley Way", "Super Mario Land" und "Tetris". Alley Way ist eine einfache "Breakout"-Variante, die sehr an "Super Breakout" von Atari erinnert. Es gibt keine Extras, dafür treibt die Mauer einigen Schabernack. In manchen Leveln scrollt sie munter von rechts nach links oder rückt alle paar Sekunden ein Stück näher an den Schläger. Alley Way ist mit Sicherheit kein Hit, denn dafür ist es etwas zu eintönig.

Ein ganzes Stück mehr Spielspaß bietet Super Mario Land. Wie Ihr wahrscheinlich schon vermutet habt, ist dies ein neues Abenteuer mit Nintendos Maskottchen Mario. Das Spielprinzip entspricht in etwa dem von "Super Mario Bros.". Die Programmierer haben sich allerdings viele neue Gags und Spielelemente einfallen lassen, die Super Mario Land noch abwechslungsreicher und lustiger machen. In manchen Leveln darf sich Mario sogar in bester "Gradius"-Manier durch feindliche An-

griffswellen schießen. Dieses prächtige Geschicklichkeits-Spiel hat nur einen Haken: Es ist nicht besonders umfangreich, nach vier Welten mit je drei Abschnitten ist Sense.

Ein weiteres Top-Modul ist "Tennis". Vier unterschiedlich starke Computer-Gegner warten auf Euch. Die Steuerung erinnert stark an "World Court Tennis" für die PC-Engine. Dies ist allerdings kein Nachteil, sondern ein Riesenkompiment für das Spiel, denn die Steuerung ist beinahe perfekt. Sie ist einfach zu erlernen, bietet aber genug Feinheiten, die erst nach längerem Spielen entdeckt werden. Zur besseren Übersichtlichkeit scrollt das Spielfeld in alle Richtungen. Die Computer-Gegner sind eine ziemlich harte Nuß und nur mit viel Können zu schlagen. Lange Spielmotivation ist garantiert. Wer einen Freund hat, der ebenfalls den Game Boy und das Tennis-Modul besitzt, kann mit einem speziellen Kabel die beiden Game Boys verbinden und gegen seinen Freund zu einem Tennismatch antreten.

Schließlich gibt es noch "Tetris" in neuer Frische für den Game Boy. Über dieses geniale Denkspiel braucht man wohl nicht mehr viel Worte zu verlieren. Ihr solltet nur aufpassen, daß Ihr vor lauter Klötzchen-Drehen nicht gegen den nächsten Laternenpfahl knallt oder beim U-Bahn-Fahren ein paar Stationen zu spät aussteigt. Für die nächsten Wochen hat Nintendo unter anderem eine Flipper-Simulation angekündigt. Weitere japanische Firmen wie zum Beispiel Konami wollen außerdem Spiele für den Game Boy entwickeln.

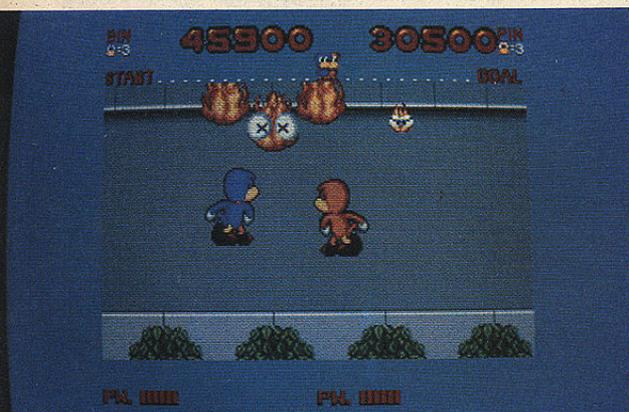
Der Game Boy ist ein prima Gerät. Wermutstropfen sind die im Moment beschränkte Speicherkapazität der Module und der Schwarzweiß-Bildschirm. Der Game Boy ist kein Ersatz für ein stationäres Videospieldesign oder einen Computer zu Hause, sondern eine Ergänzung für unterwegs. Ob er noch dieses Jahr offiziell erhältlich sein wird, steht in den Sternen. Er wird zwar zur Funkausstellung in Berlin vorgestellt, aber genaue Liefertermine sind noch nicht bekannt. Als Import-Gerät wird der Game Boy zwischen 200 und 300 Mark kosten. Pro Modul sind etwa zwischen 50 und 70 Mark zu bezahlen. Das Testgerät wurde uns vom CWM-Versand in Vienenburg zur Verfügung gestellt. *Martin Gaksch/hl*



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.

Dynamite Dux (Activision)



Dynamite Dux — zwei energische Enten im Einsatz (ST)

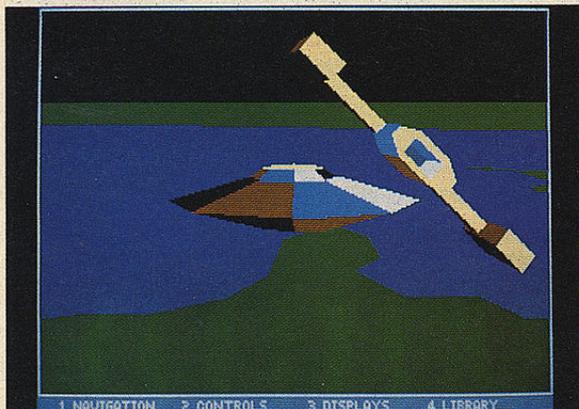
Umsetzungen von Spielautomaten sind oft blutrünstige Ballerspiele, die sich furchtbar ernst nehmen. Ganz anders ist das Segas niedliches "Dynamite Dux" geraten: Die Helden des Actionspiels sind zwei Enten namens Bin und Pin. Auf der Suche nach ihrer entführten Freundin Lucy watscheln die beiden durch sechs Levels und zwei Bonusrunden. Die Entenhut wird auf ST und Amiga einen Modus haben, in dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Neben den 16-Bit-Versionen sind Umsetzungen für C 64, CPC und Spectrum geplant.

hl

UFO (Sublogic)

Sublogic läßt jetzt die Außerirdischen landen. Sie steuern in "UFO" ein kleines Raumschiff, dessen Kontrollen fast so komplex wie im "Flight Simulator III" sind. Nachdem man ein Gefühl für das Flugverhalten mit den drei Antriebsdüsen entwickelt hat, steht man vor der eigentlichen Aufgabe: Treibstoff für das Mutterschiff sammeln. Das Programm erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs (alle populären Grafikstandards werden unterstützt) und wird um die 100 Mark kosten.

al

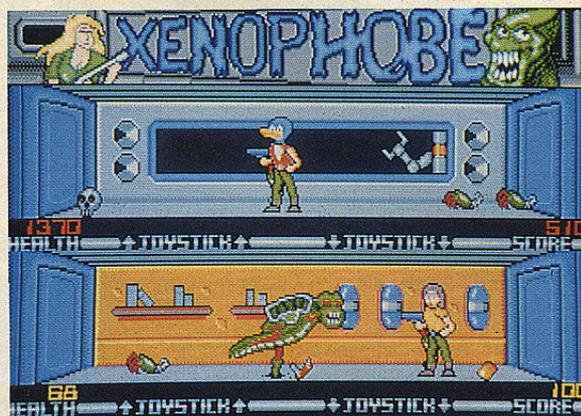


Die Außenansicht des UFO-Flitzers (MS-DOS/EGA)

Xenophobe (Microstyle)

Was ist ein "Xenophobe"? Ein Mensch, der eine Heidenangst vor Aliens in allen Arten, Größen und Gewichtsklassen hat. Das gleichnamige Actionspiel von Microstyle ist aber nicht alienfrei; ganz im Gegenteil. Xenophobe ist die Umsetzung eines Bally-Midway-Automaten, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten. Eure Aufgabe ist simpel: Säubert Raumstationen schnell genug von Aliens, bevor diese Burschen das Kommando an Bord übernehmen. Viele Extras erleichtern das Astronautenleben. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum sind angekündigt.

hl



Xenophobisten aufgepaßt: Ein Alien steht in der Rumpelkammer (ST)

Loom (Lucasfilm Games)

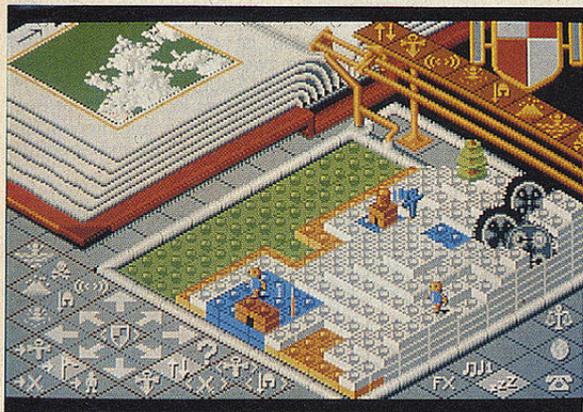


Loom-Held Bobin besucht die Gilde der Schmiede (MS-DOS/EGA)

Bei Infocom schrieb Brian Moriarty berühmte Text-Adventures wie "Trinity" und "Wishbringer". Bei seinem neuen Brötchengeber Lucasfilm Games vollendet er gerade das Fantasy-Abenteuerspiel "Loom". Im Mittelpunkt des Geschehens steht Bobin, ein Mitglied der Gilde der Weber. Die Weber können durch magische Kräfte Raum und Zeit beeinflussen. Eines Tages sind alle Weber plötzlich verschwunden — bis auf Bobin...

Gezaubert wird durch das Spielen von kleinen Melodien, die Bobin nach und nach lernt. Ein etwa dreißigminütiges Hörspiel stimmt auf die Handlung ein. Bei der deutschen Version von Loom werden nicht nur alle Texte auf dem Bildschirm übersetzt; auch von diesem Hörspiel soll eine deutsche Version produziert werden. Eine Kassette wird jeder Packung von Loom beiliegen. Das Fantasy-Abenteuer ist für Amiga, Atari ST sowie MS-DOS-PCs geplant und soll im Oktober erscheinen. *hl*

Populous: The Promised Lands (Electronic Arts)



Legos Rache: Populous-Männchen im "Block Land" (Amiga)

"Populous"-Spieler, die nach Abwechslung und neuen Herausforderungen lechzen, dürfen sich freuen. In Kürze will Electronic Arts eine Daten-Diskette mit dem Titel "The Promised Lands" veröffentlichen. Auf ihr befinden sich fünf grafisch neue Szenarios, die besonders anspruchsvolle Strategien erfordern. Dank der neuen Grafiken tummeln sich jetzt Cowboy und Indianer auf dem Bildschirm und im "Französische Revolution"-Level werden Cafés und Guillotinen gebaut. Besonders ulkig sieht "Block Land" aus, wo die Populous-Männchen in einem Lego-Szenario herumstapfen. Die Datendiskette erscheint für Amiga und Atari ST. Sie kostet um die 30 Mark und läuft nur in Verbindung mit dem Populous-Hauptprogramm. *hl*

Rainbow Islands (Firebird)

Im September erscheint der Nachfolger zum Bestseller-Plattformspiel "Bubble Bobble". Die Fortsetzung heißt "Rainbow Islands" und bietet viele knifflige Levels für Geschicklichkeits-



Bubble Bobble zum zweiten: Fortsetzung folgt mit Rainbow Islands (ST)

Fans. Bub und Bob, die Helden des ersten Teils, sind wieder mit von der Partie. Zwei Spieler können gleichzeitig spielen. Für die Programmierung der Heimcomputer-Versionen sorgt kein geringeres Team als Andrew Braybrooks "Graftgold". *hl*

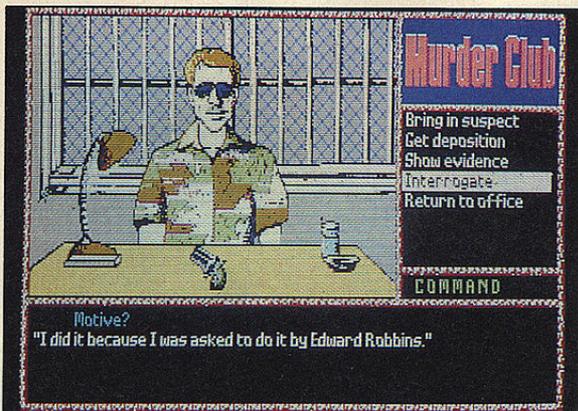
Super Wonderboy (Activision)

Der Nachfolger zum Geschicklichkeits-Klassiker "Wonderboy" konnte schon fleißig Erfolge ernten. Als Spielautomat wurde "Super Wonderboy" (Untertitel: "Wonderboy in Monsterland") zum Hit; die Videospiele-Versionen für Sega Master System und PC-Engine ernteten reichlich Kritiker-Lob. Im September sollen endlich die Heimcomputer-Versionen erscheinen. Activision arbeitet an Umsetzungen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum. Wenn die Programmierer gute Arbeit leisten, dürfen sich die Besitzer dieser Computer auf ein cleveres Action-Adventure mit zwölf abwechslungsreichen Levels und vielen versteckten Extras freuen. *hl*



Wonderboy besteht jetzt viele Abenteuer im Monsterland (C 64)

Murder Club (Kyodai)

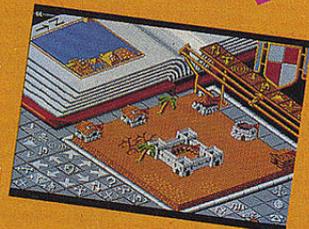


Ein zwielichtiger Kerl im Kreuzverhör (MS-DOS/EGA)

Ein eiskaltes Spiel um Mord und Totschlag: Mit "Murder Club" erscheint ein Software-Krimi erstaunlichen Ausmaßes. Der Computer-Detektiv hat nur einen klassischen "Wer war der Täter"-Fall zu bearbeiten, der hat's dafür in sich: Man braucht um die 50 Stunden, um das Spiel zu lösen, selbst wenn man den Mörder kennt. Man verhört Zeugen, befragt und verhaftet verdächtige Personen, forscht nach vermißten Personen, obduziert die Leiche und wertet Beweise aus. "Murder Club" erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 90 Mark kosten; Versionen für Amiga und Atari ST sind geplant. *al*

HIT PARADEN

LESER-HITS



Applaus für Populous, das neue Nr.-1-Spiel

	Titel	Hersteller	Wie lang platziert
1.	(4) Populous	Electronic Arts	2. Monat
2.	(1) Zak McKracken	Lucasfilm Games	10. Monat
3.	(2) Microprose Soccer	Microprose	7. Monat
4.	(3) Elite	Firebird	30. Monat
5.	(6) F-16 Falcon	Electric Dreams	4. Monat
6.	(5) R-Type	Electric Dreams	4. Monat
7.	(9) Dungeon Master	FTL	12. Monat
8.	(11) Grand Prix Circuit	Accolade	4. Monat
9.	(10) TV Sports Football	Cinemaware	3. Monat
10.	(8) Great Giana Sisters	Rainbow Arts	17. Monat
11.	(13) The Last Ninja II	System 3	7. Monat
12.	(-) Tetris	Mirrorsoft	1. Monat
13.	(7) Maniac Mansion	Lucasfilm Games	19. Monat
14.	(14) Pirates	Microprose	21. Monat
15.	(16) Superstar Ice Hockey	Mindscape	17. Monat
16.	(-) Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	5. Monat
17.	(19) Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	2. Monat
18.	(-) Kick Off	Anco	1. Monat
19.	(12) Pool of Radiance	SSI	5. Monat
20.	(-) Test Drive II — The Duel	Accolade	1. Monat

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

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

Atari ST

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

C 64/128

1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Grand Prix Circuit
4. Great Giana Sisters
5. The Last Ninja II

MS-DOS-PCs

1. Grand Prix Circuit
2. Space Quest III
3. Pool of Radiance
4. F-16 Falcon
5. Elite

Sega Master System

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

Nintendo

1. Zelda II
2. Legend of Zelda
3. Super Mario Bros. II
4. Trojan
5. The Goonies II

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

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse

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 Bubbler 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

Michel Baesgen, Hannover
Michael Berg, Teningen
Christian Bihari, CH-Basel
Marco Bretz, Emmelbaum
Oliver Cavellius, Simmern
Harald Gabriel, Aerzen
Marcus Golze, Giessen
Roland Kühn, Graben
Rainer Liebmann, Etlingen
Britta Löffler, Taunusstein
Karsten Vogt, Oldenburg
Jörg Witzke, Berlin

Die Gewinner in diesem Monat.
Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- Phantasy Star (Sega)
- Police Quest II (Sierra)
- Lords of the Rising Sun (Cinemaware)
- Leisure Suit Larry II (Sierra)
- Grand Monster Slam (Golden Goblins)

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

tionen 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. Robocop (Ocean)
2. Dragon Ninja (Ocean)
3. Indiziertes Spiel
4. Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic)
5. War in Middle Earth (Melbourne House)
6. WEC Le Mans (Imagine)
7. Run the Gauntlet (Ocean)

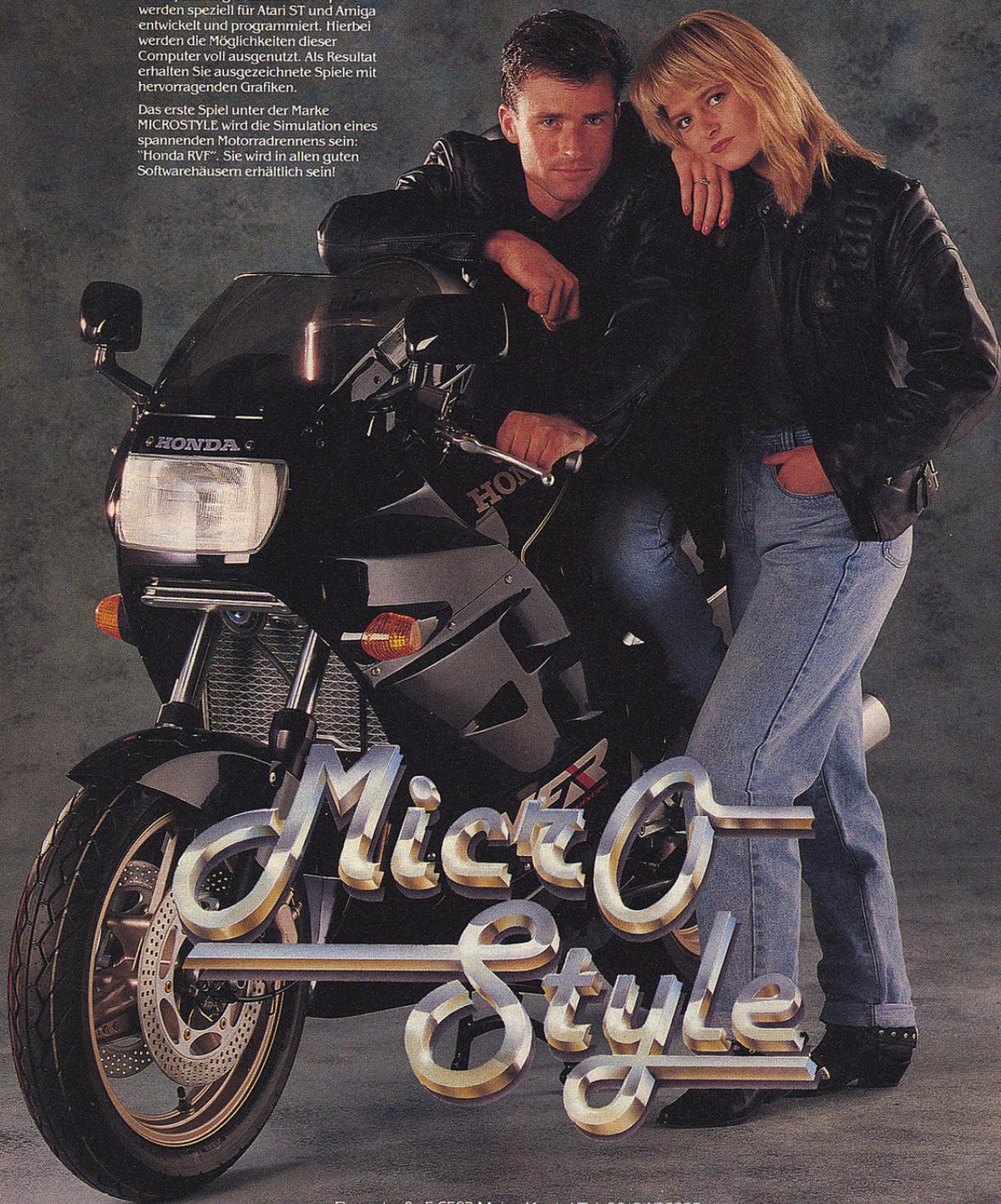
Billigspiele und Compilations:

1. Treasure Island Dizzy (Code Master)
2. Turbo Esprit (Encore)
3. Joe Blade II (Players)
4. Ghostbusters (Mastertronic)
5. Twin Turbo (Code Master)
6. Shanghai Warriors (Players)
7. Spy Hunter (Kixx)

SPIELE FÜR ERWACHSENE

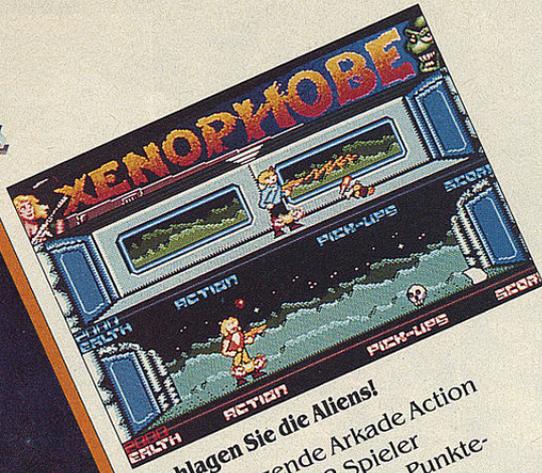
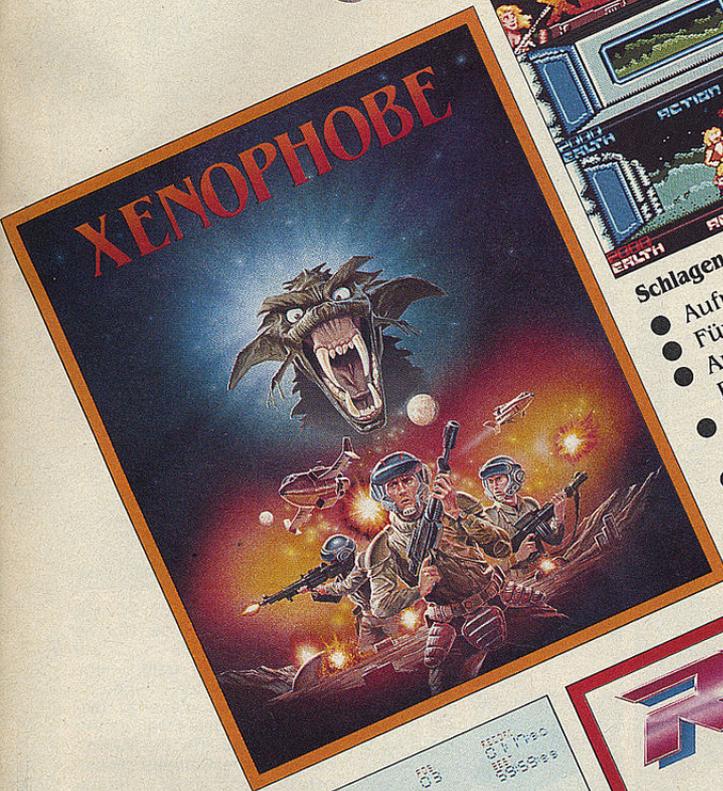
MICROSTYLE ist die neue Software-Marke für all diejenigen, die Spaß, Aufregung und Spannung erwarten. Alle Spiele werden speziell für Atari ST und Amiga entwickelt und programmiert. Hierbei werden die Möglichkeiten dieser Computer voll ausgenutzt. Als Resultat erhalten Sie ausgezeichnete Spiele mit hervorragenden Grafiken.

Das erste Spiel unter der Marke MICROSTYLE wird die Simulation eines spannenden Motorradrennens sein: "Honda RVF". Sie wird in allen guten Softwarehäusern erhältlich sein!



Micro
Style

MicroStyle



Schlagen Sie die Aliens!

- Aufregende Arcade Action
 - Für 1 oder 2 Spieler
 - Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
 - Separate Joystick Kontrolle erhältlich
 - Superbe 'Sound'-Effekte
- Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.



Eine herausfordernde Motorrad-Simulation

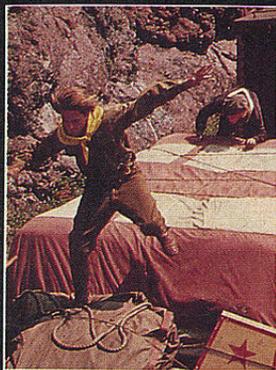
- Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
 - Realistische Kontrollen
 - Digitalisiertes Motorgeräusch
 - Verschiedene Schwierigkeitsgrade
 - Berühmte Rennstrecken
 - Championship Punkte System
- Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.



Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Am 12. September werden lange Schlangen vor den Kinos den dritten Indy-Film erwarten. Und dabei haßt Indiana Jones doch Schlangen...

Lust auf Spannung, Abenteuer und Humor? Auf Helden, Schurken und wertvolle Schätze? Auf spannende Verfolgungsjagden, mystische Geheimnisse und einen Schuß Liebesgeschichte? Dann ist



Fahrende Züge und galoppierende Pferde: Indiana Jones ist immer auf Trab

INDIANA JONES

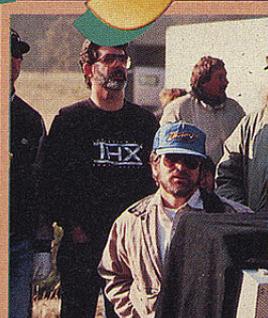
und der letzte Kreuzzug

der dritte Teil der Indiana-Jones-Saga genau der richtige Film für Sie. "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" beginnt mit Indys erstem Abenteuer: Als Pfadfinder (dargestellt von River Phoenix) begegnet er Kunsträubern, die das "Kreuz von Coronado" aus einem Höhlengrab stehlen wollen. Indy gelingt es, den Gaunern das Kreuz abzuja-gen. Doch das geht nicht ohne eine bombastische Verfolgungsjagd über einen Zirkuszug, in deren Verlauf gezeigt wird, wieso Indy Angst vor Schlangen hat, wie er zu seiner Peitsche, der Narbe am Kinn und schließlich seinem berühmten Fedora-Hut kam.

Erst nach dieser packenden Viertelstunde startet der eigentliche "Letzte Kreuzzug". Walter Donovan, reicher Industrieller und Antiquitäten-Narr,

weiht Indy in einen unglaublichen Plan ein: Der Heilige Gral, der angeblich bei der Kreuzigung das Blut Christi aufgefangen hat, soll geborgen werden. Alten Legenden zufolge verleiht der Gral jedem, der aus ihm trinkt, ewiges Leben. Als Donovan erklärt, daß Indys Vater bei der Suche nach dem Gral in Venedig verschwunden ist, macht dieser sich sofort mit Feuereifer auf die Suche.

Indy ist nicht der einzige, der hinter dem Gral her ist. Die Deutschen sehen im Gral ein geeignetes Mittel, den zweiten Weltkrieg zu gewinnen und das "Tausendjährige Reich" mit ewigem Leben zu stabilisieren. Die Suche nach dem Gral führt Indy nach Venedig, ein Schloß an der deutsch/österreichischen Grenze, Berlin und schließlich in die Türkei.



"Verspielter Spielberg"

Computerspiele haben Steven Spielberg (sitzend neben George Lucas) schon immer gefallen; so hatte er bis vor kurzem immer einige aktuelle Spielautomaten in seinem Büro stehen. Inzwischen ist er ein großer Fan von "Battlehawks 1942" geworden, einem Flugsimulator von Lucasfilm Games.

Während der Nachbearbeitung von Indy III in den Studios auf der "Skywalker Ranch" ging er immer wieder für eine Runde Battlehawks zu den Spiele-Programmierern von Lucasfilm Games. Da fielen ihm auch das erste Mal Unterschiede zwischen den einzel-

nen Versionen auf: Bei PCs mit mehr als 512 KByte gibt es mehr Grafik, ATs sind am schnellsten, auf dem Amiga gibt es den besten Sound.

Als Spielberg wieder zu Hause in Los Angeles war, gab er seiner Sekretärin die Anweisung, alle drei Computer in seinem Büro und seiner Wohnung gegen den Typ auszutauschen, der am geeignetsten für Battlehawks sei. Von der verzweifelten Sekretärin angerufen, dachte man bei Lucasfilm Games darüber nach, eine spezielle Spielberg-Version für Amigas mit 68030-Erweiterung zu programmieren, die die schnellste Grafik und den dicken Digital-Sound bieten würde.

George Lucas und Steven Spielberg hatten öfters Einblick in die Programmierung des Indiana Jones-Adventure-Spiels und wurden auch oft um Rat gebeten. So sind schließlich Szenen und Dialoge im Indy-Spiel gelandet, die im Film gar nicht vorkommen. Auch Handlungs-Alternativen wurden mit beiden durchgesprochen, so daß Spieler Indy in ganz andere Bahnen als im Film lenken können, aber der Indy-Charme weiterhin erhalten bleibt. Und das wichtigste: Lucas und Spielberg gaben den Programmierern die Erlaubnis, daß Indy auch sterben darf, wenn der Spieler zu viele Fehler macht. Ein Heldentod im Film wäre undenkbar...

Boris Schneider/al



Igitt: Daß in Katakomben derart viele Ratten hausen müssen ...

Überall lauern Gefahren, die Indy in spannende Verfolgungsjagden führen, bei denen er nicht nur Fäuste und Peitsche, sondern auch seine ganze Intelligenz braucht.

"Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" ist der dritte und mit ziemlicher Sicherheit auch letzte Indiana-Jones-Film. Beinahe wäre dieser dritte Film gar nicht entstanden, denn Regisseur Steven Spielberg war mit dem zweiten Indy-Streifen "Der Tempel des Todes" gar nicht zufrieden. "Er war gruseliger als "Poltergeist", meint er, schnell gefolgt von der Aussage: "Es ist nicht ein Stück persönliches Gefühl von mir in diesem Film". Aber 1981 hatten er und Produzent George Lucas per Handschlag besiegelt, daß aus Indy eine Trilogie werden sollte. Außerdem meinte Spielberg, daß er sich bei Indy-Fans "für den zweiten Film entschuldigen müsse". Allerdings dauerte es drei Jahre, bis die zündende Idee zur Story kam. George Lucas und Jeffrey Boam (Drehbuch zu "Die Reise ins Ich") kamen auf die Idee mit Indys Vater. Spielberg war auf Anhieb begeistert, denn sie bot zum einen Platz für viele Gags, zum anderen Material für eine



Die Archäologen- und Abenteuer-Familie Jones glücklich vereint

echte Vertiefung des Charakters Indiana Jones. Auch Harrison Ford konnte sich mit dieser Idee anfreunden. Als Spielberg ihm vom dritten Film erzählte, sagte er sofort "Let's make it" (laß uns anfangen). So begannen am 16. Mai 1988 die Dreharbeiten in der Wüste nahe Almeria, Spanien. In den folgenden sechs Monaten reiste die Indy-Crew nach Venedig, Jordan, London, Colorado, Utah und New Mexico. Die Vorbereitungen für diesen Film waren alles andere als einfach: riesige Kulissen wurden ebenso benötigt, sowie Autos, Motorräder, Flugzeuge, Boote und Kamele. Als Höhepunkte fun-

gieren ein riesiger Zeppelin (in Wirklichkeit nur ein Spezialeffekt) und der komplette Nachbau eines alten Panzers, der 60 Kilometer pro Stunde fahren kann, 25 Tonnen wiegt und für die Requisiteure drei Monate harte Arbeit bedeutete. Alles in allem kostete das Spektakel satte 36 Millionen Dollar.

Während der Dreharbeiten gab es auch viele komische Momente. Als unter der brütenden Wüstensonne gedreht wurde, und Henry Jones Rolle von Sean Connery verlangte, im schweren Tweed-Anzug herumzulaufen, da zog Connery einfach die Hose aus, wenn Szenen gedreht wurden, die

nur Gesicht und Brust zeigten. Der steife Archäologe in Unterhosen: ein Bild, das die ganze Crew noch wochenlang zu Lachanfällen hinriß. Spielberg meinte, seine größte Freude an diesem Film sei gewesen: "Harrison und Connery in eine Szene zu stecken, Action! zu brüllen und aufzupassen, daß ich den Take nicht durch lautes Lachen ruiniere."

Spielberg, der schon alle möglichen Rekorde der Filmwelt gebrochen hat, hält privat nicht viel vom gezielten Kassenschlager. "Jedes Filmstudio versucht, die Rekorde der anderen zu brechen. Das war niemals meine Einstellung. Ich mache immer noch den Film des Filmes wegen, nicht des Geldes. Deswegen wird es auch garantiert niemals eine Fortsetzung zu E.T. geben." Spielbergs nächstes Regieprojekt, "Always", wird eine romantisch-melancholische Geschichte um einen Feuerwehr-Piloten. Dieser kommt bei einem Waldbrand ums Leben und kehrt als unsichtbarer Geist wieder auf die Erde zurück, um seine letzten Angelegenheiten zu richten — mit Sicherheit kein so bombastischer Reißer wie ein neuer Indiana-Jones-Film.

Boris Schneider/af

Fotos: Bruce Talamon und Murray Close, TM & (C) 1989 Lucasfilm Ltd.

Kenner von Abenteuerspielen schnalzen beim Namen "Lucasfilm Games" genießerisch mit der Zunge. Das amerikanische Softwarehaus, das zum Medien-Imperium von Filmmacher Georg Lucas gehört, legte mit "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" zwei Adventure-Meilensteine vor. Das taufische Werk der Abenteurer-Gilde von Lucasfilm Games ist "Indiana Jones and the Last Crusade", das Adventure zum neuen Indy-Jones-Film.

Die Story hält sich eng an den Film, den wir Euch auf den nächsten Seiten ausführlich vorstellen. Indiana Jones begibt sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral: Ein Nippen aus diesem sagenhaften Täbchen soll unsterblich machen. Das Adventure kann auch gelöst werden, wenn man den Film nicht gesehen hat. Andererseits wird's auch nicht zu leicht, wenn Ihr Indys Abenteuer bereits im Kino bestaunt habt.

Das Spielprinzip basiert auf demselben Menüsystem wie Maniac Mansion und Zak McKracken, wurde jedoch ausgebaut und verbessert. Im Lauf des Spiels kann zwischen den beiden Hauptfiguren, Indiana Jones und seinem Vater Henry, umgeschaltet werden. Bei einer Demo-Version, die auf einer Lucasfilm-Games-Pressekonferenz in Düsseldorf auf einem EGA-PC gezeigt wurde, fällt zunächst die verbesserte Grafik auf. Sie ist wesentlich detaillierter und feiner animiert als bei den Vorgängern. Neu sind die Dialoge mit anderen Spielfiguren. Man führt Gespräche, indem man einen der bis zu vier Sätze aus einem Menü anklickt. Wenn genug Worte gewechselt sind,

Das Indiana-Jones-Adventure

Lucasfilm Games meldet sich zurück: Das Programmiererteam, von dem die Nr.-1-Hits "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" stammen, programmiert ein Abenteuerspiel zum neuen Indiana-Jones-Film.



Venedig von seiner besten Seite — doch bald muß Indy in die finsternen Katakomben steigen (MS-DOS/EGA)

fliegen manchmal gar die Fäuste: In kleinen Action-Einlagen trägt Indiana Jones Boxkämpfe mit bösen Buben aus. Das Spiel kann auch gelöst werden, ohne einen einzigen Kampf auszutragen — doch das ist der schwierigste Lösungsweg. Erstmals gibt es in einem Lucasfilm-Adventure eine Punktwertung, die hier den treffenden Namen "Indy-Quotient" ("I.Q.") trägt.

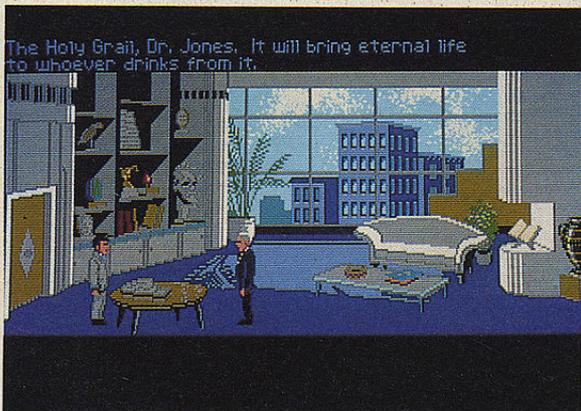
Unser erster Eindruck vom Adventure ist hervorragend. Das Spiel ist komplexer als Zak McKracken, bietet bessere

Grafik sowie auf PCs mit Adlib-Soundkarte bombastisch guten Sound. Die stimmungsvolle Musik sollte vor allem bei der Amiga-Version ebenfalls sehr gut überkommen. Die Story ist spannend und geizt nicht mit einer Prise Humor zur rechten Zeit. Schicke Packungsbeilagen sorgen für perfekten Adventure-Komfort.

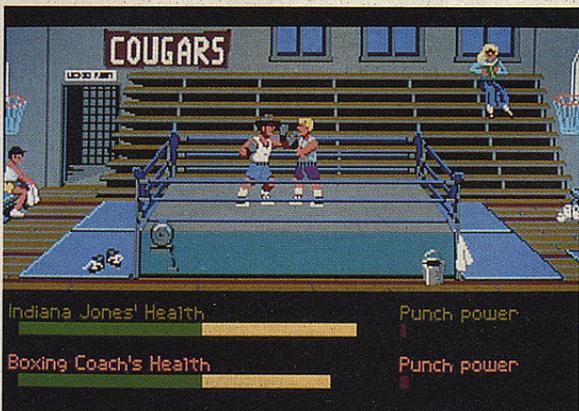
Anfang September soll das Indiana-Jones-Adventure für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs in einer deutschen Version erscheinen. An der Übersetzung wird zur Stunde gear-

beitet. Sie entsteht unter Berücksichtigung des deutschen Dialog-Drehbuchs für den Film. Eine C 64-Version wird es leider nicht geben. Laut Lucasfilm Games ist das Spiel viel zu komplex, um es irgendwie in einen 8-Bit-Computer zu quetschen.

Ein ausführlicher Test des Indy-Adventures folgt in der nächsten POWERPLAY. Zu Indiana Jones and the Last Crusade gibt es neben dem Adventure auch ein Actionspiel. Einen Test dieses Programms findet Ihr in diesem Heft. *hl*



Gespräche mit anderen Spielfiguren beeinflussen den Verlauf der Story. Bei der deutschen Version werden alle Texte übersetzt sein (MS-DOS/EGA).



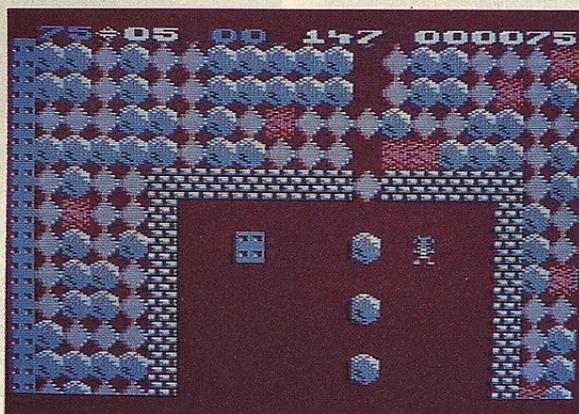
Boxkämpfe sorgen für ein wenig Abwechslung. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Schwinger und Haken trainieren (MS-DOS/EGA).

Es begann alles im Jahre 1984, als der Amerikaner Peter Liepa, damals Programmierer der jungen Softwarefirma First Star, auf einen drolligen Einfall kam: Inspiriert von physikalischen Gesetzen, begann er mit der Entwicklung eines ungewöhnlichen neuen Spiels. Die Aufgabe sollte die Suche nach Diamanten sein. Liepa programmierte einen Raum, der größer als das Spielfeld war, und verstreute darin die Diamanten. Der Zwischenraum wurde mit Erdreich ausgefüllt. Liepas Hauptfigur Rockford grub sich nun joystickgesteuert durchs Erdreich, um an die Diamanten zu gelangen.

An diesem Punkt kam die Physik ins Spiel. Sollte Rockford einmal unachtsamerweise unter einem Diamanten hindurchlaufen, fiel der Diamant herunter. Schnell kamen weitere Elemente wie Felsbrocken ins Spiel. Diese konnten Rockford, wie die Diamanten, bei unbedachten Bewegungen erschlagen. Als Ausgleich erhielt Rockford die Fähigkeit, Felsbrocken seitlich zu verschieben, sofern keine zwei Brocken nebeneinanderliegen.

Durch zusätzliche Backsteinwände nahm das Spielfeld die Ausmaße eines Labyrinths an. Peter Liepa gab sich damit jedoch nicht zufrieden: Er programmierte einen Gegner für Rockford, der als pulsierendes Quadrat (im Spiel "Firefly" genannt), an den Rändern von Gängen entlanghuschte. Eine Berührung mit Rockford war tödlich.

Liepa ließ seine Ideen weiter-sprudeln: Ein neuer Gegner, der wie die Feuerkäfer explodierte, dann aber im kleinen Umkreis alles in Diamanten verwandelte. Diese wie Schmetterlinge



Vorsicht, sonst donnert ein Felsen auf Rockfords Schädel (Atari XL)

Boulder Dash

"Ein Felsbrocken auf dem Kopf kann Ihren ganzen Tag ruinieren!" — frei nach diesem Motto gräbt sich der Diamantensucher Rockford Gänge durchs Erdreich, ständig auf der Hut vor fallenden Felsen.

aussehenden Geschöpfe mußte Rockford gezielt einsetzen. Dann baute Peter eine Amöbe ein, die das Erdreich aufräufte und dabei immer größer wurde. Dann gab es noch eine Wand, die als eine Art Filter oder Transformer für Felsbrocken fungierte. Die Felsbrocken würden durch sie durchfallen und sich dabei in Diamanten verwandeln.

Aus diesen Elementen entstand schließlich ein Spiel mit 20 Levels. Klar, daß die Gestaltung der Levels über den Spielwitz entscheiden würden. Entsprechend viel Zeit verwendete Peter Liepa für die Level-Gestaltung. Der Name des Spiels war schon mit der Ein-

führung der Felsbrocken als Spielelement gefunden: "Boulder Dash" (übersetzt: "Steinschlag").

1984 wurde das Spiel in Amerika zum Computerspiel des Jahres ernannt. Klar, daß so ein Renner nicht lange ohne Nachfolger bleiben durfte. Dabei wurden nicht nur neue Levels erdacht, sondern auch ein neues Spielelement eingebaut: Es gab laufende Wände, die sich links und rechts ausbreiteten, sobald dort kein Erdreich mehr vorhanden war. 1985 kam dieser Nachfolger als Boulder Dash II auf den Markt. Seine vorläufig letzte Ausgrabung machte Rockford im "Boulder Dash Construction Kit", in dem neben einem Editor auch weitere 20 Levels enthalten sind. Letztere allerdings nur für den ganz ausgefuchsten Rockford-Spieler, denn der Schwierigkeitsgrad dieser letzten Version war sehr hoch angesiedelt.

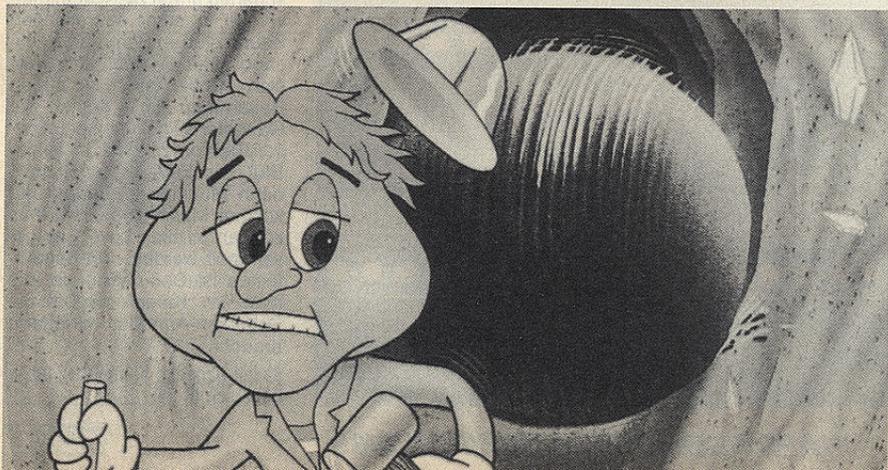
Im Jahr 1988 sollte das Rockford-Fieber noch einmal aufleben. Diesmal allerdings nicht



Hier wartet Rockford auf das Ausbreiten der Amöbe (Atari XL)

unter der Obhut von First Star, sondern bei der englischen Spielautomaten-Firma Arcadia, die aus Boulder Dash das Automaten-Spiel Rockford machte.

Sollten Sie jetzt Lust auf ein Boulder Dash-Spielchen bekommen haben, stöbern Sie mal in Software-Läden herum. Boulder Dash wurde für den Atari XL/XE, C64 und CPC programmiert. Den Nachfolger Rockford gibt es auf Kassette als Billigspiel für die gleichen Computermodelle und als Vollpreisspiel für Amiga und Atari ST. hf



Indiana Jones and the Last Crusade — The Arcade Game

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)
U.S. Gold/Lucasfilm Games

Grafik: **55** Sound: **44** Schwierigkeit: **schwer**

POWER-Wertung: **46**

Indiana Jones auf der Suche nach dem verlorenen Spielwitz

Mächtig verwirrend: neuen Indiana-Jones-Film. Gleich zwei Computer-spiele erscheinen zum nächsten Ausgabe; das "Arca-



Bei Schurken läßt Indy die Peitsche sprechen (Amiga)



Geht so

bar. Timing und Geschick werden in abwechslungsreichen Situationen gefordert. Leider wimmelt's im Spiel nur so von nervigen Stellen. Das Programm wird dadurch nicht unspielbar, aber sehr frustrierend. Sei es, daß einem im ungünstigsten Moment ein Felsbrocken auf den Hut poltert oder daß man ein paar Pixel daneben springt, beim Versuch, ein Seil zu erwischen — zu oft wandert das Indy-Sprite wegen solcher Kleinigkeiten in die ewigen Jagdgründe. Zudem gibt es keine "Continues", um nach dem Verlust aller Leben im selben Level weiterzuspielen.

de Game" (Actionspiel) stellen wir Euch jetzt vor.

In fünf Levels, die je einer Szene aus dem Film nachempfunden sind, steuert Ihr Indy. Unser Held kann laufen, springen, sich ducken und feste zu schlagen. Findet Indy unterwegs eine Peitsche, darf er fünfmal diese Waffe benutzen. Die Peitsche hat eine längere Reichweite als die blanke Faust. Schlägt Indy zu, wenn er sich in der Hocke befindet, steht er kurz auf — und läuft womöglich direkt in eine Kugel.

Treibt sich Indiana Jones in unterirdischen Gewölbem herum, muß er ab und zu eine Fackel finden. Je länger er durch Gänge und Höhlen tappt, desto düsterer wird es. Der Weg zum Ende eines Levels ist oft verzwickelt verschachtelt. An Hindernissen erwarten Euch messerwerfende und schießende Bösewichte, deren Berührung sofort tödlich ist. Bei kleineren Unfällen wie dem Anstoßen an eine Felswand wird lediglich etwas Lebensenergie abgezogen. *hl*

Red Heat

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: **58** Sound: **65** Schwierigkeit: **sehr schwer**

POWER-Wertung: **27**

Der Film ist besser — aber das will nicht viel heißen...

Der von Walter Hill inszenierte Actionfilm "Red Heat" erzählt die Geschichte eines knalligen Polizisten-Einsatzes in Ost und West. Hauptmann Iwan Danko (mit Finsterblick und knapp geknurrten Dialogen von Arnold Schwarzenegger dargestellt) wird von Moskau nach Chicago geschickt. Hier soll er Viktor Rostavill aufstöbern, den größten Drogenboß der UdSSR. Vom englischen Softwarehaus Ocean, das zuletzt mit "Robocop" eine sehr erfolgreiche Filmumsetzung programmierte, erscheint nun Red Heat als Computerspiel. Vier actionhaltige Levels lang dürfen Sie in die breitschultrige Rolle von Danko alias Arnold schlüpfen.

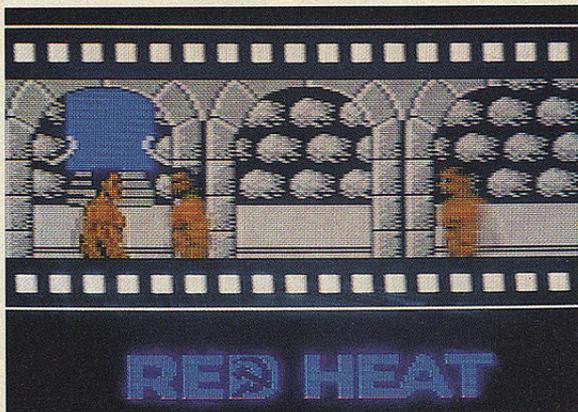
muskulöses Sprite nur Kopfnüsse und Fausthiebe gegen die anstürmenden Schergen des Bösewichts aus. Das Ge-



Na ja...

Ocean hatte mit Spielen zu Kinofilmen meistens ein glückliches Händchen. Red Heat ist aber ein ziemlicher Ausrutscher, der spielerisch viel zu wünschen übrig läßt. Professionell gut gelungen sind Grafik und Sound der C 64-Version. Weniger Mühe haben

sich die Programmierer beim Spieldesign gegeben. Der erste Level allein ist ein Action-Tiefpunkt: primitiv, wenig motivierend und frustrierend schwer. Die anderen drei Spielstufen können nicht viel herausreißen. Solche Bildschirm-Schläger und -Schießereien habe ich schon bei vielen Programmen in besserer Qualität gesehen. Das Arnold-Sprite läßt bei seinen Hieben den Pixel-Bi-zeps imposant schwellen; der Spieler hingegen trainiert bei kräftigem Gegähne seine Kiefermuskulatur. Die "Rote Hitze" entpuppt sich als lauwarmes Lüfterl.



sehen findet hier nach Filmbild in einer sowjetischen Sauna statt — Schwitz! In Chicago angekommen, schnappt sich Arnold einen kräftigen Ballermann und pustet die Gangster auch mit einer Handvoll Blei vom Bildschirm. Ruhig Blut beim Feuerwaffeneinsatz, denn Munition ist knapp und kostbar. Meist hilfreiche Extras können in allen Levels aufgesammelt werden. Am begehrtesten ist Bonus-Energie, die man im Kampf gegen die Schurken-Armada dringend braucht. *hl*

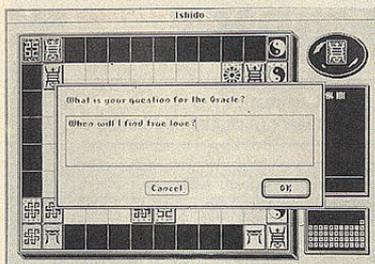
Sauna-Randale: Kampf ums letzte Handtuch (C 64)

POWER PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Ishido

Macintosh (Amiga, MS-DOS)
zirka 90 Mark (Diskette) ★ Publishing International

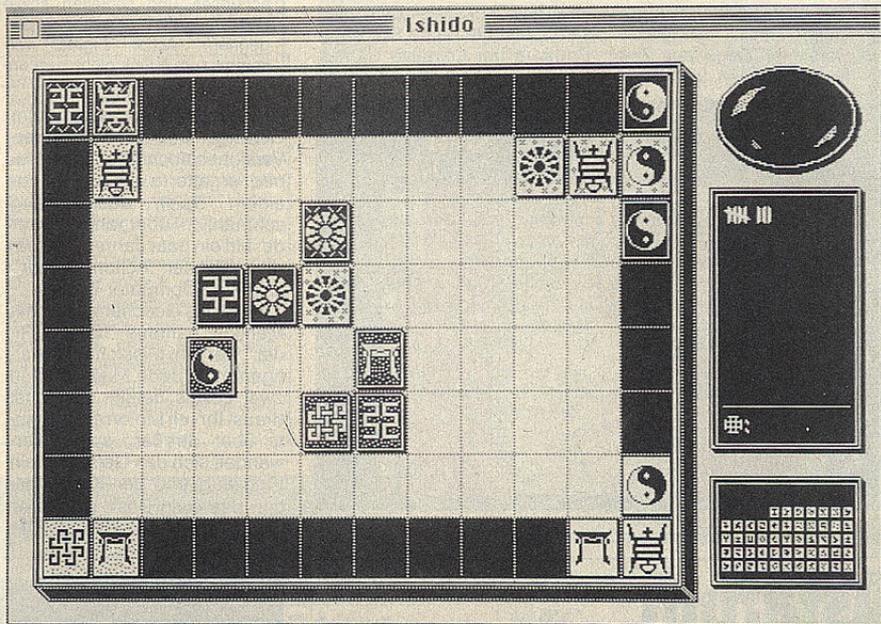
Grafik: 70	Sound: 55	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 87		
Strategisches Steinesetzen beim "Shanghai"-Nachfolger		



Haben Sie eine Frage zur Politik, den Weinpreisen oder einfach nur zum Sinn des Lebens? Die "Orakelfunktion" von Ishido gibt Antwort (Macintosh).

Der junge Bauer Shih Tzu rastet im Schatten einer Pinie, als er einen kleinen blauen Stein neben seiner Sandale entdeckt. Er hebt ihn auf, um ihn näher zu betrachten. Der Stein ist kühl und glatt. Er reibt ihn, dreht und drückt ihn, streicht über seine konturlose Oberfläche. Der Stein wird sehr kalt. Der Stein wird sehr glatt. Shihs Gedanken wandern; der Stein ruht vergessen in seiner Hand. Shih denkt nach — lange. Sehr lange. Als er nach Jahren wieder erwacht, ist sein Bart grau geworden. Er erhebt sich mit der Gelassenheit eines alten Mannes. Er lächelt. Seine Hand umschließt den Stein. Das Zeitalter der Stein-Meditation ist angebrochen. Soweit die mysteriöse Geschichte um einen "Ishido"-Spieler des alten Japans.

Das "Spiel der Steine" wird auf einem acht mal zwölf Felder großen Brett ausgetragen. Außen säumt ein schwarzer Streifen das Spielbrett, das innen völlig weiß ist. Spielziel in "Ishido — Game of the Stones" ist es, 72 Spielsteine auf dem Brett zu plazieren. Zu Beginn des Spiels liegen sechs Stück auf dem Brett: in jeder Ecke einer und in der Mitte zwei. Alle Spielsteine haben eine Farbe und ein Symbol; insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Symbole. Zug um Zug holt sich der Spieler einen Stein aus einem verdeckten Haufen, um ihn auf dem Brett



Erst wenn Symbol oder Färbung des Steins übereinstimmen, dürfen Sie ihn ablegen (Macintosh)

neben einem anderen abzulegen.

Man darf einen Stein nur dann anlegen, wenn entweder Farbe oder Symbol übereinstimmen. Setzt man einen Stein passend, so bekommt man einen Punkt. Legt man einen Stein zwischen zwei bereits plazierte, so muß bei einem die Farbe, beim anderen das Symbol übereinstimmen. Dafür vergibt das Programm zwei Punkte. Außerdem gibt es

neben Dreier- (vier Punkte) noch Vierer-Kombinationen, sogenannte 4-Ways, die acht Punkte einbringen und die Gesamtpunktzahl verdoppeln.

Das "Orakel der Steine", das im Spiel als "Bonbon" eingebaut ist, basiert auf den Prinzipien des chinesischen Horoskops "I-Ching". Man stellt zu Beginn des Spiels eine beliebige Frage, die einem auf der Seele brennt. Wenn man einen 4-Way plazieren kann, gibt das

Programm dann eine verschlüsselte Antwort — ein netter Gag am Rande.

Bei Ishido für den Macintosh wirkte "Shanghai"-Programmierer Brody Lockard mit. In dieser Version kann man alleine, miteinander oder auch gegeneinander spielen — und auf Wunsch sogar gegen die Uhr. Bei allen Varianten werden die Tagesbestleistung und die besten Punktzahlen gespeichert. *al*



Super!

Ishido ist ungewöhnlich. Auf den ersten Blick meint man "Shanghai rückwärts" zu spielen: Man baut Steinpaare auf, anstatt sie vom Brett zu nehmen. Doch mit der Zeit vergeht der "Kenn' ich schon"-Eindruck. Es ist nämlich relativ einfach, alle Steine abzu-

bauen; ein guter Score ist jedoch viel schwerer zu erreichen. Durch das ausgetüftelte Bonus-System kommt man ganz schön ins Grübeln. Bis man die ersten "4-Way"-Kombinationen mit einem satten High-Score zu Buche schlagen kann, vergeht einige Zeit. Um bei Ishido gut zu sein, braucht man Köpfchen und nicht Fingerfertigkeit oder Geduld — und das findet man bei Computerspielen viel zu selten. Man muß Ishido ein paar-mal spielen, um voll auf den Geschmack zu kommen; aber dann kommt man nicht mehr davon los.



Super!

Das "Shanghai-Syndrom" schlägt wieder zu. Eigentlich müßte auf der Verpackung dieses Spieles die Warnung aufgedruckt werden: "Ishido gefährdet Ihre Nachtruhe und kann zur Sucht werden". Ishido ist nicht ganz so einfach zu lernen wie das be-

rühmte "Shanghai", dafür gibt's spielerisch erheblich mehr her. Wer sich nur eine halbe Stunde mit diesem Programm auseinandersetzt, um bedruckte Steinchen passend aneinander zu legen, ist rettungslos verloren. Anatol und ich sind schon infiziert und haben ernsthafte Schwierigkeiten, vom Mac wegzukommen.

Ich kann Ishido jedem vorbehaltlos und unbedingt empfehlen. Wer allerdings acht Stunden Schlaf am Tag braucht oder keine Ehekrise heraufbeschwören möchte, sollte auf dieses Programm verzichten.

Action Fighter

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

Grafik: 69	Sound: 47	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 65		
Auf Rädern und mit Flügeln sollst Du Gegner niederbügeln		

Egal, welchen neuen Automaten der japanische Hersteller Sega zur Zeit auf die Spielhallen losläßt — innerhalb kürzester Zeit bald sich meist die halbe Software-Branche um lukrative Umsetzungs-Lizenzen. Auch etwas

innerhalb kürzester Zeit bald sich meist die halbe Software-Branche um lukrative Umsetzungs-Lizenzen. Auch etwas



Rasers Traum: Staubekämpfung mit Bordkanone (ST)



Gut!

Hier wurde kaum etwas ausgelassen, an dem Actionspieler Freude haben: Motorrad- und Autofahren, Gegner von der Straße schubsen und schießen sowie Luftkampf mit Extras und Supergegnern. Action Fighter verkommt zum Glück nicht zum un-

genießbaren Programm-Eintopf. Es spielt sich rasant, bietet von Mission zu Mission ein paar neue Gegner und kann technisch überzeugen: Das sehr schnelle Scrolling und die sauber gezeichneten Sprites sind ansehnlich. Ein bißchen happig ist der Schwierigkeitsgrad — vor allem, wenn's in die Luft geht. Schon bei der ersten Mission drängen sich die Gegner förmlich auf dem Bildschirm. Wer nicht gerade ein Reaktions-Genie ist, braucht ein bißchen Glück, um ans Level-Ende zu kommen. Davon abgesehen ist Action Fighter ein feines Programm.

ältere Automaten haben beim Gerangel um Heimcomputer-Versionen noch Chancen. Firebird ergatterte die Lizenz zu einem Spiel, das bislang schmählich übergangen wurde: Mit ein paar Jahren Verspätung gibt der "Action Fighter" jetzt sein Computer-Debüt.

Held des Geschehens ist ein Mensch namens "Super Rider", der fünf Missionen bewältigen muß. Jede Mission ist in zwei Levels geteilt. Zunächst braust Ihr mit Motorrad und Auto über Straßen; später verwandelt sich das Gefährt in ein Flugzeug und der Kampf gegen das ewig Böse wird über den Wolken fortgesetzt. Die

vertikal scrollende Fahrsequenz kann Ähnlichkeiten zum Klassiker "Spy Hunter" nicht leugnen: Gas geben und Feinde abballen ist angesagt. Gelegentlich auftauchende Buchstaben müßt Ihr aufsammeln. Beim "D" verwandelt sich das Motorrad in ein Auto. Erwischt Ihr das "F", verwandelt es sich kurze Zeit später in ein Flugzeug und hebt ab. Zu Lande und in der Luft taucht manchmal ein Sega-Fahrzeug auf, das Euch mit besserer Bewaffnung oder einem Schutzschild beglückt. Beim Luftkampf winken zusätzlich Extras durch das Aufsammeln von Bonus-Symbolen.

hl

Astaroth

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik: 65	Sound: 61	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 29		
Grauenhaft müde Such- und Sammelqual		

Ozymandias ist weder eine griechische Vorspeise noch ein neues Heuschnupfen-Spray, sondern der Name des Helden im Action-Adventure "Astaroth". Ozy ist

ein mutiger Forscher mit Sonnenbrille und Hütchen, der sich in die Katakomben der Göttin Astaroth wagt. Der Kampf gegen Astaroth ist das große Finale des Spiels; bis es



Gefahr droht durch tobende Totenköpfe (ST)

soweit ist, muß Ozymandias die zahlreichen Räume erforschen und nach "Mind Powers" suchen. Insgesamt neun solcher Zusatzkräfte gibt's zu ergattern. Ohne sie ist das Spiel nicht lösbar. Ist eine Kraft-Pille einmal eingesackt, gelangt man durch einen Hieb auf die Space-Taste in einen Auswahl-Modus. Hier sucht Ihr Euch unter den bereits erworbenen Zusatzkräften diejenige aus, die jetzt aktiviert werden soll. Ozy kann gesteigerte Geisteskraft

zum Beispiel mit Telekinese tricksen, Feuer schleudern, oder sich in einen Vogel verwandeln.

Beim Tippeln von Kammer zu Kammer muß Ozymandias allerlei Monstern ausweichen, die ihm bei Berührung Lebensenergie abziehen. Der Spielstand kann auf Diskette gespeichert werden. Obwohl eine Anzeige verrät, wo man sich etwa in der Gruft befindet, ist Kartenzeichnen bei diesem Spiel unerlässlich.

hl



Na ja...

Wenn ein Spiel nur für 16-Bit-Computer erscheint, erwarte ich etwas wirklich Tolles, das ST und Amiga ausreizt. Angesichts des angestaubten Astaroth-Spielprinzips kapiere ich nicht, warum keine 8-Bit-Umsetzungen geplant

sind. Das Spiel beschränkt sich darauf, daß man sein Sprite von Raum zu Raum steuert und Gegnern ausweicht. Die Idee mit den Zusatzkräften, die man sich im Lauf des Spiels aneignet, ist ganz OK. Die lasche Motivation wird dadurch aber kaum gesteigert. Vor drei Jahren auf einem Spectrum wäre Astaroth ein gutes Spiel gewesen. Wer hier aber über 70 Mark in der Erwartung ausgibt, ein prima 16-Bit-Programm zu erwerben, wird enttäuscht. Relativ erfreulich sind noch die detailreiche Grafik und die Musik.

Waterloo

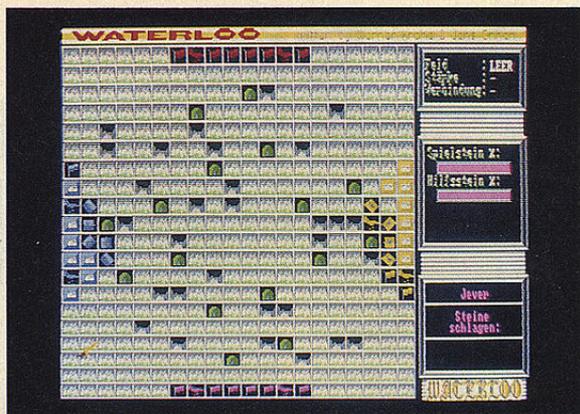
Amiga
49 Mark (Diskette) * Roßmüller

Grafik: **22** | Sound: **32** | Schwierigkeit: **leicht**

POWER-Wertung: **69**

Schnell erlernbares Strategie-Getüffel für bis zu vier Spieler

Vorsicht, Falle: "Waterloo" stammt von der deutschen Firma Roßmüller und ist nicht mit dem gleichnamigen Spiel von PSS zu verwechseln, das wir in



Zweckmäßige Grafik beim Truppenschieben im Vierer-Verbund (Amiga)



Gut!

Bei Waterloo wurde darauf verzichtet, zig verschiedene Truppenarten mit Unmengen von Zahlenwerten zu schaffen. Das Spiel ist einfach, übersichtlich und schnell erlernt. Durch die geringe Zahl der Truppeneinheiten spielt es sich recht flott. Die Tatsache, daß Sie bis zu drei Freunde mit-

spielen lassen können, bringt zusätzlichen Spaß. Waterloo ist wie ein Brettspiel aufgebaut. Grafisch ist das Spielfeld nicht sehr anspruchsvoll. Der Sound beschränkt sich auf digitalisierte Fahrgeräusche während des Spiels und eine heroische Titelmelodie.

Strategie-Profis wird sicher die Detailarmut stören; sie werden mit dem Namensvetter von PSS besser bedient. Das Roßmüller-Waterloo ist genau das richtige für Strategiespiel-Einsteiger, die gerne mit Freunden spielen und nicht dicke Handbücher wälzen wollen.

POWER PLAY 8/89 testeten. Einzige Gemeinsamkeit: Auch hier geht es um Strategie.

Es geht darum, möglichst viele Stationen zu erobern und alle Feinde vom Spielfeld zu putzen. Jede Bewegung, die eine Armee macht, kostet einen Stärkepunkt. Bei den Kämpfen gewinnt, wer die meisten Stärkepunkte hat. Hilfstuppen bringen einen Extra-Punkt. Wenn zwei Armeen

gleichzeitig einen Feind angreifen, addieren sich deren Angriffspunkte. Abhängig von der Anzahl der Stationen und der eroberten Felder bekommen Sie immer wieder neue Truppen gestellt.

Waterloo können Sie entweder gegen einen oder drei Gegner spielen. Dabei werden die Kontrahenten vom Computer oder von Ihren Freunden gesteuert. go

I M P O R T E • N E U H E I T E N

The Genius in Games



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

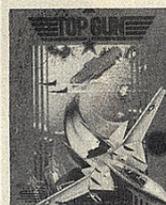
K A T A L O G A N F O R D E R N

Flashpoint's NINTENDO und SEGA-Flohmarkt An- und Verkauf gebrauchter Spiele

	Nintendo		SEGA®		
	Ankauf Preis	Verkauf Preis		Ankauf Preis	Verkauf Preis
Konsole incl. Spiel	95,98	159,94	Mastersystem		
Ghosts'n Goblins	34,38	59,94	incl. Spiel	95,98	159,94
Trojan	35,58	59,94	Phantasy Star	43,98	74,94
Super Mario Bros.2	33,18	59,94	Wonder Boy II	29,98	54,94
Gradius	35,98	57,94	Kenseiden	29,98	49,94
Top Gun	33,18	59,94	Miracle Warrior	39,98	67,94
Castlevania	33,18	57,94	Monopoly	31,98	57,94
Goonies II	33,18	57,94	R-Type	35,18	59,94
Legend of Zelda	33,18	54,94	Shinobi	29,98	49,94
Adventure of Link	33,18	54,94	Thunder Blade	29,98	49,94
R.C. Pro Am	27,58	39,94	Y's	43,98	74,94
Punch Out	31,98	49,94	Double Dragon	33,18	59,94
Ice Hockey	23,98	44,94	Aleste	25,98	47,94
Rad Racer	31,98	49,94	After Burner	29,98	47,94
Pro Wrestling	27,58	44,94	Rocky	28,78	37,94
Volleyball	26,38	39,94	Super Tennis	17,58	34,94
Wrecking Crew	26,38	37,94	Wonder Boy I	25,98	34,94
Super Mario Bros.	19,58	34,94	Fantasy Zone III	26,38	37,94
Mario Bros.	18,38	34,94	Out Run	27,98	34,94

NEC

PC-Engine RGB/PAL	
incl. Spiel	529,94
Joystick XE-1 Pro	184,94
Battle Set (Joypad + 4 Spiele Adapter	139,94
Devil Hero Legend	114,94



TOP GUN
89,94



SUPER MARIO 2
84,94

8/89 **Gutschein**
für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT
Sofort ausschneiden + einsenden!

Name
Vorname
Ort
Straße

Indoor Soccer

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Grafik: 62 Sound: 26 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 37

Wirre Hallenfußball-Simulation auf Kreisklassen-Niveau

Hallenfußball nach amerikanischem Regelwerk bietet eine neue Sport-Simulation: "Indoor Soccer"

stammt vom Team, das schon "Superstar Ice Hockey" und "Superstar Soccer" programmierte. Sie sind Spieler, Trainer



Na ja...

Dieser zähe Aufguss von Superstar Soccer schlägt selbst einen Fußball-Fan wie mich in die Flucht. Bis auf die Tatsache, daß in der Halle und nicht im Freien gespielt wird, bietet Indoor Soccer keine wesentlichen Neuerungen. Ein echter Rückschritt ist der wirre Ablauf der Partien. Nach

dem Motto "Jeder Schuß ein Treffer" ist es fast am sinnvollsten, auf gut Glück ständig aufs gegnerische Tor zu bolzen. Es gibt auch Fouls, die aber zufällig vorkommen. Am idiotischsten ist das Verhalten einiger Torhüter: Auch wenn die eigene Mannschaft zurückliegt, geben sie den Ball manchmal solange nicht frei, bis der Schiedsrichter das Zeitspiel mit einem Freistoß ahndet. Das kann zu unkontrollierten Schreikämpfen führen. Bei soviel Willkürlich kann man kaum mehr von einer Fußball-Simulation sprechen; "Geschicklichkeits- und Glücksspiel" wäre treffender.



Ballgeknalle in der Halle (C 64)

und Manager eines Hallenfußball-Teams in einem. Während eines Matches können Sie den eigenen Torwart und einen Feldspieler mit dem Joystick steuern. Trainer-Talent beweist man, wenn für die computergesteuerten Mitspieler taktische Marschrouten festgelegt und schlappe Spieler gegen frische Kicker ausgewechselt werden. Als Manager sorgen Sie schließlich dafür, daß neue Spieler gekauft werden.

Jedes Team besteht aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Die Spielzeit beträgt 4 x 15 Minuten und läuft auf Wunsch bis zu 10mal schneller ab. Im Liga-Modus müssen Sie zunächst unter die ersten vier einer Gruppe von sechs Mannschaften kommen. So erreicht man das Play-Off, wo wie beim Eishockey im K.O.-System gespielt wird. Die Ergebnisse werden nach jedem Match gespeichert. *hl*

>>> NEU <<<
>>> NEU <<<
>>> NEU <<<

AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS

>>> NEU <<<
>>> NEU <<<
>>> NEU <<<

Wir sind Ihr zuverlässiger Softwarepartner in Österreich!!
Jetzt NEU: PC ENGINE anschlussfertig an jeden FERNSSEHER!!

Titel	Amiga / ST	Titel	C 64 Disk
Archipelagos	S 649,- S 649,-	3 D POOL	S 399,-
Balliclix	S 499,- S 499,-	AMERICAN CLUBSPORTS dt	S 399,-
Bio Challenge	S 599,- S 649,-	Battle of Napoleon	S 549,-
Deja Vu II	S 599,- S 599,-	BATTLETECH	S 599,-
Dungeon Master dt. 1 MB	S 549,- S 549,-	FORGOTTEN WORLDS dt	S 399,-
Dungeon Master Edit.	S 399,- S 399,-	GRAND MONSTER SLAM dt	S 399,-
Dragons Lair (1 MB)	S 899,- S 899,-	Grand Prix Circuit dt	S 399,-
Dragon Ninja	S 399,- S 399,-	HARDN HEAVY dt	S 399,-
Elite dt	S 549,- S 549,-	HATE	S 399,-
Falcon F 16 dt	S 579,- S 579,-	Hostages dt	S 440,-
Falcon F 16 Landscape	S 499,- S 499,-	KICK OFF dt	S 399,-
FIREBRIGADE (1 MB)	S 699,- S 699,-	LEONARDO dt	S 449,-
Forgotten Worlds dt	S 549,- S 549,-	NAVY SEAL	S 399,-
FUGGER dt	S 599,- S 599,-	SILKWORM	S 399,-
Galaxy 89	S 399,- S 399,-	SPHERICAL dt	S 399,-
Gunship dt	S 599,- S 599,-	STAR TREK dt	S 399,-
Goldrush	S 599,- S 599,-	SUPERTRUX	S 399,-
Grand Prix Circuit	S 699,- S 699,-	TESTDRIVE II	S 499,-
HAWKEYE	S 449,- S 449,-	ULTIMA TRILOGY	S 599,-
Journey	S 549,- S 549,-	UNINVITED	S 499,-
Kick off	S 499,- S 499,-	Ultima V	S 599,-
KULT dt	S 849,- S 849,-	Zak MacKracken dt	S 449,-
LEISURE SUIT LARRY II	S 699,- S 699,-		
Lords o. t. Rising Sun	S 699,- S 699,-		
Microse Soccer	S 599,- S 599,-		
MILLENNIUM 2.2	S 649,- S 649,-		
PERSONAL NIGHTMARE	S 699,- S 749,-		
POPULOUS dt	S 549,- S 599,-		
POWERDROME dt	S 699,- S 699,-		
REBEL CHARGE	S 699,- S 699,-		
ROLL OUT dt	S 499,- S 499,-		
ROBOCOP	S 399,- S 399,-		
RVF	S 649,- S 649,-		
R-Type	S 549,- S 549,-		
Silkworm	S 549,- S 549,-		
Shogun	S 649,- S 649,-		
Spherical dt	S 549,- S 549,-		
TV Sports Football	S 579,- S 579,-		
Test Drive II	S 599,- S 599,-		
Wall Street Wizard dt	S 579,- S 579,-		
WATERLOO dt	S 499,- S 499,-		
WECLE MANS	S 649,- S 649,-		
YUPPIES REVENGE dt	S 699,- S 699,-		
Zak MacKracken dt	S 649,- S 649,-		
Zork Zero	S 699,- S 699,-		

WIR FÜHREN AUSSERDEM SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:
Sega Schneider CPC PC Engine Spectrum Atari XL C16

Haben Sie interesse an unserer kostenlosen Gesamtpreisliste bekommen? Anfragen und Bestellungen (Computertyp und Datenträger nicht vergessen!!!) richten Sie bitte an:

DYNAMIC SYSTEMS - HAUPTSTRASSE 104 - 8784 TRIEBEN - AUSTRIA
TEL. 03615/2736 (Mo.-Fr. 15-19 Uhr, Sa. 10-15 Uhr)

Alle Preisangaben inklusive MwSt. in ÖS. Versand per Nachnahme plus ca. S 35,-
Versandspesen, oder im voraus plus S 25,- Versandspesen.

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	ST	AMIGA	ST	MS-DOS	3.5"	5.25"
Archipelagos dt.	69,00 69,00	Populous dt.	64,00 64,00	Battle Hawks 1942	-	54,00
Battle Hawks 1942	54,00 54,00	RVF Honda dt.	60,00 60,00	Crazy Cars II dt.	89,00 89,00	89,00
Buildings Manager dt.	54,00 54,00	Sim City dt.	7,00 7,00	F-19 Falcon ATEGA dt.	94,00 94,00	94,00
Dragon Ninja dt.	69,00 69,00	Spherical dt.	54,00 54,00	F-19 Stealth Fighter	94,00 94,00	94,00
Elite dt.	69,00 69,00	The Camp dt.	65,00 65,00	Millier	79,00 79,00	79,00
F.O.F.T. dt.	79,00 79,00	Vortex dt.	54,00 54,00	Jet Fighter	95,00 95,00	95,00
F-16 Missionsskizette dt.	54,00 54,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Kult dt.	54,00 54,00	54,00
F-16 Combat Pilot dt.	69,00 69,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Kings Quest IV	74,00 74,00	74,00
Fugger dt.	59,00 59,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Leisure Suit Larry II	84,00 84,00	84,00
Gunship dt.	69,00 69,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Or-Imperium dt.	64,00 64,00	64,00
Hanne dt.	64,00 64,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Populous dt.	64,00 64,00	64,00
Hard'n Heavy dt.	69,00 69,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Populous dt.	64,00 64,00	64,00
Kult dt.	54,00 54,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Ultima V	69,00 69,00	69,00
Kick off	39,00 39,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Ultima V	69,00 69,00	69,00
Leonardo dt.	54,00 54,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	59,00
Lord of the Rising sun dt.	79,00 79,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Zak MacKracken dt.	64,00 64,00	64,00
New Zealand Story dt.	69,00 69,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00	Zork	64,00 64,00	64,00
Or-Imperium dt.	64,00 64,00	Wall Street Wizard dt.	59,00 59,00			

★ Versand per NN (UPS o. Post) DM 8,00
★ Aktuelle Preisliste für AMIGA, ATARI, MS-DOS, SEGA, Nintendo und PC Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme
(Arbeitsanworten)
*Preisänderungen sind Irrtümer vorbehalten

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, 5000 Köln 80

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr

☎ 0221/604493 und 604496, Fax 0221/609003

MC-SOFT J.-C.-Schneider-Straße 7 7401 Nehsen, Tel. 07473/1496

AMIGA	ST	IBM C 64.D	C 64.K	AMIGA	ST	IBM C 64.D	C 64.K
Kult	65	65	65	War in middle Earth	52	52	65 39 29
Battle Hawks 1942	52	52	52	Populous	58	58	-
4 Soccer Simu.	45	45	39 29	Vindicators	45	45	-
Spherical	52	52	45 39 33	Shadowgate	65	65	39 29
Times Of Lore	65	65	65 41 39	Test Drive II	65	65	45
Andromeda Mission	65	65	65 41 39	Test Drive II/Scenario	33	33	27
Elite	65	65	65 41 39	Test Drive II/Car Disc	33	33	27
Star Trek	65	65	65 41 39	Micro Prose Soccer	65	65	65 41 39
Or Imperium	45	45	45 33 27	Titan	62	62	65 39 29
Flah	58	58	52 45 45	Vindex	52	52	-
Demons Winter	58	58	52 45 45	Fright Night	52	52	-
3D Road	52	52	65 39 29	The Prison	52	52	-
RVF Honda	65	65	65 39 29	Archegos	65	65	-
Dark Side	65	65	65 39 29	Balliclix	65	65	65 39
Dragon Escape	52	52	35 18	Uninvited	39	39	39
Silkworm	52	52	39 29	Kick Off	39	39	39
Hawkeye	52	52	39 29	Thunder Chopper	65	65	45
Time Runner	52	52	39 29	Stormtrooper	52	52	-
U.S. Navy Seal	52	52	39 29	Hyperdrome	52	52	-
Break	52	52	39 29	Zak MacKracken	58	58	58 45
Rok Atle my Hamster	65	65	65 39 29	Evil Garden	45	45	-
Flash	65	65	65 39 29	Amer. Club Sports	52	52	39 29
Ultima Trilogy III	65	65	65 39 29	Avatar	52	52	-
Wastland	65	65	65 39 29	Blood Money	65	65	-
Legend	65	65	65 39 29	Chuck Yeagers AFT V2.0	65	65	75
Legend	65	65	65 39 29				
Legend	65	65	65 39 29				
Xybots	65	65	65 39 29				
Corruption	65	65	65 39 29				

Mo-Di 8.00-15.00
Do-Sa 17.00-21.00

Preisangaben vorbehalten.
Liste gegen Freiumschlag mit 1.-DM Briefmarken Porto.
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM / Nachnahme + 6,50 DM.

Fire King

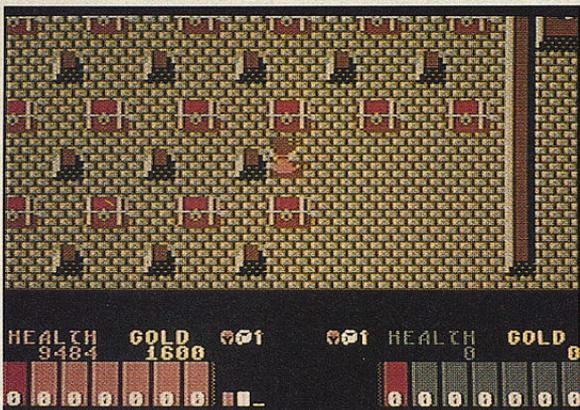
Ein Aufschrei geht durch's Land, Angst und Panik machen sich breit: Der König und Obermagier des Landes wurde meuchlings von einer garstigen Bestie gemordet. Nun, da das Land ohne Führung ist und über den Verbleib von drei anderen Magiern Unklarheit besteht, übernimmt die Bestie die Regierungsruder.

"Fire King" ist eine Mischung aus "Time of Lore", "Gauntlet" und ein wenig "Legends of Zelda". Sie können entweder allein oder mit einem zweiten Spieler gleichzeitig losziehen, um das Monster zu erledigen und Recht und Ordnung wiederherzustellen. Am Anfang dürfen aus sechs unterschiedlichen Charakteren Ihre Favoriten ausgewählt werden. Wer zu zweit spielt, kann sich beispielsweise ein Team aus einem Kämpfer und einem Zauberer zusammenstellen.

Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie das ganze Land genau unter die Lupe nehmen. Da gibt es Schlösser, tiefe Wälder, dunkle Dungeons, trockene Wüsten und viele andere Schauplätze, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Natürlich stellen sich Ihnen allerlei Monster in den Weg. Diese lassen sich mit einem gezielten Schuß aus der Armbrust oder einem fetzigen Zauberspruch beseitigen. Ab und zu stolpern Sie über ver-

C 64 (Apple II)
69 Mark (Diskette) ★ SSG

Grafik: 60	Sound: 38	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Wackere Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel		



Ein Paradies für Diebe: die Schatzkammer



Geht so

Wer "Times of Lore" gerne mochte, bekommt neuen Stoff; wem bei "Gauntlet" die taktische Note abging, wird "Fire King" lieben. Schnucklige grafische Feinheiten und erstaunliche Kniffe

in der Geschichte konnte ich allerdings nicht entdecken. Wenn man gerne mit einem Freund vor dem C 64 sitzt, bringt's besonders viel Spaß.

Alles in allem bekommt man einen soliden Action-Adventure-Mix mit tiefen Dungeons, massenhaft Ballerstoff und vielen Items. Vielleicht habe ich einfach nur zu viel Gauntlet gespielt, bin von Zelda zu verwöhnt oder habe zu viele Programme dieser Art gesehen — so richtig konnte mich Fire King nicht packen.

schiedene Items, die herrenlos in der Gegend rumliegen und eingesammelt werden dürfen. (Aber Vorsicht, in den Packtaschen des Charakters ist nicht unbegrenzt Platz.) Einige der Gegenstände besitzen nette Eigenschaften: Sie finden Zaubersprüche, Bomben, Superpfeile, Wasserstiefel, Schlüssel, Nahrung und einige Spezial-Items, die Ihre Kampfkraft oder die Rüstungsklasse verbessern. Manche Gegenstände haben negative Auswirkungen auf Euren Charakter. Zum Beispiel gibt es Dinge, die Euch schwächer machen oder für eine kleine Weile am Boden festkleben.

Da Fire King nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, gibt es die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern. Wenn Sie dann das Zeitliche segnen, fängt das Programm mit dem letzten gespeicherten Spielstand wieder an.

mh

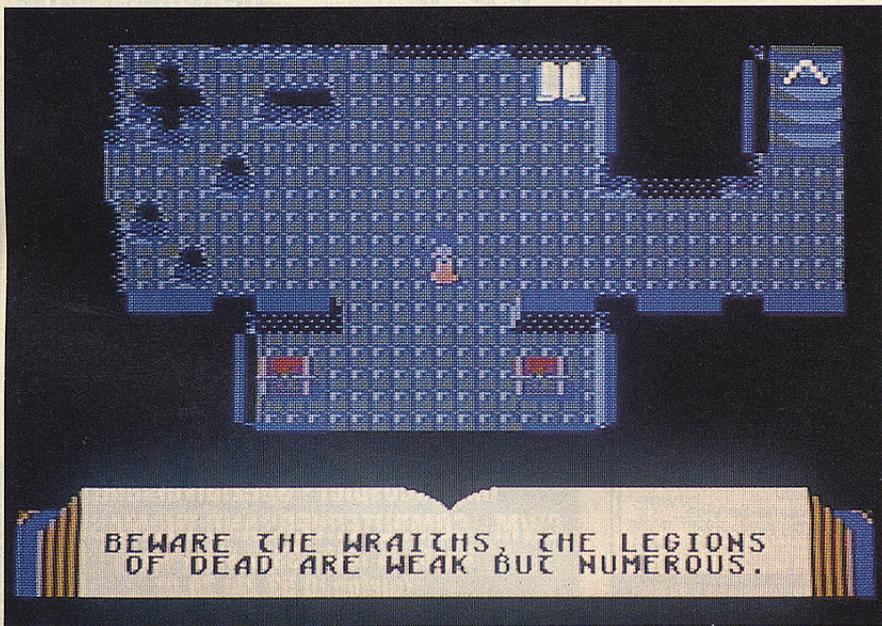


Gut!

Wahrlich nicht übel, was uns die australische Firma SSG hier bietet. "Fire King" ist genau nach meinem Geschmack. Ein großes Gebiet, das es zu erforschen gilt, viele Monster, tückische Dungeons und ein paar Puzzles stellen eine nette Herausforderung dar. Ehe das letzte Monster gekillt und das Land befreit ist, dürfte einige Zeit verstreichen. Das Spielprinzip ist zwar nicht mehr ohne "Staubansatz", bringt aber immer noch einen Heiden Spaß. Die Grafik ist gut und stimmungsvoll, der Sound angenehm. Positiv ist auch die gute Benutzerführung und der Zweispielmodus, der bei dieser Art von Spiel nicht selbstverständlich ist. Selbst eine "Hilfe-Taste" wurde nicht vergessen. Wer tatsächlich mal festhängt, kann auf Tastendruck alle Türen in seinem Level öffnen. Wirklich praktisch, aber nicht umsonst, denn jeder Hilferuf wird mit Energieabzug bestraft.

Freunden von Action-Adventures kann ich Fire King wirklich nur empfehlen. Damit dürften einige vergnügliche Stunden am Computer und am Joystick gesichert sein.

◀ Eine wehrhafte Walküre auf dem Weg zum Obermonster (C 64)



New Zealand Story

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

Grafik: 73	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 77		
Ein Kiwi-Kücken steht seinen Vogel		

Naturkunde-Nachhilfe aus Neuseeland: Beim Wort "Kiwi" denkt man sofort an die vitaminhaltige grüne Frucht, doch es gibt auch ei-

nen Vogel gleichen Namens. In der Automaten-Umsetzung "New Zealand Story" ist der Kiwi Tiki der drollige Held. Ein böses Walroß hat seine Kum-



Gut!

So ein niedliches Plattformspiel gab's seit "Bubble Bobble" nicht. Der kleine Tiki ist ein hinreißender Held in einem amüsanten Spiel, das flotte Action fernab der üblichen Krieg- und Metzler-Klischees bietet. In feiner Farbenpracht präsentiert sich die Amiga-

Version; fröhliche Musik und satte Soundeffekte sind gut gelungen. Die Steuerung ist erfreulich präzise und die Levels sind gut spielbar. Manchmal muß man ein paar Leben opfern, bis man herausbekommen hat, welcher Weg zum Level-Ende der beste ist. Mit etwas Übung gelangen dann selbst knifflige Sprung-, Luftballonklauf- und Flugmanöver prächtig.

New Zealand Story ist ein putzige Programm, das dank seiner technischen Qualität und des klassischen-guten Spielprinzips Spaß macht. Ich kann nur sagen: Empfehlenswert.



Ein Kiwi zum Knuddeln (Amiga)

pels entführt. Tiki, ein niedliches Vögelchen mit Turnschuhen an den Füßchen, zischt dem Miesling hinterher, um seine Freunde zu befreien. Der Weg zu den gefangenen Kiwi-Kollegen führt an vielen posselichen aber gefährlichen Tieren vorbei. Manchmal öffnen sich Türen, aus denen diese Gesellen gleich rudelweise angedüst kommen.

Tiki kann laufen, springen und schweben, sofern er zuvor ein Flug-Extra ergatterte. Ge-

wässer sind auch kein Hindernis, denn Tiki hat stets seinen Taucheranzug im Gepäck. Zu Beginn tippelt er mit Pfeil und Bogen los, um die gefährlichen Tiere zu besiegen. Beim Verschnellen hinterlassen die Gegner punkteträchtige Früchte oder Extras wie Bomben und Bonusleben.

Am Ende jedes Levels muß der tapfere Tiki ein Duell gegen ein Obermonster bestehen. Hier sind auch Konzentration und Timing gefragt. *hl*

★ WIAL-VERSAND-SERVICE ★

	C 64	C 64	KING ARTHUR	*	64,90
APPACHE STRIKE	—	38,90	KULT	DT.	55,90
BLOODWYCH	27,50	37,50	OIL IMPERIUM	DT.	52,90
CURSE OF THE AZURE BONDS	—	57,90	PURPLE SATURN DAY DT.	—	57,90
CRAZY CARS 2	27,50	37,50	RED STORM RISING	—	82,90
FORGOTTEN WORLDS DT.	25,90	35,90	RICK DANGEROUS	*	59,90
HEATWAVE	—	37,50	RODEO GAMES	DT.*	63,90
HEROES OF THE LANCE	DT.	37,50	SPACE QUEST 3	—	59,90
HILLSFAR	—	47,50	STEEL THUNDER	—	61,90
HOSTAGES	DT.	37,90	WATERLOO	—	63,90
INDIANA JONES 3	—	37,50		ATARI	AMIGA
OIL IMPERIUM	DT.*	27,90	ALIEN LEGION	—	59,90
PHOBIA	DT.	42,90	APPACHE STRIKE *	62,90	62,90
RED HEAT	DT.	32,90	BATTLEHAWK 1942	48,90	51,90
RICK DANGEROUS	DT.*	27,50	BLOOD MONEY	57,90	57,90
RODEO GAMES	DT.*	37,50	CONFLICT EUROPE	DT.*	63,90
SILKWORM	DT.	25,90	DATASTORM	—	59,90
STARTRECK	DT.	27,50	F 16 FALCON	DT.	67,00
STEEL THUNDER	—	47,90	SCENERY/MISSION DISK	49,90	49,90
TESTDRIVE 2	—	45,90	GRAND PRIX CIRCUIT	DT.	67,90
T.D.2 SCENERY DISCS	—	33,50	INDIANA JONES 3	—	49,90
THUNDERBIRDS	DT.	37,50	KULT	DT.	55,90
ZIDADELL	*	37,50	LORD OF THE RIS. SUN	DT.	72,90
			MICROPROSE SOCCER	DT.	58,90
			NEWZEALAND STORY *	52,90	59,90
			OIL IMPERIUM	48,90	48,90
			PHOBIA	DT.	49,90
688 ATTACK SUBMARINE	EGA	73,90	POPULOUS DT.	58,90	58,90
APPACHE STRIKE		62,90	RODEO GAMES	DT.*	63,90
ARCHIPELAGOS	EGA	72,90	R.V.F. 750 HONDA	DT.	58,90
CONFLICT EUROPE	DT.	63,90	SHOOT 'EM UP CONST. KIT	—	67,90
CURSE OF THE AZURE BONDS	*	76,90	SIM CITY	DT.	72,90
F 16 FALCON AT		95,00	SLEEPING GODS LIE	—	57,90
FINAL FRONTIER	DT.	63,90	SPACE QUEST 3	—	66,90
GRAND PRIX CIRCUIT	DT.	59,00	THUNDERBIRDS	DT.	63,90
HILLSFAR AD&D		59,90	WATERLOO	—	66,90
INDIANA JONES 3		59,90	W.GRETZKY HOCKEY	DT.*	61,90
JETFIGHTER		72,90	XYBOTS	—	49,90

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.

Durch Eigenimport viele Artikel sofort lieferbar!



16-Bit-Megadrive

P.C. Engine PAL + 1 Sp.	489,-	Grundgerät + 1 Spiel	539,-
P.C. Engine RGB + 1 Sp.	489,-	einzelnes Joypad	69,-
NEU: P.C. Engine PAL/RGB-Combi + 1 Sp.	539,-	Mark III - Adapter	139,-

Software		Software	
Dragon Spirit	Dungeon Explorer	Alex Kidd	Power Drift
Son Son II	P - 47	Altered Beast	Thunderblade
Nectaris	Pac-Land	Tetris	Rambo
Motorader	Yaksa	Space Harrier II	Baseball
Winning Shot	Deep Blue	Thunder Force II	Ghost Goblins II
Naxat Open	Vigilante		
Cybercross	Honey Sky		
World Court Ten.	Alien Crush		
Galaga 88	Wrestling		

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

Neu eingetroffen für SEGA MASTER SYSTEM

Golvellius	Rastan	Rampage	Ghostbusters
California Games	Bomber Raid	Time Soldier	C. Sandiego

Ihr Videospiegel - Spezialversand:
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 20 01

Anderungen und Irrtümer vorbehalten

POWER TIPS



Klein, fein und gemeingefährlich gut — Cheats zu vielen Spielen

Nachdem das letzte Mal die extralange Codeliste zum Götterspiel "Populous" veröffentlicht wurde, erscheint diesmal ein kleiner, äußerst feiner Kniff "Tip des Monats". Damit könnt

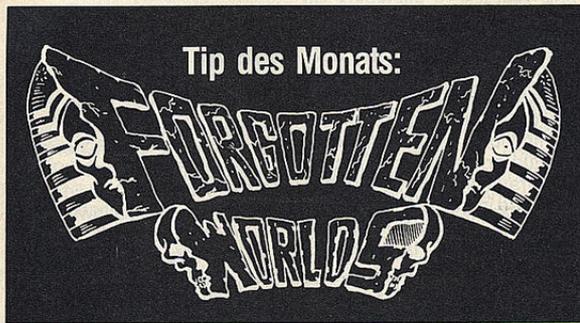
Ihr die höheren Levels bei "Forgotten World" ansehen. Die Action-Experten der *POWER PLAY* waren wieder mal nicht vom Amiga loszubekommen, als der Tip eintraf.

Außerdem geht's weiter mit den Tips zu "Legend of Blacksilver". Alle, die sich nicht so für das C 64-Rollenspiel begeistern können, bitten wir um etwas Geduld; es ist noch eine

weitere Folge vorgesehen. Die Illustrationen stammen wieder von Leser Franz Matzke. Seine Schattenrisse sind unserer Meinung nach besonders gut gelungen; was meint Ihr?
Viel Spaß und gut geölte Joysticks...

W. Matzke

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



Kaum ist "Forgotten Worlds" auf dem Amiga erschienen, schon hat Maximilian Grill aus Köln den Cheat-Modus ausgefühlt.

Im Titelbild haltet Ihr die Tasten "A", "R", "C" und "HELP" gedrückt. Das Spiel startet ganz normal im Zweispieler-Modus. Wenn Ihr jetzt die Taste

"S" drückt, erscheint sofort ein Shop, in dem Ihr alle feinen Extrawaffen einkaufen könnt. Ihr braucht also nicht ewig zu warten, bis der nächste auftaucht. Das geht aber nur einmal pro Level. Noch besser: Drückt Ihr die Taste "N", kommt Ihr einen Level weiter (womit das Problem der Shops gelöst wäre). *al*

Quadrilien

Renato Nanni aus Hilterfingen in der Schweiz schickte uns Tips zu den Spielen "Quadrilien" und "Starquake".

Der dritte Code für den Reaktorkern bei Quadrilien ist 610169. Am besten kommen Sie weiter, wenn Sie die Droiden Jack und Scooter auswählen (Achtung: Dieser Raum kann auf keine Weise mehr verlassen werden). Die vier Quadrilienmothers befinden sich in der Mitte oben. Zuerst den Weg nach rechts und oben einschlagen. Links befindet sich eine Richtungsschiene. Wenn Sie diesen Weg wählen, können Sie nur zwei Quadrilienmothers vernichten, sind dann im linken Teil des Raumes gefangen und müssen das Spiel beenden.

Im zweiten Level gibt es eine Möglichkeit, aus der Druckkabine auszubrechen. Nachdem die beiden Droiden in den Raum hineingebeamt worden sind, nehmen Sie das erste verseuchte Wandstück links auf. Nun stellen Sie den Droiden an genau diese Stelle und drehen ihn nach unten. Seltsamerweise kann dieses Stück Außenwand, vor dem Sie jetzt stehen, auch aufgenommen werden. Durch das dort entstandene Loch können Sie die Druckkabine verlassen. Außerhalb stößt der Droid manchmal gegen unsichtbare Hindernisse, die aber weggeschossen werden können. Wenn Sie nun nach unten fahren, treffen Sie bald auf Quadrilien, andere Droiden und Atommüll. Wer findet heraus, was sich noch alles außerhalb der Druckkabine befindet? *go*

Wall Street Wizard

Elmar Bunke aus Würselen pickte alle wichtigen Firmendaten aus dem "Wall Street Wi-

zard". Da es im Spiel normalerweise eine Menge Geld kostet, sich diese Informationen zu besorgen, werdet Ihr diese Liste schnell schätzen lernen. *al*

Name	Aktien in Tausend	Aktienpakete	Ausschüttung
Aalener	150	3000	07.01.
Augsburger	5	100	29.06.
BaMoWe	150	3000	16.01.
Bay.Waffen	12	240	16.03.
Bendix	560	11200	10.01.
Hochbau Bonn	20	400	30.04.
Consultix	13,5	270	10.02.
Contace	86,	51730	21.01.
Cyclop	130	2600	27.10.
Dortm. Bergbau	15	300	31.01.
Data Service	12	240	25.02.
Dynomac	56	1120	30.04.
E. Wasser	27,5	550	27.09.
Essener Hypo	150	3000	25.01.
Euro Air	217,8	4356	09.06.
Euro TV	180	3600	30.05.
Gen Tech	6,5	130	15.02.
Gruber	40	800	26.11.
Hoffman	11,2	224	06.11.
Holst. Bank	355	7100	10.05.
Inter Steel	72	1440	01.03.
Inter Space	75	1500	31.03.
Krauser	313	6260	08.08.
Kremer	80	1600	28.02.
Krohnlechner	10,3	206	15.01.
Krossmann	185,5	3710	29.07.
Krueger Baltz	33	660	19.01.
Läufer	34	680	18.02.
Lippkau	11,4	228	25.04.
Lorenz	50	1000	12.02.
Mc Ronald	83	1660	01.11.
Mini Soft	14,1	282	11.01.
N. E-Werk	300	6000	08.02.
Nord-Nutz	95	1900	14.01.
Nuklon	16,1	322	17.01.
Pharmac	56,6	1132	17.10.
Quantor	244	4880	01.02.
Ritter	12	240	06.03.
Roettger	12	240	22.01.
Trans Car	220	4400	20.09.
Schäfer	9,3	186	09.02.
Scharf	23,1	463	05.03.
SIDWAG	310	6200	30.12.
Solar Tech	10	200	27.01.
Süddeutsche	4	80	14.03.
Surk Oil	100	2000	23.02.
Westf. Brauerei	30,2	604	24.02.
WRC	280	5600	28.12.

Hillsfar

Von Uwe Goettert aus Wuppertal stammt die Liste der nummerierten Orte in "Hillsfar" und ein paar andere nette Tips.

- 1.: Jail
- 2.: Pub
- 3.: Sewer
- 4.: Fighters Guild
- 5.: Bank
- 6.: Pub
- 7.: Magic Shop
- 8.: Tanna's Target Range
- 9.: Cemetery
- 10.: Pub
- 11.: Tempel of Tempus
- 12.: Magic Shop
- 13.: Magic User's Guild
- 14.: Healer
- 15.: Healer
- 16.: Haunted Mansion
- 17.: Mage's Tower
- 18.: Sewer
- 19.: Book Store
- 20.: Sewer

Verwundete können Geld sparen. Sie sollten sich nicht bei den teuren Heilern pflegen lassen, sondern sich in ihrer Gilde tüchtig auschlafen. Vor dem Schießen bei Tanna ruhig ein paar mal üben, um sich auf die neuen Zielscheiben einzuballern. Geldgierige Charaktere sollten sich mal die "Haunted Mansion" genauer ansehen, hier gibt es einen geheimen Dungeon, in dem jede Kiste mit rund 150 Goldstücken gefüllt ist. Möglichst jeden angebotenen Zaubertrick anschauen, bis auf die Arena-Besuche bringen diese Tricks im Schnitt bis zu 500 Goldstücke. In den Pubs könnt Ihr Hinweise zum Bekämpfen der Arena-Gegner bekommen.

Von Michael Genter aus Bonn stammen einige andere allgemeine Hinweise.

Geheimwege: In jedem Spiel sind die Fragezeichen anders verteilt. Von Hillsfar könnt Ihr den Big Tree und das Rock Quarry erreichen. Vom Ship Wreck geht's zum Dead Dragon. Zum Wizard's Labyrinth kommt Ihr über die Ruins. Vom Hempet aus gelangt Ihr auch zum Rock Quarry, hier kann es passieren, daß Ihr an der Trading Post herauskommt.

In dem Wizard Labyrinth ist übrigens das "Chime of Opening" versteckt. Es befindet sich in einem Geheim-Dungeon.

Diese geheimen Dungeons gibt es nicht nur hier, sondern auch in einigen anderen Labyrinth. Sie können betreten werden, wenn Ihr in den normalen Labyrinth an der nördlichsten Wand nach links geht. Leider haben nicht alle

Verliese Extragänge, also heißt es ausprobieren. Im Gegensatz zu den normalen Kellern gibt es hier kein Zeitlimit — wirklich praktisch.

Wer Angst hat, sich beim Sturz vom Pferd das Charaktergenick zu brechen, kann beruhigt weiterreiten. Die Hitpoints beim Sprung vom Gaul reduzieren sich auf maximal einen Hitpoint. Wer allerdings in den Pubs zu oft randaliert, oder beim Knacken von Schließern nicht aufpaßt, kann durchaus in Bedrängnis kommen. Denn hier werden gnadenlos Hitpoints abgezogen — bis zum bitteren Ende. In der Arena kann es passieren, daß der Gegner von dem Wörtchen Gnade nicht besonders viel hält und Eurem Charakter das Softwarelicht auspustet.

Dirk Matthäus hat noch zwei Fragen zu Hillsfar. Wo bekommt er das geheimnisvolle magische Schwert und wie soll er in den Pubs die Wände hochklettern? *mh*

Project Firestart

Oliver Naujok aus Stade hat sich erfolgreich gegen die Aliens aus "Project Firestart" zur Wehr gesetzt und gibt hier seine Tips preis.

Generelle Hinweise:

— Die Munition ist so knapp, daß nur im Notfall von dem Laser Gebrauch gemacht werden sollte. Lieber mal an einem Monster vorbeilaufen. Das kostet zwar eine Menge Gesundheitspunkte, spart aber unheimlich Munition.

— Im "Med-Lab" steht ein Energizer, der verlorene Health-Points sofort wieder zurückbringt. Die Verbandskästen funktionieren leider immer nur einmal.

— Wenn sich eine Auseinandersetzung nicht vermeiden läßt, solltet Ihr die Aliens möglichst dicht herankommen lassen; man trifft die Viecher dann besser.

— Ihr könnt leider immer nur zwei Laser gleichzeitig mit-schleppen, also empfiehlt sich als zweite Waffe der Plasma-Laser aus dem Storage-Room.

— Ruhig mal das ganze Schiff auf den Kopf stellen und untersuchen. Man findet einen Haufen nützlicher Informationen. Vor allem macht es einen Heiden-Spaß.

— Alle Informationen aus den zahlreichen Computerterminals gut durchlesen. Hier sind wichtige Hinweise versteckt.

Die Lösung:

Als erstes in den Storage-Room laufen und den Plasma-Laser holen. Nun geht Ihr schnurstracks zu den Firestart-Laboratorien. Hier findet Ihr das "Science-Log" für Euren Chef und zwei ID-Karten bei den herumliegenden Leichen (Das Log könnt Ihr Euch im Videoraum ruhig anschauen). Jetzt rauf zur Brücke.

Hier angekommen, das Funkgerät benutzen. Danach langsam auf den Weg zur Cyro-Kammer machen. Bis Ihr dort angekommen seid, dürfte schon die Meldung erschienen sein, daß Ihr die Kammer betreten dürft. Wenn die Meldung noch nicht erschienen ist, müßt Ihr ein wenig warten. In der Kammer holt Ihr die freundliche junge Dame aus dem Tief-schlaf-Tank. Ab hier müßt Ihr höllisch auf die Monster aufpassen. Wenn auch nur ein Monster das Mädel berührt, fällt es tot um (ganz schön empfindlich). Ihr arbeitet euch mit Eurer Begleitung in den Frachtraum vor. Dort sperrt Ihr die Dame in den Müllcontainer (Türe schließen nicht vergessen, sonst gibt's Hackfleisch). Jetzt wieder zurück auf die Brücke und im Enviro-Control-Room den Container abschießen.

Nach dieser Heldentat könnt Ihr die Selbstzerstörung anwerfen. In den kleinen Zwischenbildchen kommen jetzt immer bedrohlichere Meldungen. Vor allem das blaue Alien, daß aus dem Kokon schlüpft und seine Artgenossen zerteilt, ist äußerst fies. Gegenwehr mit den Lasern oder eine simple Flucht führen nur zur Betrachtung der eigenen Innereien. Also müßt Ihr das Super-Monster überlisten. Hier bieten sich zwei Möglichkeiten an: Ihr könnt das Monster in die Tiefkühlkammer der Küche locken oder in den Reaktorraum. Hier sollte auf alle Fälle das Bleischild geöffnet sein. Wenn Ihr das Monster in eine dieser Kammern gelockt habt, geht es relativ schnell ein. Ja, ja — radioaktive Strahlung und extreme Kälte sind nicht besonders gesund. Mittlerweile hat der noch überlebende Spion den Hauptstrom abgedreht. Für Euch heißt das: zur Brücke und den Strom anschalten. Innerhalb dieser Zeit gibt es eine nette Explosion. Sie zerstört das Raumschiff, mit dem Ihr gekommen seid. Schnell auf die Brücke und per Funk die aktuelle Lage melden.

Oliver ist nun auch fast am Schluß angekommen. Ihr lauft

in die Küche und betretet den Aufzug, der nach unten führt. Fix an den Aliens vorbeimogeln und das Raumschiff betreten.

Hier erwartet Euch der Bösewicht Annar und will Euch eins über die Rübe braten. Aber Ihr seid ja im Besitz einer der furchtbarsten Waffen des Universums (eines Joysticks) — eine Bewegung damit und Annar segnet das Zeitliche. Herzlichen Glückwunsch, schon wieder ein Abenteuer gelöst.

Oliver schreibt, er habe nicht alle Aspekte des Spieles behandelt, vielleicht gibt's noch andere Lösungswege. Wer von Euch hat Projekt Firestart auf eine andere Weise gelöst? Bitte schreibt uns. *mh*

Grand Monster Slam (MS-DOS)

Direkt von Golden Goblines bekamen wir den Cheat-Modus für "Grand Monster Slam". Einfach nur im Hauptmenü (wenn "The King allows you..." erscheint) folgendes Wort eingeben: "Losers.help!". Wenn alles geklappt hat, erscheint "You cannot lose" auf dem Bildschirm. Wenn Ihr mehr Tips und Hinweise zum großen Belon-Treten wollt, blättert einfach ein paar Seiten weiter. Dort findet Ihr in dem "Power Tips-Spezial" Tips von den Programmierern. *go*

Wasteland

Jeder kennt ihn, den typischen Anfangsfrust: Zu wenig Geld, schlecht ausgerüstet und schlappe 30 Schuß in der UZI; damit quält man sich derangiert durch die Wüste. Keine Probleme gibt's, wenn Ihr Oliver Waacks' Kniff anwendet: Man bastelt sich zu Beginn des Spiels einen starken Ranger, den man behalten will und drei weitere, die man später wieder aus der Party schmeißt. Man geht mit den vier Leuten in den nächsten Laden und verkauft die Ausrüstung der Spieler 2 bis 4. Der "gute" Charakter nimmt das Geld an sich. Jetzt wieder zurück ins Ranger Center, die drei leergepumpten Charaktere löschen und drei neue Geldsäcke basteln. Mit ihnen wiederholt man die Prozedur. Wenn man das mehrmals macht, kommt man auf ein stolzes Sümmchen, mit dem man viele scharfe Messerchen kaufen kann... *al*

Mars Saga

Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf hat einige Strategien zum Rollenspiel "Mars Saga" für den C 64 herausgefunden:

— Die Überlebenschancen hängen von den ausgewogenen Skills der Partymitglieder ab. Es hat sich gezeigt, daß vier Partymitglieder völlig ausreichen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Am besten ist es, neben Tom Jetland einen "Marine" mitzunehmen, da er den "Auto"-Skill beherrscht. Ein Mediziner mit geschickten Händen und einer Menge Erfahrung ist ebenfalls unentbehrlich — man sollte darauf achten, daß er programmieren kann. Die vierte Figur ist nicht unwesentlich wichtig; man besetzt die leere Stelle am besten mit einem Polizisten.

— Es ist angebracht, je ein Party-Mitglied auf den "Rifle" beziehungsweise "Auto"-Skill zu schulen und diese Fähigkeiten während des Spiels auszubauen. Der Doktor sollte seinen "Medic"-, vor allem aber seinen "Program"-Skill erweitern. Sehr nützlich ist das "Throwing", das Waffen mit flächendeckender Wirkung zuläßt (z.B. Molotow-Cocktails).

Ein hoher Program-Skill öffnet Tür und Tor. Beim Hacken am Terminal bekommt man den Minen-Zugangs-Code und die Erlaubnis zum Betreten des "War Games Room". Außerdem säubert man so sein Strafregister in den Polizeikarten oder besorgt sich einen Paß, mit dem man gratis das "Speeder Transport"-System benutzen darf. Das letzte Programm verschafft schließlich den wichtigen "Golum"-Skill.

— Der gesuchte Phelos Fletcher hält sich im Mineneingang von Progeny versteckt.

— Cybil Graves, die Ihr im Munitionsshop in Primus trifft, hat einen Auftrag für Euch. Um ihn zu erfüllen, verläßt man Primus und sucht die Nomanden auf. Von ihnen bekommt man einen Peilsender ("finder"), mit dem man ein Päckchen für Cybil suchen muß. Es liegt in südöstlicher Richtung, nicht weit von Primus. Wenn Ihr an der richtigen Stelle angekommen seid, blinkt der Finder nicht mehr, sondern zeigt ein konstantes Licht. Um an das Paket zu kommen, braucht ein Party-Mitglied einen "Mining Laser". Dazu sucht Ihr vorher die Mine von Primus auf, in der mehrere Laser liegen. Hat man das Päckchen geborgen, liefert

man es bei Cybil ab und kassiert eine Belohnung.

— An der Stelle, an der vorher das Päckchen lag, ist ein "Volcanic Vent" aufgetaucht, das in eine Höhlensystem führt. Es lohnt sich, an diesem Ort ausgiebig zu stöbern, denn die Marsbewohner vergaßen allerlei nützliche Gegenstände (so das "Reaver Rifle", das beste Gewehr im Spiel).

— Wenn Cybil polizeilich gesucht wird, findet man sie im Armour Shop von Parallax.

— Die Repair Shops in Progeny liefern wichtige Informationen, wenn man ihnen "Clerk Credits" anbietet. Sucht man danach das Kampfcener in Parallax auf, so kann man in "Golum" trainieren. Wenn man eine Spielhalle in Parallax aufsucht, bekommt man dort die "Golum Armour".

— Es lohnt sich doch, die Universität in Parallax zu besuchen. Dort justiert ein netter Mensch den Finder so, daß er auf einen weiteren "Volcanic Vent" weist. Er führt über drei Etagen nach Proscenium und der Lösung ein gutes Stückchen näher. *al*

BattleTech

Für alle Roboter-Piloten, die in dem "Sternen-Raum" der geheimen Station festhängen, hat Robert Bild aus Tiefenbach den entscheidenden Tip. Einige Sterne in der Karte, die der Anleitung beiliegt, sind durch eine Schlangelinie miteinander verbunden. Nun müßt Ihr nur noch die gleichen Sterne im Kartenraum einschalten, danach zum Computer gehen und dort den "White Code" abholen. Jetzt die Stromversorgung einschalten und in dem oberen, westlichen Computerraum den White Code eingeben. Das wär's dann auch schon. *mh*

Space Quest III

Das Leben nimmt galaktische Hausmeister hart ran. Das merkt auch der Held Roger Wilco im dritten Teil der "Space Quest"-Serie. Damit Roger nicht auf dem Müllfrachter versauern muß, hier ein paar (mehr oder minder) verschlüsselte Hinweise, mit denen Ihr die ersten 110 Punkte bekommen solltet.

— Kampf-Roboter haben ein interessantes Innenleben. Durchs Auge kommt nicht nur Licht hinein...

— In der Röhre hängt Kabelsalat. Schnappen Sie sich ein Stückchen davon.

— Das Förderband führt Schrott zum Schredder. Wenn man nicht rechtzeitig aufsteht, wird's eine Fahrt ohne Wiederkehr und es gibt ein Fleischpäckchen mehr im Kosmos. Spingen Sie wohl (und vor allem nach oben)...

— Die Luft hat keine (Schweb-)Balken, unser Frachter dafür schon.

— Ein Greifer greift, ein Motivator motiviert: Das Schiffchen kann (fast) fliegen.

— Ein beherzter Sprung in die Tiefe (an der richtigen Stelle!) enthüllt eine übelriechende, aber neue Räumlichkeit.

— Welche Ratte braucht schon Licht? Und eine Leiter wohl auch nicht. Oder mögen Sie die Viecher?

— Huch! Da gab's wohl was aufs Hausmeisterhaupt, außerdem fühlen sich die Taschen leer an. Da hilft nichts, zurück und alles noch mal holen. Keine Angst vor Racheakten: Diesmal passiert Ihnen nichts.

— Bevor Sie sich die Fingernägel an der Außenwand zerkratzen, nehmen Sie lieber die Leiter.

— Volt, Ampere, Watt und Ohm, ohne Reaktor gibt's keinen Strom. Und ohne das Kabel heben Sie nie ab.

— Knack; da hing das Schiffchen fest. Denken Sie an ein Gefängnis, das würden Sie auch schnell verlassen wollen. Notfalls mit roher Gewalt. *al*

Holiday Maker

Frank Oltmann aus Ingolstadt hat "Holiday Maker" auf seinem Amiga sehr schnell gelöst und schickte uns seine Tips:

— Die ID-Nummer findet man im Handbuch.

— Im Hafen zeigt man bereitwillig die Papiere und sucht nach Kevin. Danach geht man zur Busstation.

— Im Robinson-Camp sucht man Kevin, flirtet mit Laura und geht zum Strand.

— Am Strand die Polizei rufen.

— In der Disco tanzt man mit Laura und küßt sie dann. Ihre Einladung nimmt man dankend an und folgt ihr nach Hause.

— In der Café-Bar fragt man nach Kevin und geht dann wieder zum Strand.

— Im Krankenhaus einfach zuhören.

— Ist man bei Mona zu Hause, zieht man Aliki auf die Couch.

— Mr. Thomson fragen und ihm eine Zigarette anbieten.

Man tröstet Laura, dankt Mr. Thomson und saust ab zur Kommune.

— Marlowe muß man befragen und mit ihm verhandeln. Man kann seinen Vorschlag akzeptieren und zum Buchen gehen.

— Im Berggasthof geht man ans Fenster und dann "weiter".

— Um in das Militär-Depot zu kommen, klettert man über den rechten Zaun. Dann durchsucht man das Gebäude.

— Ist man wieder im Freien, versteckt man sich und wartet ab. Man macht Laura ein wenig Mut, schleicht zum Fluß und schwimmt ans andere Ufer.

— An der Wetterstation muß man ein wenig nachdenken und dann "NEW" eingeben.



— Im RAN-System braucht man den Code "KERTAKIS".

— Ist man in der Datei, gibt man die Vornamen aller bisher genannten Personen ein und klickt die dazugehörigen Nachnamen an. Insgesamt sind es 13 Personen, danach klickt man "weiter" an.

— Im Bungalow beeilt man sich besser und hilft Laura beim Packen. Dann saust man zum Parkplatz.

— Ist man bei Aliki angelangt, untersucht man Mikis und ruft den Arzt. Den Colt steckt man ein und flieht mit Aliki.

— Bei Marilyn muß man schlagen.

— Vom Golden Goose geht's weiter nach Branstead.

— Gretas Vater sollte man zuhören.

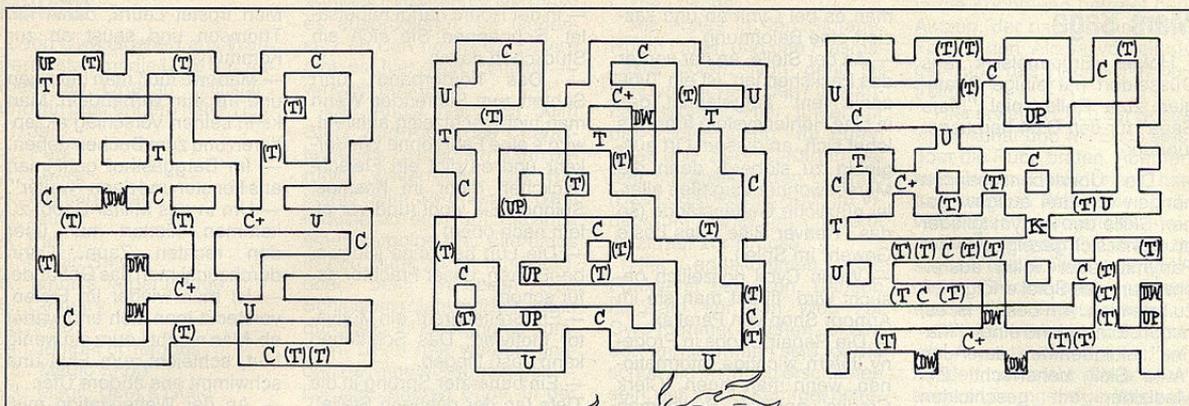
— Hat man das Tonbandgerät, tippt man den Code "NEW SAXONY" ein und drückt die Starttaste.

— Wieder vor dem RAN-Gebäude angelangt, diskutiert man mit Tom und wartet ab.

— Mit Bernie diskutieren und für ihn stimmen.

— Auf der Insel nachdenken und dem Mädchen etwas befehlen.

— Jetzt nur noch Dr. Craig angreifen. Hat man alles richtig gemacht, bekommt man eine schöne Überraschung auf seinem Monitor zu sehen. *al*



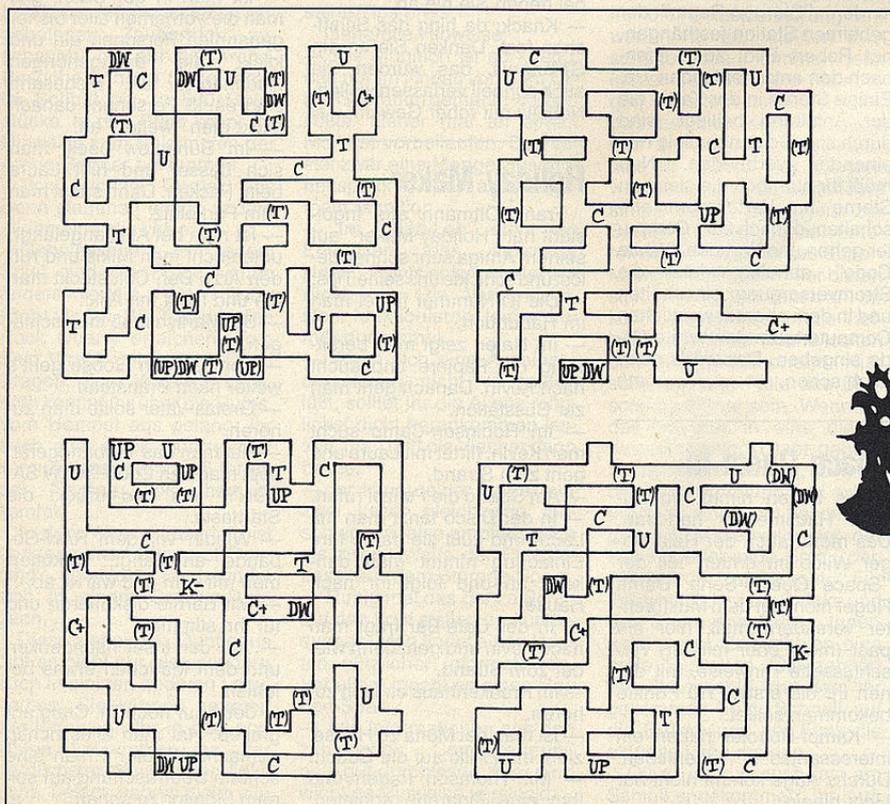
Legend of Blacksilver

In der letzten Ausgabe der Power Tips ging's los mit der kompletten Lösung zum Rollenspiel "Legend of Blacksilver". In dieser Folge bekommt Ihr nicht nur die Karten zu zehn weiteren kniffligen Dungeon-Levels, sondern auch jede Menge weitere Hinweise, um das Spiel lösen zu können. Inzwischen sollte auch Euer Spielcharakter soweit sein, nicht bei der ersten Monsterbegegnung aus den Pantinen zu kippen.

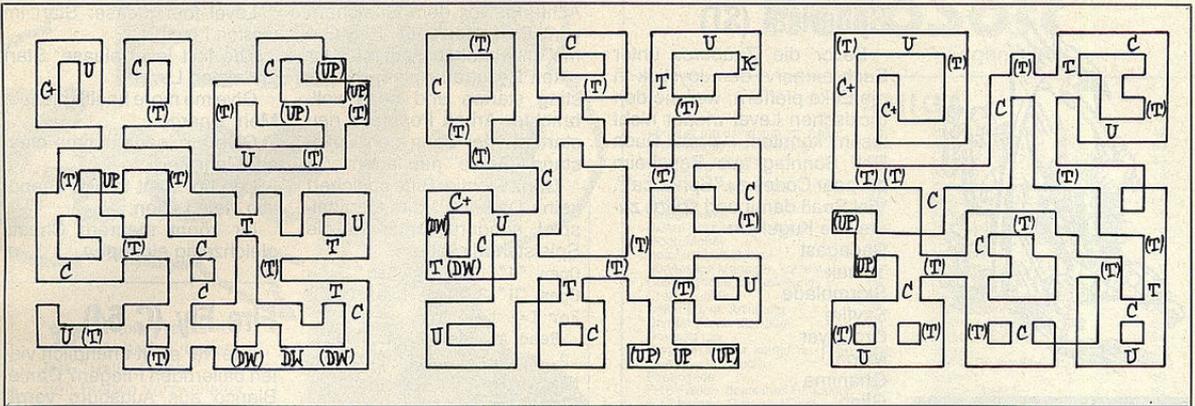


Mit der "Light Illusion" geht's dann in den "Pits" bis in den zehnten Level. Dort findet Ihr ein Stückchen Blacksilver. Nun besucht Ihr nochmal Thalan. Ihr könnt Eure letzten Er-

folge erzählen und die restlichen Edelsteine in den Archiven verbraten. Beim "Exhibit: Blacksmith" gibt es einen "Steel Hammer" und beim "Crystal Tears" zwei "Dragon Tears". Danach geht Ihr zurück nach Maelbane, um den Schmied in der Stadt "Lost Crag" zu besuchen. Ihr gebt ihm den Hammer und das Blacksilver; daraufhin schmiedet der nette Mensch eine "Black Blade" für unseren Helden. Jetzt fürs große Finale mit Zaubersprüchen und Heiltränken eindecken und den "Deathspire Chasm" aufsuchen. Hier geschieht nichts Außergewöhnliches, bis Ihr im zwölften Level in "Taragas Chasm"



steht. Ihr müßt nur noch das kleine Action-Adventure überstehen, um dann Taragas gegenüberzutreten. Er macht nicht gerade einen mutigen Eindruck und fleht um Gnade.



Legende zu den Dungeons:

- T "Falle" "T"
- (T) versteckte Falle "T"
- U Unre "U"
- C Kiste "C"
- C+ wichtige Kiste "C+"
- K Kästchen "K"
- K- Kästchen mit Negativ-Effekt (nicht öffnen) "K-"
- DW Loch im Boden "DW"
- (DW) verstecktes Loch im Boden "(DW)"
- UP Loch in der Decke "UP"
- (UP) verstecktes Loch in der Decke "(UP)"

Hier gibt's zwei Möglichkeiten, die aber auf das gleiche Ziel hinauslaufen. Laßt Euch von dem Gejammer des Barons nicht beindrucken: Murkst ihn an Ort und Stelle ab oder nehmst ihn gefangen. In beiden Fällen werdet Ihr in das Königsschloß zurückteleportiert. Dort angekommen, werdet Ihr zum Volkshelden ausgerufen und könnt Euch wiederum verdient zur Ruhe setzen.

Hier kommen noch ein paar allgemeine Hinweise von Olav. — Immer die bestmögliche Waffe und Rüstung kaufen. — Wer beim Glücksspiel zu hohe (!) Gewinne macht, wird von der Stadtwache gejagt. — Items nicht beim "Broker" verkaufen, es lohnt sich meistens nicht. — "Dragon Wheel" ist nicht gerade das Spiel, um Gewinne zu machen. — Viel Essen mitnehmen. In späteren Dungeons nicht unter 300 Einheiten, da manche Monster Nahrung stehlen. — Krankheiten können im "Owl-Tempel" geheilt werden.

— Die Heiler erreicht Ihr nur mit dem "Chrystal Ring", er liegt in den "Island Caverns". — Vorsicht mit den Edelsteinen in den Archiven. Möglichst vorher speichern.

Städte:

— Billig sind Bad Axe und Riverbend.

— In Tumanis und Clissold kann man gut seine Items verkaufen.

— Beaveron, Appia und der Eagle-Tempel werden im Laufe des Spiels überflutet und sind nicht mehr zugänglich. (Meist dann, wenn Ihr den König befreit habt.)

— Wer unbedingt Städte plündern möchte, sollte sich nur an relativ unwichtige halten (Appia, Ironwood, Beaveron, Iron Forge, Crystal Summit, Tumanis, Beggar's Cove, Ratville). Lost Crag auf alle Fälle in Ruhe lassen.

— Überschüssiges Gold auf die Bank bringen, um Zinsen zu kriegen.

Zaubersprüche:

— Die wichtigsten Sprüche sind "Glow Tip" und "Armor Enchant".

— Wer den "Signet Ring" hat, darf auch "Advanced Spells" kaufen.

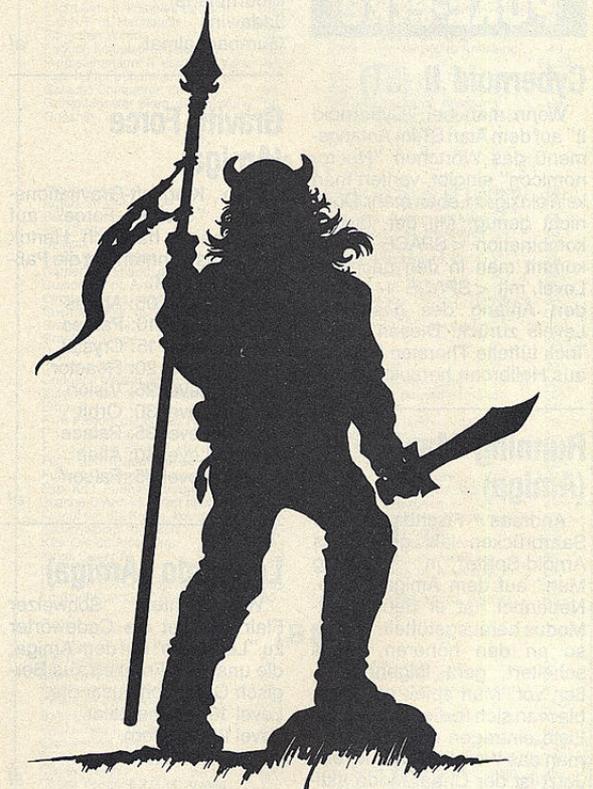
— Hat man das "Etherium" gefunden, dürft Ihr beim Tempel-Magier den Spell-Level steigern. Kostenpunkt: ein Silberstück pro Level.

— Folgende Sprüche möglichst bald auf 100 setzen: Glow Tip, Armor Enchant, Lightning Bolt.

— Diese später auf 100 setzen: Light Spell, Annihilate, Psychic Protect.

— Der Teleport-Spruch ist nicht besonders sinnvoll. Es lohnt sich nicht, diesen zu steigern oder zu kaufen.

— "Nimble Steep" könnt Ihr entweder vernachlässigen oder so schnell wie möglich auf 100 steigern. Wer auf diesen Spruch nicht verzichten möch-



te, muß sich dann auf ihn wirklich verlassen können.

— Auf höheren Levels solltet Ihr mindestens dabei haben: 10 Tongue of Flame, 15-20 Lightning Bolt, 15 Glow Tip, 10 Armor Enchant, 5 Light Spells, 3 Psychic Protect und 5 Annihilate.

Monster:

Es gibt verschiedene Monster, die nicht nur Hitpoints abziehen, sondern auch noch andere Gemeinheiten draufhaben.

— Assassin: demoliert Waffen. — Snap Jaw: paralyisiert für ein paar Runden.

— Toad Colony: klaut Essen.

— Eaton Eye: macht für einige Runden blind.

— Shadow Fiends: pusten Light Spells aus.

— Mind Trills: ziehen dem Helden Intelligenz ab.

— Spike: zerstört Rüstungen.

Labyrinth-Teleporter:

Die Labyrinth-Räume sind durch viele Teleporter-Kisten verbunden. Hier findet Ihr eine Aufstellung der Start und Zielräume. Die erste Spalte ist der Startraum, die dritte ist der Zeilraum. Wenn in einem Startraum mehrere Kisten stehen, steht in der zweiten Spalte, welche für Euch besonders interessant ist. "L" bedeutet die linke von beiden Kisten, "R" ist die rechte, "O" steht für oben und "U" für unten. mh



POKE-Ecke

Cyberoid II (ST)

Wenn man bei "Cyberoid II" auf dem Atari ST im Anfangsmenü das Wörtchen "Necromicon" eingibt, verliert man kein einziges Leben mehr. Doch nicht genug: Mit der Tastenkombination <SPACE + N> kommt man in den nächsten Level, mit <SPACE + L> an den Anfang des gespielten Levels zurück. Diesen feinen Trick tüftelte Thorsten Hiebner aus Heilbronn heraus. *al*

Running Man (Amiga)

Andreas Fischbach aus Saarbrücken läßt gerne das Arnold-Sprite in "Running Man" auf dem Amiga laufen. Nebenbei hat er den Cheat-Modus herausgetüftelt. Wer also an den höheren Levels scheitert, geht folgendermaßen vor: Man spielt so lange, bis man sich in die High-Score-Liste eintragen darf. Dort gibt man das Wort "DdliSsKk" ein. Jetzt ist der Cheat Mode aktiviert und Arnold verliert keine Energie mehr. *al*

R-Type (Amiga)

Marco Brüggelmeyer aus Münster hat ihn: Den Cheat zum Action-Reißer "R-Type" auf dem Amiga.

Hat man sich legal einen Platz in der High-Score-Liste ergattert, gibt man dort das Wort "SUMITA." ein (den Punkt nicht vergessen). Schon beim nächsten Spiel ist die "Trainer"-Version aktiv. Mit unendlich vielen Schiffen sollte es nun wirklich kein Problem mehr sein, endlich den achten Level zu sehen. *al*

Spherical (ST)

Bevor die Zauberer unter Euch entnervt den Joystick in die Ecke pfeffern, weil sie den tückischen Level wieder nicht lösen konnten, verrät Euch Ralf Sonntag aus Bensheim ein paar Codes zu "Spherical". Viel Spaß damit und sperrt zuerst die Kugel ein...

- Radagast
- Yamak
- Stornblade
- Skyfire
- Orcslayer
- Mirgal
- Ghanima
- Gliep
- Mournblade
- Jadawin
- Gumbachmal *al*

Gravity Force (Amiga)

Zum Kingsoft-Gravitations-Drama "Gravity Force" auf dem Amiga hat sich Henrik Blase aus Schnathorst die Paßwörter erspielt:

- Start in Level 05: Agnus
- Start in Level 10: Parsec
- Start in Level 15: Crystal
- Start in Level 20: Reactor
- Start in Level 25: Vision
- Start in Level 30: Orbit
- Start in Level 35: Palace
- Start in Level 40: Alien
- Start in Level 45: Falcon *al*

Leonardo (Amiga)

Waschechtes Schweizer Flair umweht die Codewörter zu "Leonardo" auf dem Amiga, die uns Jörg Franzen aus Bergisch Gladbach zusandte:

- Level 10: Emmentaler
- Level 20: Alphorn
- Level 30: Matterhorn *al*

Populous (ST)

Von Rainer Kupke aus Hamm stammt das kleine Listing in Omikron Basic, das für die Atari ST-Version von "Populous", die abgespeicherten Custom-Dateien in Conquest-Daten umwandelt. Ihr könnt damit wie folgt arbeiten: Im Conquest-Modus unter dem Namen "Dummy" den Spielstand speichern. Jetzt in den Custom-Modus umschalten. Hier könnt Ihr dann die Parameter und die Landschaft nach Belieben verändern.

Den veränderten Spielstand unter "Game" abspeichern.

Achtung: vor dem Speichern von "Paint Map" auf "Play Game" umschalten. Nun müßt Ihr einen Reset auslösen, das Listing starten und nach vollbrachter Arbeit Populous neu starten. Hier dann den Spielstand "Game" neu laden.

Ganz wichtig: Bitte speichert keine Daten auf das Originalspiel, sondern immer auf die Spielstanddiskette!

- Open "U", 1, "Dummy.Gam"
- Open "U", 2, "Game.Gam"
- For I=1 to 5
- Read A: Seek 1, A: Seek 2, A: get 1,A\$,1: Put 2,A\$
- Next I
- Close 1
- Close 2
- Data 29558,29559,29560,29628,29629

mh

Solomon's Key (ST)

Wer in die High-Score-Liste das Wort "Ploppy" eingibt, bekommt automatisch unendlich viele Zauberer, die er verbraten kann. Dieser Kniff stammt von Michael Schreiber aus Lochham.

Afterburner (ST)

Trotz des etwas ausgebrannten Spielprinzips folgt ein kleiner Trick zum Flugdrama "Afterburner" auf dem Atari ST. Man stoppt das Spiel mit einem Druck auf die Pausentaste. Dann gebt Ihr das Wort

"Thunderblade" ein. Jetzt sind folgende Tasten belegt:

- "G": Raketen auffüllen
- "T": Raketen entleeren
- "N": Extraleben.

Das fand Dieter Längerer aus Schlanders heraus. *al*

Double Dragon (ST)

Bei der vielen Bildschirm-Prügelei haben die Programmierer von "Double Dragon" auf dem ST die Cheat-Modi nicht vergessen, Ralph Heller aus Meerbusch stieß darauf. Hier die Code-Sätze, die Ihr auf der Tastatur eingeben müßt, nachdem das Spiel geladen und das Titelbild erschienen ist:

- Level one please: Start im ersten Level
- Level two please: Start im zweiten Level
- Level three please: Start im dritten Level

Level four please: Start im vierten Level

The last level please: Start im letzten Level

Give me more health please: Mehr Energie

Give me loads of time please: Mehr Zeit

I do not want to die: unendlich viele Leben.

Ihr könnt mehrere Cheats gleichzeitig eintippen. *al*

Fire Fly (C 64)

Wie wär's mit unendlich vielen ballernden Fliegen? Daniel Bianco aus Augsburg verrät Euch den Cheat Modus zu diesem C 64-Spiel: Ihr spielt solange, bis Ihr in die High-Score-Liste kommt. Dort gebt Ihr No Meters ein (mit Zwischenraum), um den Cheat zu aktivieren. Ausgeschaltet wird er mit Max Dif

(ebenfalls zwei Wörter). Noch ein paar andere Worte, die, wenn Ihr sie in die High-Score-Liste eingibt, diverse Überraschungseffekte auslösen: Talbot Horizon

- Sound n vision
- Ynot
- Xan
- Xr three i
- Win gambles
- Little mich
- Pet Shop Boys
- Special FX *al*

The Bard's Tale (MS-DOS)

Nick Reynolds hat uns ein kleines, aber effektives Listing für "Bard's Tale" (MS-DOS) geschickt. Es wird Ihren Charakteren helfen, sich wieder etwas besser zu fühlen.

Kopieren Sie alle .tpw-Files auf eine Diskette. Dann laden Sie die Files einzeln mit "Debug" (auf jeder MS-DOS-Systemdiskette) und geben folgendes ein: e 0117 63 00 63 00 63 00 63 00 63 (return) e 012d e7 03 e7 (return) e 0130 03 e7 03 e7 03 (return) e 0151 07 07 07 07 (return) w (speichert File ab)

Die bearbeiteten Files können Sie dann wieder in das Spiel kopieren. Achten Sie aber darauf, daß Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der ursprünglichen Spielerfiles haben. Denn nur so schnell kann man sich vertippen und der Charakter ist für immer verhunzt. *go*

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 Petra



Borrowed Time

So mancher Klassiker hat's in sich — so auch "Borrowed Time" von Interplay. Martin Fickenschner aus Sommerin braucht dringend die Nummer des Schließfachs, zu dem der Schlüssel aus Ritas Apartment paßt. Der Schlüssel gehört doch zu dem Schließfach, oder? Und wie bekommt man die Kombination für das Vorhängeschloß der Hütte im Park? Wer hat diese Hürde hinter sich und kann Martin helfen? *al*

Hillsfar

Andreas Duschinger und sein Freund Manfred Schmalzbauer spielen mit Vorliebe das Rollenspiel "Hillsfar", sind aber jetzt an eine tückische Stelle gekommen. Sie schreiben:

"Wir lösen problemlos die erste Aufgabe, die wir in einer der Gilden gestellt bekommen, doch die zweite schaffen wir nie. Immer, wenn wir von unserem Auftrag heimkehren, sagt uns der Gildenmeister, wir sollen zurückkommen, wenn wir 'etwas für ihn gefunden haben'. Was sollen wir finden und vor allem: Wo? Außerdem würde uns interessieren, wie man ins Schloß kommt (der Knock-Ring versagt bei uns immer), und was im 'Mage's Tower', 'Haunted Mansion' und 'Cemetery' zu tun ist." Welcher erfahrene Rollenspieler hilft den beiden? *al*

Roadwar Europe

Fabian Pavic aus Wien spielt seit geraumer Zeit "Roadwar Europe" auf seinem Atari ST. Doch jetzt steht er vor einem fetten Problem: Nach einiger Zeit gelang es ihm, den "Radio Detection Finder" zu bekommen. Der zeigte an, daß er sich mit seiner Crew in südlicher Richtung bewegen muß. Nach einigen Anläufen fand er die richtige Stadt (es kam die Aufforderung "Search here"). Doch wenn er an dieser Stelle sucht, findet er nichts. Was macht er falsch? Bitte helft ihm, er schreibt, er würde jetzt schon einige Monate an diesem Problem hängen. Generell könnten wir für die Power-Tips noch ein paar Tipps zu diesem Strategiespiel gebrauchen. *al*

Police Quest

Michael Meier aus Kloten in der Schweiz schreibt: "Bei Police Quest stehe ich vor schier unlösbaren Schwierigkeiten. Wie verhaftet man den Betrunkenen? Braucht man dazu die Handschellen? Und wie kann man eine verhaftete Person im Gefängnis einbuchen lassen?" Bitte schreibt uns die genauen Codesätze, die man eingeben muß, um diese Probleme zu lösen, denn Michael hängt sonst völlig fest (der alte Sierra-Parser mag manchmal nicht so recht...). *al*

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Lords of the rising sun, dt. Anltg.	78,-	Hard'n Heavy, dt. Anltg.	49,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Holiday Maker, dt. Anltg.	69,-
American Icehockey	64,-	Intern. Karate Plus, dt. Anltg.	69,-
Arkanoid II	69,-	Journey	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Kick Off, dt. Anleitung	44,-
Ballistix	53,-	Kings Quest, 3er Pack	53,-
Battle Hawks 1942	53,-	Kult, dt. Anltg.	59,-
Billard Simulator, dt. Anltg.	66,-	Die Kristal, dt. Anltg.	77,-
Blood Money	63,-	Lombard RAC Rallye, dt. Version	69,-
Bombuzal, dt. Anltg.	69,-	Munsters	53,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Night Dawn, dt. Anltg.	69,-
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	69,-	Olimperium, dt. Anltg.	53,-
Crazy Cars II	91,-	Person. Nightmare, dt. Anltg.	79,-
Dakar 89, dt. Anleitung	55,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Danger Freak, dt. Anltg.	53,-	Precious Metal, dt. Anltg.	69,-
Dragons Lair	90,-	R-Type, dt. Anltg.	69,-
Dungeon Master, kompl. dt. (1 MB)	72,50	Shogun	79,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	SIM CITY, ausführl. dt. Handbuch	79,-
Firebrigade	72,50	Skweek	49,-
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	59,-	Space Quest II	69,-
F 16 Mission Disk, dt. Handbuch	55,50	Technocop, deutsche Anleitung	55,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Test Drive II, The Duel	69,-
Flight Sim. II, komplett deutsch	89,-	Scenery Disk: Californien/Cars je	33,-
F.O.F.T. dt. Handbuch	82,50	The Deep, dt. Anltg.	64,-
Forgotten Worlds	49,-	Thunderblade, dt. Anltg.	59,-
Fugger, komplett deutsch	55,-	Tiger Road, deutsche Anleitung	51,50
Fußballmanager II, deutsche Vers.	55,-	Validators	69,-
Exp. Kit I, Fußballmanager II, dt.	39,-	Wall Street Wizard, kompl. deutsch	59,-
Galactic Conquerer, dt. Anltg.	64,-	War in Middle Earth, dt. Anltg.	55,-
Grand Monster Slam, dt. Anleitung	55,-	WEC Le Mans, dt. Anleitung	69,-
Gunship	74,50	Zak McKracken, kompl. deutsch	67,-

ATARI ST

Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Microprose Soccer, dt. Anleitung	66,-
American Icehockey	65,-	Murders in Venice, dt. Anleitung	55,-
Backgammon, kpl. dt.	58,-	Operation Neptun, dt. Version	65,-
Bio Challenge, dt.	66,-	Olimperium, dt. Handbuch	53,-
Ballistix	52,50	Orbiter, dt. Handbuch	69,-
Battle Hawks 1942	59,-	Personal Nightmare, dt.	79,-
Carrier Command, deutsch. Handb.	69,-	Police Quest I	65,-
Custodian, dt. Anleitung	57,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Circus Games, deutsche Anleitung	57,-	Power Drome, deutsch. Handbuch	69,-
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	57,-	Precious Metal, dt.	69,-
Crazy Cars II	53,-	RVF Honda, dt. Handbuch	67,50
Create a Shape	115,-	Skweek	49,-
Deja Vu 2	64,-	Sorcerer Lord, dt.	69,-
Demons Winter	64,-	Space Quest III	62,-
Dungeon Master, komplett deutsch	69,-	Spherical, dt. Anleitung	59,-
Elite, deutsches Handbuch	69,-	Starglider II, deutsches Handb.	69,-
Empire	69,-	Stormtrooper	51,-
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	74,50	STOS - The Game Creator	79,-
F 16 F. Mission Disk, dt. Handb.	55,50	STOS - Compiler	49,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - Sprites	72,50
Flight Sim. II, komplett deutsch	89,-	STOS - Maestro	62,-
Fußballmanager II, deutsche Vers.	57,50	STOS - Maestro plus	199,-
Exp. Kit I, Fußballmanager II, dt.	39,-	Times of Lore, dt. Version	75,-
Jeanne D'Arc, komplett deutsch	49,-	Typhoon Thompson	69,-
Kampf um die Krone, kpl. dt. 1 MB	69,-	Wall Street Wizard, kompl. deutsch	55,-
Kaiser, kompl. deutsch	119,-	War in Middle Earth	65,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	Waterloo, dt. Handbuch	69,-
Kings Quest IV	79,50	WEC Le Mans, dt. Anleitung	55,-
Kult, dt. Handbuch	55,-	Weird Dreams, dt. Anleitung	69,-
Lombard RAC Rallye, dt. Version	69,-	Willow	65,-
Lords of Conquest, dt. Version	55,-	Zak McKracken, kompl. deutsch	69,-

IBM

3 D Helicopter *	57,-	Leisure suit Larry...	57,-
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA *	81,-	Leisure suit Larry... II *	79,-
American Indoor Soccer	65,-	Lombard RAC Rallye, dt. Version	69,-
American Icehockey	64,-	Nebulus	72,50
Balance of Power 1990	64,-	Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Bard's Tale II, dt. Anltg.	64,-	Pirates *	69,-
Battlehawks 1942 *	59,-	Police Quest 2 *	72,50
Börsenfieber, kpl. deutsch	71,50	PT 109	79,-
Chess. Psion	66,50	Red Storm Rising, dt. Handbuch	99,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anltg.	77,-	Robocop, dt. Anltg.	72,50
Crazy Cars II *	61,-	Sentinel Worlds	64,-
Demons Winter	64,-	Silphes *	79,-
Double Dragon *	69,-	Space Quest 2 *	57,-
Elite	69,-	Space Quest III *	79,-
Emmanuelle, kpl. dt. *	53,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
F 16 Combat Pilot *	67,-	Strikefleet	64,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109,-	Technocop	55,-
F 16 Falcon, AT U. norm. Vers. je	92,90	Test Drive 2.0, The Duel	85,-
Flight Sim. II, deutsche Vers.	126,-	Scenery D. I. dt. Call./S. Cars je	39,-
Alle Lieferb. Scenery Disks je	49,-	Times of Lore, dt.	79,-
First over Germany	75,-	Thunderchopper *	65,-
Fußball Manager II, dt. Version *	55,-	Ultima Trilogie I-II-III	69,-
Exp. Kit I, Fußball Manager II *	39,-	Volleyball Simulator, dt. Anltg. *	47,-
Goldrush *	84,-	Waterloo, dt. Anltg.	72,50
Grand Prix Circuit, dt. Anltg. *	67,-	Wall Street Wizard, kpl. dt. *	65,-
Gunship, Helicopter Sim. *	109,-	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,-
Jet Fighter	99,-	Zany Golf, dt. Anltg. *	69,-
Pool of Radiance *	64,-	Super Joystick: "Flywheel 4000" (Maxx-ähnli. Steuerknüppel)	189,-
Kings of the Beach *	72,50		
Kings Quest, 3er-Pack *	69,-		
Kings Quest IV *	95,-		
Kult, dt. Anleitung *	59,-		

* auch auf 3.5" Disketten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,- • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE • 10,-

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

Star Command

Frisch aus der Redaktion: Tips zum "Star Command":

— Beim Erschaffen der Charaktere auf einen möglichst hohen Intelligenzwert achten. Er ist für spätere Beförderungen verantwortlich. Je höher der Rang, desto höher das Gehalt.
— Dem Piloten und dem Co-Piloten noch je zwei Runden auf der Offizierschule gönnen. Da beide nicht an Landungsunternehmen beteiligt werden, kann auf die Waffenskills verzichtet werden, lieber die Piloten- und Reparaturskills ausbauen.

— Bei den anderen Besatzungsmitgliedern möglichst jeden mit dem "Heavy-Arms"-Skill ausstatten. Zusätzlich einen Mediziner, einen Scout, einen Esper, einen Astrogunner, einen Sprengstoffexperten und einen Fachmann für chemische Waffen zusammenschustern.

— Nicht an der Ausstattung der Leute sparen. Ihr solltet jeden (außer den Piloten) mit "Environment-Anzügen" und der Sauerstoffausrüstung versorgen.

— Immer einen Blick auf das Gewicht der Ausrüstung werfen. Was nützt die schönste Rüstung, die gut schützt und auch noch billig ist, wenn das Teil so schwer ist, daß Eure Leuten sich darin nicht bewegen können. Gute Erfahrungen haben wir mit der "Scout-Exo" gemacht. Das Ding ist zwar nicht ganz billig, dafür können die Charaktere ordentlich Munition für die Waffen mitnehmen.

— Stichwort Bewaffnung: Jeden Spieler, der den "Heavy Arms"-Skill beherrscht, mit der netten 40-mm-Panzerjäger-RL-Kanone ausstatten. Für jeden der Panzerjäger haben sich 9 Reservemagazine bewährt. Dazu könnt Ihr noch den Chemiker mit "Caustic Mist Bombs" und den Explosiv-Experten mit "Neutron Grenades" versorgen.

— Ein Muß für Euren Raumer ist ein "Missile Killer", selbst der kleinste von denen hält schon ganz gut gegnerische Raketen fern.

— Wenn Ihr gerade am Anfang steht, solltet Ihr Euch keinen Laser kaufen. Dazu benötigt Ihr ausreichend Spritreserven, die das Zwergen-Raumschiff am Anfang nicht hat — also Finger weg. Hier haben sich als erstes die "Hypervelocity Rockets" bewährt. Später zahlen sich die "Heavy Bofors Tor-

pedos" und die "500 KT Nuclear Missiles" aus.

— Wer mit einem größeren Schiff nicht auf einen Laser verzichten möchte, kann sich ja mal die "Thunderbolt Plasma Canon" anschauen, leider hat das Ding ordentlich Gewicht und ist nicht gerade preiswert. Etwas billiger und leichter ist die "Resonant Cavity EMP Canon"; die Durchschlagskraft dieser Kanone ist wirklich nett.

— Ganz kurz zur Positionierung der Kanonen: Ihr braucht nicht alle Plätze im Schiff mit Waffen vollstopfen. Besser ist es, je ein Geschütz vorne und hinten zu montieren.

— Am Anfang ist gerade das Geldproblem sehr gravierend. Um dem erstmal abzuwehren, könnt Ihr mit der Spionage-Mission auf High-Tech-Welten ordentlich Kohle scheffeln. Runter auf den Planeten, Gegenstände auf sammeln und zur Raumstation zurück. Für jedes Item gibt es jetzt eine nette kleine Prämie.

— Auf Euren Irrflügen durch die unendlichen Weiten werdet Ihr ab und an auf Roboterschiffe stoßen. Die kleine Robotsonde sieht zwar im Vergleich niedriglich und winzig aus, aber in einem Gefecht pustet dieses Winz-Teil Euch auf Dauer in das Universum zurück. Die einzige Chance: vor jedem Schuß ein, besser zweimal "Aim at Target" machen und erst dann feuern. Wenn Ihr mal auf zwei "Robot-Fighter" trifft, hilft nur Flucht — oder beten.

mh

Lords of the Rising Sun

Frank Unland aus Bucholt hat es sich im mittelalterlichen Japan gemütlich gemacht und schickte uns seine Tips zu "Lords of the Rising Sun".

Allgemeine Tips:

— Am besten mit Yoshitsune anfangen; er erhält gleich sechs Armeen. Nie mit dem guten Yoshitsune selbst in den Kampf ziehen. Das Spiel ist sofort beendet, wenn Ihr mit ihm eine Niederlage erleidet.

— Setzt Ihr eine Armee in eine eigene Burg, bekommt diese wieder neue Kräfte. Dieses Auftanken ist nützlich vor jeder Burgeroberung.

— Gibt sich eine feindliche Armee geschlagen, dürft Ihr keine Gnade zeigen. Verfolgt sie, bis Ihr den gegnerischen Angreifer erledigt habt.

— Burgen grundsätzlich nur mit Satake und Norigori angreifen, da die beiden die größten Sieges-Skill haben.

Strategien für fortgeschrittene Samurais:

Mit Miaura die Stadt Edo einnehmen und ihn dort stehen lassen. Yoshinaka sofort nach Toyame und den guten Norigori nach Nigata senden. Dabei trefft Ihr wahrscheinlich auf Yoshinaka in Hoto. Den nach einem Sieg ausnahmsweise mal ziehen lassen und weiter nach Toyame gehen. Satake sollte warten, bis Futiwara näherkommt: Mit ihm kann manchmal eine Allianz gebildet werden. Habt Ihr alle Heerführer plaziert, solltet Ihr mit Yoshitsune zur Insel Aikawa ziehen. Alle anderen Armeen dürfen sich in einer Burg ausruhen und Kräfte sammeln. Danach mit Satake oder Norigori in eine Burg in der Nähe von Nagoya ziehen und warten, bis sich die meisten Gegner respektvoll entfernen. Nun ohne Gnade Nagoya angreifen. Nach dem Sieg darf Miaura von Edo nach Nagoya ziehen.

Die gleiche Tour veranstaltet Ihr in Osaka. Auf alle Fälle sollte eine Armee in Nagoya verbleiben. Nun darf sich Euer Feldherr Norigori eine Ruhepause gönnen. Nach dem kleinsten Püschchen scheucht Ihr ihn von seinen Reisschalen und schickt ihn nach Himeti. Von dort aus kann er zusammen mit Yoshinaka auf die kleine Insel übersetzen, Kochi einnehmen. Damit die anderen Herren nicht einrotten, dürfen Satake und Miaura die obere westliche Inselhälfte abgrasen und dort jedem Feind den Gar aus bereiten. Wenn in der Zwischenzeit die kleine Insel komplett in Eurer Hand ist, verdrückt sich Yoshinaka zurück nach Himeti. Wenn Euch die beiden ersten Inseln gehören, marschiert Ihr mit Yoshitsune nach Kyoto. Möglichst mit zwei Armeen gleichzeitig von Kochi aus zur letzten Insel übersetzen und diese erobern.

Zwischendurch müßt Ihr natürlich mit Yoshitsune ein paar mal den Chef besuchen und Euch beliebt machen. mh

Millennium 2.2

Verzweifelte Mondebewohner, die Schwierigkeiten haben, Kolonien zu errichten, können nun aufatmen. Das Handbuch verschweigt eine wesentliche Tatsache, die sehr wichtig ist. Mit diesen kleinen

Raumschiffen, den Gazern, solltet Ihr mal den Asteroidengürtel besuchen. Nach kurzer Zeit finden diese dort wertvolle Mineralien, die dringend benötigt werden, um größere Schiffe und Raumkuppeln zu bauen.

Um zu einem größeren Generator zu kommen, müßt Ihr für eine kleine Weile die Minenanlage abschalten. Jetzt habt Ihr genug freie Energie, um größere Sonnen-Generatoren zu bauen. Mit diesem Trick könnt Ihr Euere Generatorleistung immer um eine Stufe heraufschrauben. Auf den späteren Kolonien solltet Ihr nur die dicken Mark XII benutzen. Und nicht vergessen: Immer einen oder zwei davon pro Station in Reserve halten.

Von Gorge Peterhagen aus Passau stammt die folgende Liste der besiedelbaren Monde. Allerdings gelten diese nur für den ersten Spieldurchgang. Beim zweiten Mal werden einige andere Planeten und Monde verwendet. Hier nun also die Liste für den ersten Durchgang:

Leda	Enceladus	
Callisto	Tety	
Uranus	Hyperion	
Miranda	Titan	
Titania	Phoebe	
Oberon	Neptun	
Ariel	Pluto	
Umbriel	Triton	mh

Starquake

Zu "Starquake" lieferte Renato Nanni aus Hilterfingen einige Codes für den Teleporter:

HINDI

ROKEA An einigen Stellen kann Starquake durch die braunen Wände gehen (einfach mal probieren)

KWANG

SOLUN

CWORE (rechts oben ist der Planetenkern)

DAVRO

KALED Die rote Computerkarte braucht man für die TSOIN Security-Doors und die Cheops-Pyramiden.

LUANG

SOCHI Der Schlüssel wird für die grünen Wände BORNO benötigt.

TABAT

FLIED Die grauen Brücken können zum Einsturz gebracht werden.

CHING Den Starquake (ohne fliegenden Untersatz) auf NICHÄ die Brücke setzen, Joystick viermal kurz nach unten drücken und den Starquake fallen lassen.

Clue Books

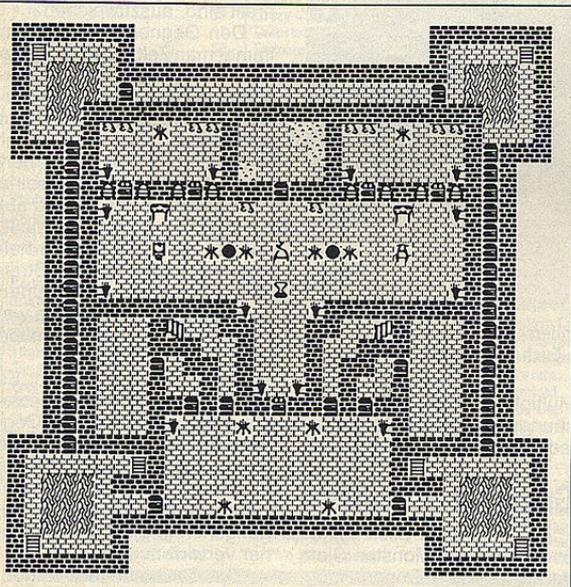
Ultima V

Teil 2: Schloß Blackthorn

Letztes Mal haben wir zusammen Schloß Britannia genauer unter die Lupe genommen. Heute, im zweiten Teil der "Clue-Book"-Übersetzung, machen wir Euch mit den

Örtlichkeiten der Dunklen Burg von Lord Blackthorn bekannt. Der Palast von Blackthorn Umgeben von feuerspeienden Vulkanen, westlich von der Insel des Avatars, befindet sich die schwarze Burg von Lord

Fortsetzung auf Seite 40



Düsteres Gemäuer in der Übersicht: Burg Blackthorn

Joysoft

ca. 20000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-	PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
After Burner	39,90	74,90	54,90	74,90	Ferrari Formula One	69,90	64,90	64,90	
Apache Strike	44,90	*	*	69,90	Flugsimulator II (dts.)	105,00	105,00	*	*
Archipelagos	*	69,90	64,90	74,90	Flugsimulator III (dts.)	*	*	135,00	
Balance of Power II	*	74,90	74,90	74,90	Footballdirector II	64,90	54,90	64,90	
Ballistics	*	59,90	59,90	*	Forgotten Worlds	39,90	54,90	54,90	54,90
Bard's Tale I	19,90	29,90	29,90	29,90	Fugger	44,90	54,90	54,90	54,90
Battle of Napoleon	64,90	*	*	74,90	Galactic Conqueror	*	54,90	64,90	
Battlehawks 1942	*	54,90	54,90	59,90	Galdregons Domain	54,90	54,90	*	
Battletech	54,90	64,90	*	74,90	Giants	39,90	79,90	*	
Biochallenge	*	69,90	64,90	*	Goldrush	69,90	69,90	74,90	
Blood Money	*	64,90	64,90	*	Grand Monster Slam	39,90	59,90	59,90	59,90
Breach	*	59,90	74,90	*	Grand Prix Circuit	44,90	74,90	64,90	
Bundesliga Manager	54,90	*	*	*	Gunship	49,90	69,90	69,90	99,00
Circus Attractions	39,90	59,90	59,90	59,90	Hills Far	54,90	54,90	69,90	
Crazy Cars II	39,90	69,90	59,90	69,90	Hollywood Poker Pro	37,90	49,90	49,90	49,90
Chronoquest	*	74,90	74,90	69,90	Honda RVS	64,90	64,90	64,90	
Cosmic Pirates	69,90	69,90	*	79,90	Indiana Jones (Lucas Film)	69,90	69,90	69,90	
Curse of Azur Bonds	69,90	*	*	79,90	Indiana Jones (US Gold)	59,90	59,90	59,90	
Custodian	39,90	54,90	54,90	*	Iron Lord	59,90	69,90	69,90	69,90
DeJa Vu II	*	69,90	69,90	*	Jet Fighter	*	109,00	*	
Demons Winter	54,90	69,90	69,90	69,90	Journey	79,90	*	*	
Drachen von Laas	74,90	74,90	*	*	Kennedy Approach	69,90	69,90	*	
Dungeon Master (dts.)	74,90	74,90	*	*	Kick Off	29,90	44,90	44,90	*
Dung. Mast. Edit. (engl.)	29,90	29,90	*	*	Kingdom Of England	64,90	64,90	*	
Earl Weavers Baseball	19,95	19,95	*	*	Kings Quest I, II, III	69,90	69,90	69,90	
Emanuelle	54,90	54,90	54,90	*	Kings Quest IV	*	84,90	84,90	
F16 Combat Pilot	59,90	69,90	69,90	69,90	Kult	69,90	69,90	69,90	
F16 Falcon	74,90	64,90	79,90	*	Leisure Suit Larry I	54,90	54,90	54,90	
F16 Falcon (dts.)	84,90	74,90	109,00	*	Leisure Suit Larry II	74,90	74,90	74,90	
F16 Falcon Mission Disk	59,90	59,90	*	*	Leonardo	39,90	59,90	*	

AUSZUG AUS UNSERER AKTUELLEN PREISLISTE

Lords of Rising Sun engl.	74,90	74,90	*	*	Skateball	54,90	54,90	54,90	
Maniac Mansion (dts.)	39,90	69,90	69,90	69,90	Skyfox II	29,90	29,90	29,90	
Marble Madness	19,90	29,90	29,90	29,90	Steelethunder	49,90	*	69,90	
Microdose Soccer	54,90	69,90	69,90	69,90	Space Quest II	69,90	54,90	54,90	
Millennium 2.2	69,90	69,90	69,90	*	Space Quest III	74,90	74,90		
Modern Wars	49,90	*	64,90	*	Spherical	39,90	59,90	59,90	59,90
Manhunter	74,90	74,90	74,90	*	Starglider II (dts.)	74,90	74,90	*	
Neuromancer	39,90	64,90	*	*	Super Hang On	64,90	49,90	*	
New Zealand Story	69,90	59,90	*	*	Test Drive I	9,95	19,95	19,95	
Oil Imperium	42,00	59,90	59,90	59,90	Test Drive II	49,90	69,90	69,90	
Personal Pinball	74,90	74,90	*	*	Thunderbird	39,90	69,90	69,90	
Phobia	39,90	59,90	59,90	*	Timescanner	39,90	69,90	59,90	
Pirates	49,90	69,90	69,90	69,90	Track Suit Manager	54,90	54,90	*	
Police Quest I	69,90	54,90	54,90	*	TV Sports Football	74,90	*	*	
Police Quest II	74,90	69,90	69,90	*	Typhoon Thompson	*	54,90	*	
Populous	64,90	64,90	64,90	*	Ultima Trilogy (I, II, III)	54,90	*	79,90	
Power Dome	74,90	69,90	*	*	UMS (dts.)	74,90	74,90	74,90	
Precious Metal	54,90	54,90	*	*	Voyager	74,90	64,90	*	
Premiere Collection	74,90	74,90	*	*	War in Middle Earth	39,90	64,90	64,90	64,90
Project Firestart	49,90	*	*	*	Wasteland	49,90	*	64,90	
Questron II	39,90	59,90	*	*	Wayne Gretzky	79,90	*	*	
Red Heat	44,90	59,90	*	*	Waterloo	69,90	69,90	69,90	
Red Lightning	*	79,90	79,90	*	Weird Dreams	49,90	74,90	74,90	74,90
Red Storm Rising	49,90	*	99,00	*	Wicked	69,90	59,90	*	
Running Man	39,90	64,90	64,90	*	Willow	39,90	69,90	69,90	
Savage	39,90	69,90	69,90	*	World Snooker	49,90	49,90	*	
Scenery Californ. (TD II)	29,90	39,90	39,90	*	World Tour Golf	19,90	29,90	29,90	
Scen. Supercars (TD II)	29,90	39,90	39,90	*	Xybots	59,90	59,90	*	
Scen. Hawaiian Odyssey	74,90	69,90	49,90	*	Zak MacKracken (dts.)	49,90	64,90	64,90	64,90
Shogun (Infocom)	79,90	*	*	*	Zany Golf	64,90	69,90	64,90	
Shoot em up	*	*	*	*	Zork Zero	79,90	*	*	
Const. Kit (engl.)	74,90	69,90	*	*	Loderunner	64,90	64,90	64,90	
Silkworm	39,90	54,90	54,90	*					

Irtum und Preisänderungen vorbehalten
 Artikel mit unterschiedlichem Preis werden in Kürze
 erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
**WIR HALTEN STÄNDIG
 EINIGE TAUSEND SPIELE
 FÜR SIE AUF LAGER!**

Filiale Düsseldorf 1

Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45
 Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30
 Mittwoch bis 13 Uhr
 Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

Filiale Köln 1

Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 26
 Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
 und von 14 bis 18 Uhr 30
 Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41

Gottesweg 157 (Laden und Versand)
 Tel: 02 21 - 41 66 34
 und 02 21 - 42 55 66
 Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten **BLITZ-Versand**
 erreichen Sie unter den **SOFTLINE-NUMMERN**

02 21 - 41 66 34 und 02 21 - 42 55 66

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
 Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Circus Attractions

Trampolinspringen:

Ein Paar Tips, wie man das Publikum begeistern kann: Man sollte gleich nach dem Absprung mit dem Salto beginnen. Drückt man Feuer und startet dann einen Vorwärtssalto, während man Feuer gedrückt hält, so stoppt der Trampolinspringer immer wieder in der richtigen Position. Jeder Überschlag wird vom Publikum belohnt. Spielt man im Zwei-Spieler-Modus, ist es günstig, "Synchronspringen" zu praktizieren. Daher immer auf einer Höhe bleiben. Allerdings sollte man nicht gleich alles Artistenpulver verschießen: je mehr Salti geschlagen wurden, um so weniger ist das Publikum für solcherlei Kunststückchen noch zu erwärmen.

Seiltanzen:

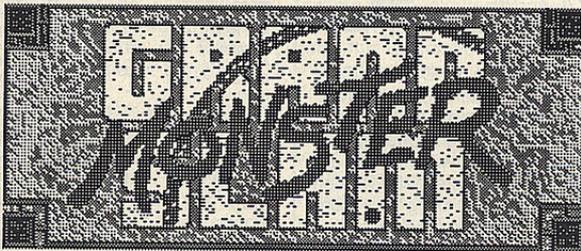
Das elementare Problem des Seiltanzens ist es, das Gleichgewicht zu halten. Wird man allerdings von der Punktegerade dazu gedrängt, sich einige Kunststückchen zu erlauben, so sollte man diese erst beginnen, wenn man sich im Gleichgewicht befindet. Dadurch ist gewährleistet, daß man sich nach dem Kunststück nicht einige Meter tiefer wiederfindet. Das sicherste Kunststück ist der Schersprung. Das meint allerdings auch die Punktejury, die sich aus recht sensationellusternen Mitgliedern zusammensetzt. Ihnen gefällt der Handstand mit seinen kleinen Finessen am besten.

Messerwerfen:

Hier drängen sich eine Menge Leute um die Wurtscheibe. Trifft man zufällig den Clown, so kann das schadenfrohe Publikum erheitert werden, was sich in der Punktebewertung niederschlägt. Auch ein publikumswirksamer Wurf auf den Cowboy ist zu empfehlen. Der Direktor hat kein Verständnis für solcherlei Spielereien. Trifft man ihn, führt das zu Punkteinbußen. Im Zwei-Spieler-Modus sollte sich einer um die Boni kümmern, während sich der andere auf die Scheibe konzentriert. Die Bonusgegenstände sind:

- Wecker: Es gibt einen Bonus, aber die Assistentin wirft die Messer schneller weg.
- Torte: Es gibt einen kleinen Bonus.
- Apfel: Die Assistentin wird geduldiger im Umgang mit den Messern.
- Raute: Es werden entweder Punkte abgezogen oder aufaddiert.

Circus Attractions und



Golden Goblins greifen in ihre Trickkiste. Holger Ahrens und Volker Mahron von Golden Goblins schickten uns ihre Tips und Tricks zu den Spielen "Circus Attractions" und "Grand Monster Slam".

— Clown: Multiplier (wird später erklärt).

— Krone: Man bekommt alle Messer zurück.

Wippespringen:

Springt der Clown zu lange auf der Wippe, ohne die Wippe oder Seite zu wechseln, so sorgt eine Bombe für Action. Denn ab einem bestimmten Punktestand beginnen die Gespenster, paarweise die Flugwege dicht zu machen. Je we-

Das allgemeine Bonussytem:

In jeder der Disziplinen erscheint ein sogenannter Multiplier in Gestalt eines kleinen, grünen Clowns. Wird dieser Multiplier eingesammelt, verdoppelt sich die Schluß-Wertung. Kann man zwei oder drei dieser Multiplier ergattern, so wird der Endscore verdrei-, beziehungsweise vervierfacht. Das klappt nur, wenn man die



Holger (links) und Volker, die Programmierer von "Grand Monster Slam" und "Circus Attractions", geben Euch Insider-Informationen

niger Sprünge man braucht, um an die Boni zu gelangen, um so mehr Bonuspunkte werden verteilt. Verschwindet ein Bonus, bevor man ihn gefangen hat, gibt es einen Punktabzug. Durch sinnvolles Wechseln auf der Wippe kann man Sprünge sparen, da sich der Clown gleich auf der richtigen Wippenseite befindet.

Multiplier ohne Unterbrechung, also nacheinander bei jeder Disziplin, eingesackt hat.

Grand Monster Slam

Auf den ersten Blick kommt es bei Grand Monster Slam darauf an, den Gegner möglichst häufig zu treffen, ohne selbst dabei getroffen zu wer-

den. Es gibt aber noch einige weitere Tips, die einem das Leben als Kampfzweig enorm erleichtern können:

— Schießen: Wie schnell man nacheinander schießen kann, hängt vor allem von den Wegen ab, die man läuft. Wenn Sie gerade einem Belom ausgewichen sind, ist dieser am schnellsten zu erreichen. Wenn auf Ihrer Seite viele Beloms darauf warten, wieder die Belompunkte zu besetzen, sollten Sie einen Reihenschuß machen: Stellen Sie sich auf einen Belompunkt und drücken Sie schnell nacheinander die Feuertaste. Die wartenden Beloms besetzen dann nacheinander den Belompunkt, um gleich danach auf die gegnerische Seite befördert zu werden.

— Treffen: Exaktes Zielen auf den Gegner bringt Zeitvorteile. Entweder muß der Gegner ausweichen (verliert dadurch Zeit und läßt sich eventuell in eine Ecke treiben) oder er wird vom Belom getroffen (er bleibt am Boden liegen). Je häufiger ein Gegner getroffen wurde, desto länger bleibt er liegen. Nutzen Sie die Zeit! Wer gut zielen kann und das nötige Timing besitzt, sollte den Gegner noch einmal treffen, wenn er wieder aufsteht.

Wer exakt schießen kann, sollte versuchen, den Gegner in Kopfhöhe zu treffen. Solche Treffer ermüden den Gegner mehr als Treffer am Fuß. Alle Gegner haben Schwierigkeiten, flach geschossenen Beloms, die an einer Bande abgeprallt sind, auszuweichen.

— Den Gegner reizen: Wann immer man Zeit dazu hat, sollte man die "Ärger-Geste" machen (Joystick unten und Feuer). Man merkt es vielleicht nicht sofort, aber der Gegner wird dadurch zusehends nervöser. Wenn der Gegner seine Beherrschung verliert und auf die Zuschauertribüne schießt, erreicht man damit einen Pelvans. Wer den Pelvans-Strafstoß verwandelt, hat auf einen Schlag gleich drei Beloms weniger. Das ist schon der halbe Sieg!

— Nicht getroffen werden: Es empfiehlt sich, immer in Bewegung zu bleiben. Einige Gegner haben Schwierigkeiten, die Bewegung des Zwerges beim Zielen mit zu berücksichtigen. Häufiges Ändern der Bewegungsrichtung kann den Gegner verwirren.

— Tips für die höheren Ligen: In der zweiten und ersten Liga gibt es einen störenden Zaun

mitten im Spielfeld. Da man höher zielen muß, schießt man langsamer. In der Mitte des Spielfeldes ist der Zaun unterbrochen. Solange der Gegner sich bei den drei mittleren Belompunkten aufhält, kann man ihn ohne Probleme durch das "Loch im Zaun" treffen. Nur von der Mitte aus sind auch effektive Reihenschüsse möglich.

Die Gegner:

Einige Gegner haben Schwächen, die es gilt auszunutzen:

- Faulheit: Fauler Gegner laufen eventuell nicht zu Beloms hin, die zu weit entfernt liegen.
- Ängstlichkeit: Ängstliche Gegner weichen ankommenden Beloms schon aus, wenn sie nur in ihre Nähe kommen. Vor lauter Ausweichen kommen solche Gegner häufig nicht zum Schießen.

- Schlechte Beobachtungsgabe: Manche Gegner berücksichtigen die Bewegung des Zwerges selten beim Zielen.
- Schußgenauigkeit: Manche Gegner haben Schwierigkeiten, den Zwerg exakt zu treffen.
- Geschwindigkeit: Langsame Gegner warten länger an Belompunkten, bevor sie den nächsten Belom losschießen.
- Empfindlichkeit: Manche

Gegner stehen nach einem Treffer sofort wieder auf, während andere längere Zeit liegenbleiben.

Die Steckbriefe der Gegner

Im folgenden die Gegner mit ihren Eigenschaften:

3. Liga

- Brunf, der Oger: Weicht selten Beloms aus (Treffer machen ihm aber auch nicht viel). Faul.

- Red Sonja Valmora, die Amazone: Recht ängstlich (Treffer machen ihr auch viel aus) und etwas langsam.

- Conold, der Barbar: Nicht sehr schußgenau, faul.

- Zsch Lnk, der Quadropus: Schlechte Beobachtungsgabe, weicht selten aus, etwas faul.

2. Liga

- Klaus von Adlerberg, der Ritter: Etwas ängstlich und etwas faul. Schießt häufig in die Ecken.

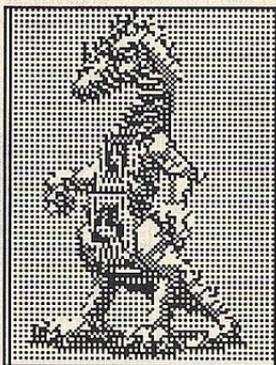
- Hiro Sha, der Troll: Nicht sehr schußgenau, schlechte Beobachtungsgabe, faul.

- Quirks, der Kobold: Zielt schlecht, ist aber recht schnell und schwer zu treffen.

- Gnarl, der Gnoll: Treffer machen ihm relativ viel aus. Etwas ängstlich, etwas faul.

1. Liga

Alle Gegner in dieser Runde sind so stark, daß man gegen sie keinen schnellen Sieg erzwingen kann. Spielen Sie auf Zeit, lassen Sie sich nicht selbst treffen und warten Sie auf die richtige Gelegenheit.



- Nurfuk, der Yalk: Kann Beloms per Magie von allen Belompunkten aus losschießen (Nicht nur dort, wo er steht). Bleiben Sie immer in Bewegung! Der Yalk schießt nicht sehr schnell und ist recht ängstlich.

- Roarch, der Drache: Er speit Feuer. Also möglichst nie direkt

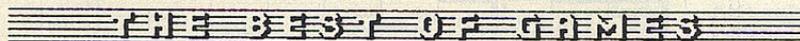
ihm gegenüber stehen. Durch das Feuer speien verliert er aber Zeit, die man nutzen kann. Mit der Ärger-Geste kann man jederzeit das Feuer speien erzwingen. Nach dem Feuer speien gibt es eine Pause, in der der Drache kein neues Feuer speien kann.

- Winner, der Goblin: Setzt eine magische Feuersäule als Hindernis auf der Zwergenseite. Nicht gegen die Säule laufen! Vermeiden Sie es, sich von der Säule in eine Ecke drängen zu lassen! Der Goblin ist (wie alle Goblins!) etwas faul.

Tips zum Belom punching

Man sollte sich als Anfänger nicht selbst damit verwirren, daß man mit dem Zwerg in alle vier Positionen springt. Aus nur zwei Positionen (zum Beispiel "Zwerg schaut nach links" und "Zwerg schaut nach oben") kann man alle ankommenden Beloms erwischen. Für jede der acht Richtungen gibt es nur eine Joystickbewegung, die man lernen muß. Wer die Möglichkeit hat, sollte auf alle Fälle auf Tasten spielen, da dabei die Rechts/Links-Bewegung und das Stoßen leichter voneinander zu trennen sind.

go



C64-Disk:

Barbarians II	30-
Battlech	56-
Chambers Of Shaolin	45-
Command Performance	42-
Course Azure Bonds	70-
Crazy Cars II	42-
F-16 Combat Pilot	59-
Forgotten Worlds	41-
Gemini Wings	50-
Hard N Heavy	42-
Hillsfar	53-
Honda RVF 750	58-
J. Nicklaus 18 Holes	53-
Jaws	42-
Kick Off	29-
Navy Seal (+Digit.Uhr I)	36-
Oil Imperium	34-
Phobia	42-
Project Finestart	50-
Red Hot Hits Beaujolly	34-
Rick Dangerous	42-
Rock Star	42-
Rodeo Games	45-
Silkworm	41-
Special Action	42-
Spherical	42-
Stomlrod	49-
Tangled Tales	55-
Test Drive II	50-
TD II Car or Scenery, je	25-
The Champ Boxing	38-
Voyager	42-
War In Middle Earth	41-
Winnetou	50-

AMIGA:

American Ice Hockey	67-
Archipelago	67-
Astaroth	57-
Battlehawks 1942	56-
Bio-Challenge	67-
Bloodvych	70-
Crazy Cars II	67-
Datasloom	101-
Demons Winter SS1	67-
Forgotten Worlds	53-
G.Nius	67-
Gold Rush	70-
Gunsnip	67-
Journey	80-
Kick Off	42-
Kult	64-
Leisure Suit Larry 2	80-
Lord of Rising Sun	80-
Microprose Soccer	67-
Millenium 2.2	70-
Personal Nightmar	84-
Pharao	59-
Phobia	70-
Populous	67-
Populous Data-Disk	56-
Shogun	80-
Shoot Em Up Const. Kit	70-
Silkworm	56-
SimCity - super III dtsh	88-
Space Quest III	80-
Stomlrod	67-
The Game	50-
Track Suit Footb. Man	53-
Zork Zero	80-

ATARI ST:

Bio-Challenge	67-
Breach	59-
Centerfold Squares	67-
Das Reich - sehr stark!	53-
F-16 Combat Pilot	67-
Falcon F-16 dt	76-
Future Sports	56-
Global Commander	76-
G.Nius	55-
Hawkeye	59-
Honda RVF 750	67-
Hound of Shadow	76-
Jambala	52-
Kick Off	42-
Kings Quest 4	80-
Kult	64-
Maupiti Island	64-
Microprose Soccer	67-
Newzealand Story	67-
Oil Imperium	50-
Paladin	76-
Pharao	59-
Phobia	56-
Personal Nightmar	84-
Populous Data-Disk	56-
Precious Metal	57-
Rick Dangerous	70-
Silkworm	56-
Stomlrod	67-
Turbo Cup	56-
Twilight's Ransom	42-
Warp	57-
Waterloo	70-
Xybots	57-

Personal Comp:

688 Attack Submarins	76-
Balance of Pow. II 1990	67-
Breach	76-
Course of Azum Bonds	76-
F-16 Combat Pilot	67-
F-19 Stealth Fighter	101-
Flight Simulator VIII dt	95-
dazu FS SceneryDisks, je	42-
Gold Rush	55-
J. Nicklaus 18 Holes Golf	67-
Jet Fighter - Adventure	84-
Kick Off	59-
King Arthur	88-
Kings Quest IV	98-
Kult	64-
Mystery of Mummy	50-
Oil Imperium	50-
Pharao	59-
Prophecy	76-
Rick Dangerous	70-
Silphed	80-
Starfleet I - War Begins	67-
Test Drive II	76-
TDII Car or Scenery, je	34-
Twilight's Ransom	42-
Ultima Trilogy 1.2.3 kpl.	67-
Visions of Afermath	70-
Vulcan	56-
Wallstreet Wizard	64-
Waterloo PSS	70-
Weird Dreams	76-

Info:

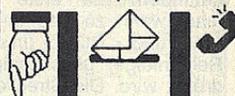
Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser zu kleinen Anzeige bringen könnten:

Formen Sie also noch heute die kostenlose Liste mit allen guten Spielen für Ihren Computer an (Bitte geben Sie den Typ an). Ihre neueste FUNTASTIC-Liste ist sofort da - absolut gratis! Einige Titel in dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt 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 deutlich billiger - und meistens auch noch schneller!

Bestellvorgang ist der Versandtag garantiert! Soweit verfügbar. Preisänderungen vorbehalten.

Wir liefern schnellstmöglich per Post / Nachnahme - V-Spesen, und ins Ausland (-14%).



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

Das Geschenk an jeden Besteller in der Laufzeit dieses Magazins: Pro Bestellung gibt es jetzt je 1 Laser-Diskette gratis dazu!

Auswahl komplett.
Preise ok.
Service super.
Wo gibt es mehr?

Für Sie sind wir immer da:
von Montag-Freitag durchgehend
von 10 - 17 Uhr live
+ 24h-Telefon-Bestell-Service



FUNTASTIC ComputerWare

HAPPY-COMPUTER SPECIAL 9/89

Kontrolliere verändert die Tachometer-Anzeige die Geschwindigkeit. Zum Schluß drückt man gleichzeitig das Joypad nach rechts-oben und <START>, dann geht's in der angewählten Runde weiter. hf

R-Type II (PC-Engine)

Schwierig, schwierig, den R-Fighter durch die Sektionen 5 bis 8 des Bydo-Empires zu steuern. Hier kommen ein paar Next-Mission-Codes, die jedem verzweifelten Einzelkämpfer auf die Sprünge helfen dürften.

Lothar Giesen aus Aachen spielte unter Todesgefahr folgen Code heraus:
CIL-5513-NB

Volle Lebensanzahl und volle Bewaffnung sind der Lohn. Das Spiel beginnt mit 172400 Punkten. Auch Silvio Turello schoß sich erfolgreich bis zum fünften Teil des Bydo-Empires durch. Sein Code:
EBL-1146-NA

Auch hier hat der R-Fighter volle Bewaffnung und eine Punktzahl von 175700. Zwei

weitere Codes kommen von Wolfgang Jochim, beide bieten vier Leben, bei einer Punktezahl von 92200 und 183200:
EIE-2421-MA
FJK-8178-NA

Folgende Codes von Uwe Riedinger beginnen mit einer niedrigeren Punktzahl (28900) haben aber weniger Waffen:

CEA-9051-FA
CEA-9051-JA
CEA-9051-KA
CEA-9051-NE
CEA-9051-NI

Probiert am besten aus, welcher Code für Euch am geeignetsten ist. hf

Wonderboy in Monsterland (Sega)

Von Danny Cook aus Schweinfurt kommt ein Tip, der jedem verzweifeltem "Wonderboy"-Helden recht kommt. Zu Beginn des Spiels gibt es zwar viele Shops, aber meistens hat man zu wenig Geld, um sich etwas kaufen zu können. Abhilfe ist einfach: An der ersten Tür klopfen, damit man das Schwert und den Wiederbelebungs-Trank bekommt.

Jetzt kann man die Pausen-Funktion aktivieren. Schaltet man 37mal Pause ein, hat Wonderboy 45 Goldmünzen mehr. Dieser Trick funktioniert beliebig oft. hf

R-Type I (PC-Engine)

Ist Euch "R-Type I" zu leicht? Der Code von Martin Gaksch aus Düsseldorf macht das Spiel garantiert schwerer. Gebt bei der Code-Abfrage des Moduls

EPK-6180-CM ein und die Schüsse werden Euch nur so um die Ohren fliegen...

Der Tip ist besonders für die interessant, die das Modul bereits zum x-ten Mal durchgespielt haben, und die sich einer neuen Herausforderung stellen wollen. al

Dragon Spirit (PC-Engine)

Bei "Dragon Spirit" braucht man nicht nur eine Portion Ge-

schick, sondern auch ein paar gute Lautsprecher, denn die Musik ist schlicht umwerfend. Wer die Musik hören will, drückt im Titelbild das Joypad nach links, rechts, unten, oben, die Taste <Select> und wieder das Joypad nach links. Jetzt erscheint ein Musik-Menü mit allen Titeln, die es im Spiel zu hören gibt. Man kann sogar, ähnlich einem CD-Spieler, die Reihenfolge der einzelnen Titel programmieren. Wer sich überraschen lassen will, welches Stück als nächstes kommt, wählt Menüpunkt "Shuffle" an. Diesen Trick fand Thomas Must aus Vienenburg heraus. al

Goonies II (Nintendo)

Hilfe naht von Adrian Klima aus Paderborn für all diejenigen, die bei "Goonies II" nicht weiterkommen. Gebt folgenden Paßwort ein:
L'O N258 4ZR MOOY

Bei Spielstart besitzt man alle Gegenstände. Die sechs Goonies muß man allerdings noch suchen. hf

ANLEITUNGEN (A), KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unt. d. Meer L - -	Dragon's Lair L - -	Leisure Suit Larry II L - P	President is Missing L - -
Ace 2 L - -	Dungeon Master L P A	Lucky Luke L - -	Question II L - P
Adventure of Link (Zelda II) P - A	Elite L - A	Manhunter New York L - -	Reach for the Stars L - -
Alternate Reality - City P A	Fairy Tale Adventure L - -	Maniac Mansion L - -	Red Storm Rising L - -
Alternate Real. - Dungeon L - -	Fire Brigade L - -	Mars Saga L - -	Sentinel (Fiebrid) L - -
American Civil War II L - -	Fish L - -	Mewlio L - -	Sex Vixens from Space L - -
Bard's Tale I oder II L - -	Galdregon's Domain L - -	Miracle Warriors L - -	Shadowgate L - -
Bard's Tale III L - P A	Gargoyle L - -	Navcom 6 L - -	Space Quest I, II oder III L - -
Battle of Antietam L - -	Germany 1985 L - -	Neuroancer L - -	Starfighter L - -
Battle Tech L P A	Goldrush L - -	Panzer Strike L - -	Stealth Fighter L - -
Black Cauldron L - -	Guild of Thieves L - -	Pawn L - -	Sub Battle Simulator L - -
Carrier Command L - -	Gunship L - -	Phantasia III L - -	Tetris L - -
Chrono Quest L - -	Halloween L - -	Phantasy Star L P A	Ultima I oder II L - -
Deathlord P A	Hillsfar L - -	Pirates L - A	Ultima III, IV oder V L P A
Defender of the Crown L - -	Kampfguppe L - -	Platoon P - -	Uninvited L - -
Deja Vu (Amiga/ST) L - -	King's Quest I, II oder III L - -	Police Quest I oder II L - -	Up Periscope L - -
Deja Vu II L - -	King's Quest IV L - P	Police Quest II L - -	Wasteland L - A
Demon's Winter L - -	Last Ninja II L - -	Pool of Radiance L P A	Wasteland Farang-Book L - A
Digi View Gold Version 3.0 L - -	Leisure Suit Larry I L - -	Pool of Rad. Adv. Journal L - -	Zack Mc. Kracken L - A

SIERRA MEGAPACKS Spielprogramm inkl. Lösung

Kings Quest I, II oder III	PC, ST, AM	39,90
Kings Quest Triple Pack I, II + III	PC, ST	99,90
Kings Quest IV	PC, ST	119,90
Kings Quest I, II, III + IV	PC, ST	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 I	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 I + II	PC	149,90
Man Hunter NY	PC, ST, AM	109,90
Gold Rush	PC, ST, AM	99,90
Space Quest III	PC, ST	109,90
Space Quest Trio (I, II + III)	PC, ST	259,90

Man spricht Deutsch!

Pool of Radiance	PC, ST, AM, 64	99,90
Wasteland	PC, 64	89,90
Gunship	AM, 64	89,90
Battle Tech	PC, AM	99,90
Populous	ST, AM	79,90
Demon's Winter	PC, ST, AM, 64	79,90
Hillsfar	PC, 64	79,90
Ultima Trilogie	64	99,90
3D-Kassari II (2 Disk. PD)	AM	25,00
Ultima II oder IV	PC, ST, AM, 64	99,90
Ultima V	PC, 64	99,90
Red Storm Rising	PC	119,90
Bard's Tale III	64	89,90
Sub Battle Simulator	AM, 64	89,90
Das Reich	ST, CPC	69,90
Navcom 6	64	59,90
Reach for the Stars	PC, AM	89,90
Course of the Azure Bonds	PC, 64	89,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C 64

DUNGEON WIZARD

inkl. BARD'S TALE I (64)
DER Dungeon-Editor zu THE BARD'S TALE I.
Sie legen fest, wie IHR LABYRINTH aussehen soll. Dann plazieren Sie IHRE SPECIALS (Teleports, Wirbelfelder etc.) in das Dungeon. Mit dem eingebauten TEXTEDITOR entwerfen Sie alle möglichen Dungeon-Inschriften. Jetzt verteilen Sie nach Belieben Garner im Labyrinth (237 MANGARS gefällig?). Schon ist IHR Dungeon fertig. SO EINFACH IST DAS!
Leichte Bedienung durch folgende Features: Ausführliche Anleitung und Programm komplett in deutsch, Benutzerführung, Jostycksteuerung
Labyrinth und Specials jederzeit sichtbar (auch bei den Original BARD'S TALE I Dungeons. Erhältlich für C 64 nur **49,90 DM**



Kult PC, ST, AM .64,90
Oil Imperium .. PC, ST, AM, 64 ..49,90

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: 15,- DM
LAGEPLÄNE: 15,- DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: 25,- DM

zuzügl. Vers.-Kosten für Lösungshilfen Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck 3,50 DM 6,50 DM
Nachnahme Inland 6,50 DM 9,- DM
Nachnahme Ausland 10,- DM 13,- DM

Versandkostenfrei ab: 45,- 99,- DM

Hiermit bestelle ich für

Komplettlösung Trainer (nur C 64)
 Plan/Pläne deutsche Anleit.
 Programmbestellung Sega-Kabel
 Dungeon Wizard Montiertyp angeben
(Dungeon Wizard läuft nur in Verbindung m. Bard's Tale I)

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447



NEUE ADRESSE
**COMPUTER-
Programm-Service
Frank Heidak**
Franzstr. 7 · 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS: Telefon 0221/406888

STARKILLER

GEISSEL DER GALAXIS

18. FOLGE
TAG DER ABRECHNUNG!

VIEL ZEIT BLEIBT STARKILLER NICHT MEHR, UM DIE SCHANDTATEN-WETTE ZU GEWINNEN. ER NIMMT KURS AUF PARANOIA!



RECHNUNGSFÜHRER: TONNEN
TEXT: PETER
PUNKTZAHL: PARANOIA

DER PLANET PARANOIA IST EIN FRIEDLICHES FLECKCHEN LINKS DER MILCHSTRASSE.

Paranoia

Alienfaktor: 48
Besonderheiten: Der Paranoianer ist ein gefährlicher Saufguss und Prahlhans.

Paranoianer, der

Durchmesser: 12 Mio
Handelsfaktor: 44 dx
Agrar und Industrie
Entfernung zur Galaktischen Mitte: 5

UNSERE CREW MACHT SICH GERADE ZUR LANDUNG AUF PARANOIA BEREIT. STARKILLER NIMMT KONTAKT MIT DEN BEWOHNERN DES PLANETEN AUF.

PARANOIANER! HIER SPRICHT STARKILLER, DIE GEISSEL DER GALAXIS...

KLACK!

...BEREITET EUCH AUF DIE EROBERUNG Eurer WELT VOR! STELLT DIE WERTGEGENSTÄNDE BEREIT! MIT MIR IST NICHT ZUSPASSEN!!

HAHAHAHA!

NACH DIESER IMPOSANTEN ANKÜNDIGUNG BEREITET STARKILLER SEINEN AUFTRIFF AUF PARANOIA VOR.

SIE WERDEN VOR MIR IM STAUBE KRIECHEN, ZITTERN SOLLEN SIE!

HEISSE POMMES!

?!
EIN AUTOGRAMM, SÜSSER!
DER SIEHT SO NIEDLICH AUS!
BITTE LÄCHELN

SERVUS STARKILLER!!

AHO!..

WE ♥ STARKILLER

ICH KANN MICH DES EINDRUCKS NICHT ERWEHREN, DASS IHR AUFTRIFF NICHT DIE GEWÜNSCHTE WIRKUNG ERZIELT...
KLAPPE!

ULTIMA!

HILFE!

HILFE!

ULTIMA SCHON WIEDER!
GRR!

PLÖTZLICH:
ULTIMA IST GELANDET!

AH, STARKILLERCHEN!
NETT, DICH ZU SEHEN!
GRR!

HEUTE LÄUFT UNSERE WETTE AB...

...FÜR VIEVEL SCHANDTATEN HATS DENN BEI DIR GEREICHT?
ÄH...

MO
MENT

FALT RASCHEL

WIR HABEN EINEN 200 GRAMM SCHWEREN METEORITEN EROBERT!

AUSSERDEM SIND WIR IN DER U-BAHN SCHWARZ-GEFAHREN UND HABEN EINE TÜTE BONBONS ENTWENDET!

TRANTOR HABEN ZWEI BÄUME BRAND-GERDET!

... NAJA, FÜR EURE VERHÄLTNISSE GANZ NETT...

... DAS IST MEINE PLANETEN-ZERSTÖRUNGS LISTE!

SCHLUCK...

UFF

DAMIT HAB ICH EINDEUTIG GEWONNEN! ABER ICH GEB EUCH NACHWUCHS-BÖSEWICHTEN EINE LETZTE CHANCE: MORGEN MITTAG FINDET IM PARANOIA-STADION EIN DUELL STATT...

MEIN STÄRKSTER KÄMPFER GEGEN EUREN BESTEN MANN. WER SIEGT, GEWINNT DIE WETTE!

...WOBEI ICH ES SEHR BEZWEIFLE, DASS IN EURER ARMSLICHEN CREW JEMAND IST, DER ES WAGT, MORGEN ANZUTRETEN! HA HA HA HA!

HAR! DIESER PERSON WERDEN WIR ES ZEIGEN. WIR SCHICKEN TRANTOR MIT VOLLGETANKTEM FLAMMENWERFER IN DIE ARENA!

ÄH ...HM

GRR!

DENKEN SIE AN IHREN BLUTDRUCK.

TRANTOR MÜSSEN LEIDER SAGEN AB. HABEN AUTOGRAMMSTUNDE MORGEN. PUBLICITY MÄCHTIG WICHTIG!

GANZ RUHIG!

BONG! BONG! BONG!

SORGEN SIE SICH NICHT, STARKILLER ...

URPLÖTZLICH BRICHT DIE NACHT ÜBER PARANOIA HEREIN

STARKILLER WILL UNBEDINGT WISSEN, WEN ULTIMA FÜR DAS DUELL VORGESEHEN HAT. DAS TENTAKEL WIRD MIT EINER SPIONAGE-MISSION BEAUFTRAGT.

DEN TOD VERACHTEND WERDE ICH MICH MORGEN IN DIE ARENA STÜREN UND MIT HILFE DES SCHWARZEN LOCHS EINEN GLOBREICHEN SIEG ERRINGEN!

?

KLAPP!

⚡ ⚡ ⚡
⚡ ⚡ ⚡
⚡ ⚡ ⚡

DU SCHLEICH SCHLEICH ZU ULTIMA!

TENTAKEL ZEICHENSPRACHE

ULTIMA, VON IHREM SIEG VÖLLIG ÜBERZEUGT, FEIERT SCHON.

BUM!

GEGEN DEN TEDDYBAR SAGE ICH JA NICHTS, ABER IST DIE TASCHENLAMPE NICHT EIN WENIG AUFFÄLLIG?

SIE WISSEN DOCH, WIEVIEL ANGST DAS TENTAKEL ALLEIN IM DUNKELN HAT.

TRANTOR STÄRKEN KAMPFMORAL VON DR. BOBO MIT STÄNDCHEN!

TRANTOR GALAXIS TOUR

Mein letzter Wille

WE ARE THE CHAMPIONS

DAS TENTAKEL: WIE ENDET SEINE SPIONAGE-MISSION?

TRANTOR: WIEVIEL SINGLES KANN ER AUF PARANOIA VERKAUFEN?

DR. BOBO: WIRD ER DAS DUELL ÜBERLEBEN?

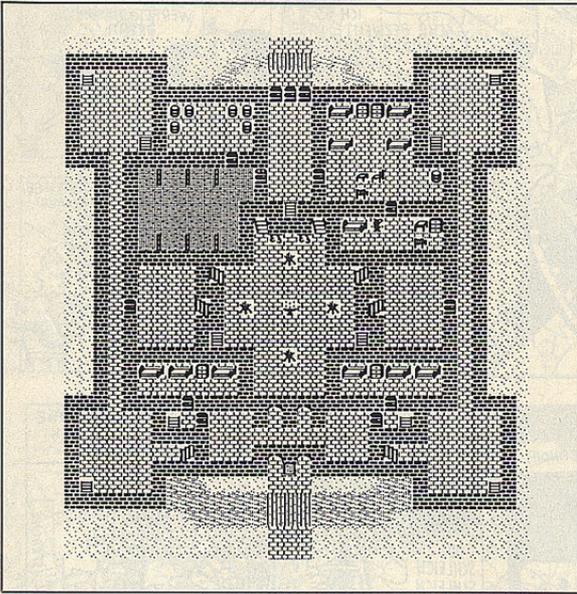
STARKILLER: WAS WIRD AUS SEINEM RAMPONIERTEN BÖSEWICHTIMAGE?

VON DEN SPANNENDSTEN SCHAUPLÄTZEN DIESER GALAXIS BERICHTET DIE NÄCHSTE POWER-PLAN

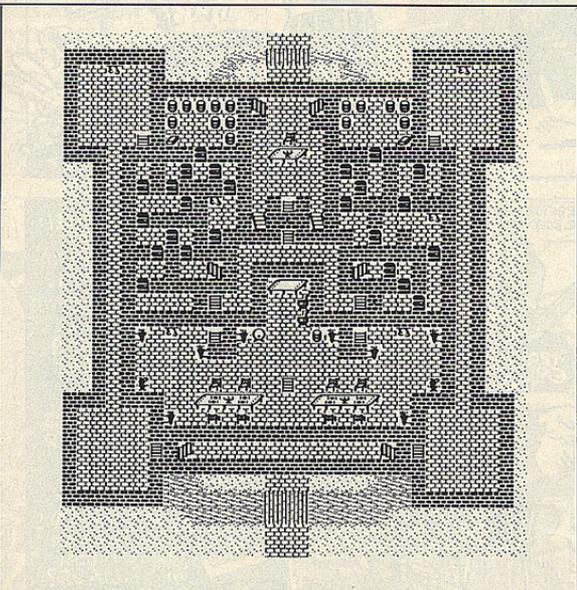
Fortsetzung von Seite 33

Blackthorn. In den Jahren seiner Herrschaft hat er versucht, mit seinem Schloß dem Glanz und Reichtum der Burg Britannia nachzueifern. Leider hat das nicht ganz funktioniert. Statt luxuriöser Schlafkammern gibt es tiefe Fallen, verschachtelte Gänge, alptraumhafte Folterkammern und miesgelaunte Wachen. Wer irgend etwas an diesem Ort kaufen möchte, wird enttäuscht sein. In diesem ungastlichen, fünf Etagen hohem Gemäuer gibt es keinen Laden.

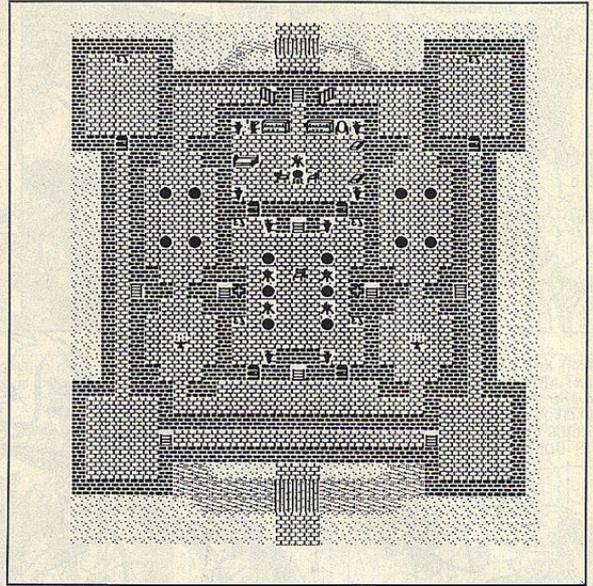
In der nächsten Ausgabe zeigen wir Euch einige Dörfer des Landes Britannia. mh



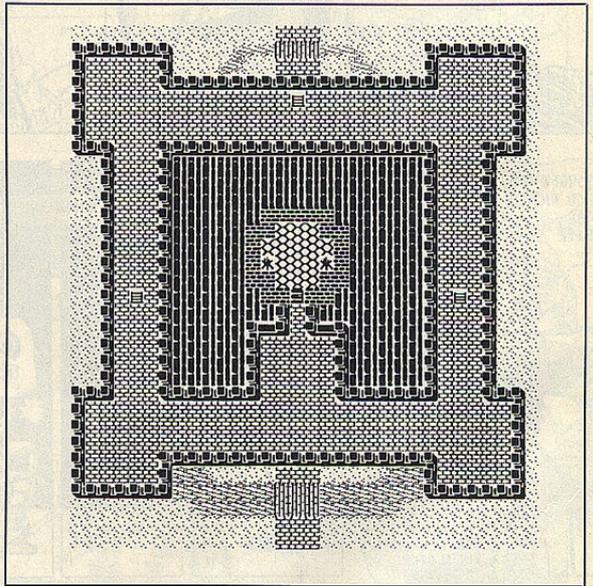
Die erste finstere Etage



Im düsteren zweiten Level geht's weiter



Auch der dritte Stock ist nicht gerade freundlich



Hoch oben im vierten Level ist es auch nicht heller



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-

standegekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *up*

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

Dragon Spirit
 PC Engine: 532.680 von Kay Tiedemann, Cuxhaven

Thunder Cross
 Automat: 4.190.300 von Jae-Uk Lee, Düsseldorf

Gauntlet
 ST: 491.210 von Claudia Stabenow, Griesheim

Super Hang On
 Amiga: 12.042.964 von Michael Gantner, Kreuztal

Eliminator
 ST: 179.400 von Markus Schreiner, Albstadt

Pinball Wizard
 Amiga: 342.120 von Rolf Brand, Berlin

Pacmania
 Amiga: 1.028.990 von Jochen Halbach, Wuppertal

Bomb Jack
 CPC: 999.410 von Martin Kozik, Herne

Kato & Ken
 PC Engine: 421.500 von Patrik Pfau, Siegen

Silkworm — 2 Player
 Amiga: Heli 814.000 von Achim Hepp;
 Jeep 645.300 von Michael Quедder, Dortmund

Robocob
 C 64: 23.670 von Axel Melzener, Solingen

C-64/128

	Kass.	Disk.
Afterburner	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Arcade Power (5 Titel)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Conqueror		64 ⁹⁵
Emlyn Hughes Intern. Soccer ^e	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Forgotten Worlds	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Gunship	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Indiana Jones 3*	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Kick Off	26 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Powerplay Classics	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Project Stealth Fighter	24 ⁹⁵	49 ⁹⁵
R-Type	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Silkworm	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Stormlord	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Test Drive 2		44 ⁹⁵
Tiger Road	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Vigilante	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Xybots	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Zak McCracken dt.		49 ⁹⁵
Schnäppchen des Monats! Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!		
Barbarian (Psygnosis)	16 ⁹⁵	
Dungeon of Drax (Barb. 2)	16 ⁹⁵	
Epyx Epics ^e	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Jinxter		34 ⁹⁵
Leaderboard Par 4	24 ⁹⁵	
Starglider ^e	24 ⁹⁵	

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ATARI ST AMIGA

	ST	AM
Archipelagos	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Blood Money	59 ⁹⁵ *	59 ⁹⁵
Cosmic Pirate	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragon's Lair (1MB)		84 ⁹⁵
F-16 Falcon ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Forgotten Worlds	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	74 ⁹⁵	
Hawkeye	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Indiana Jones 3*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Intern. Karate +	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Kick Off	44 ⁹⁵	44 ⁹⁵
King's Quest 4 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Leisure Suit Larry 2 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Millennium 2.2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Police Quest ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Populous	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
R-Type	34 ⁹⁵	59 ⁹⁵
RVF	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵ *
Silkworm	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Skweek	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Space Quest 3 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Vigilante	37 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Test Drive 2	69 ⁹⁵ *	69 ⁹⁵ *
TV Sports Football ^e		74 ⁹⁵
Xybots	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵

ST AM

Schnäppchen des Monats!
 Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

Afterburner	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Fish ^e	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Guild of Thieves	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
King of Chicago ^e		44 ⁹⁵
Obliterator	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Three Stooges ^e		44 ⁹⁵

IBM PC/Kompatibel

	3,5"	5,25"
Archipelagos	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Barbarian (Psygnosis)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Crazy Cars 2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter ^e	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Flugsimulat. 3 dt.	129 ⁹⁵	129 ⁹⁵
Indiana Jones 3*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
King's Quest 4 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Leisure Suit Larry 2 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Millennium 2.2		59 ⁹⁵
Out Run	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Police Quest 2 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Skweek	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Space Quest 3 ^e	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵ *
Test Drive 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵ *
Vigilante ^e	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵ *
Zak McCracken dt.	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

Schnäppchen des Monats!
 Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

Captain Blood	39 ⁹⁵
Defender of the Crown ^e	39 ⁹⁵
Guild of Thieves	39 ⁹⁵
Marble Madness ^e	44 ⁹⁵
Three Stooges ^e	44 ⁹⁵
Wizball	29 ⁹⁵

Über 50.000 Kunden, aus dem In- und Ausland vertrauen seit 7 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele haben eine **deutsche Anleitung** (außer die mit * gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel **sofort lieferbar**, nur mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig.
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und evtl. Reklamationen!
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungsmaterial praktisch ausschließt.
- Ein **kostenloser Gesamt-Katalog** mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind **Porto und Verpackung frei**, ansonsten verstehen sich alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere **kostenlose Preisliste** an!



VERSAND
 Grüner Weg 28 · D-5100 Aachen
 0241/152051-52 · Fax 0241/152054

LESERBRIEFE

Besserung

Als ich mir neulich die neueste **POWER PLAY** kaufte, blätterte ich sie gleich gierig durch. Doch was mußte ich sehen? Ihr habt fünf Spiele für den C 64 getestet, aber 19 auf dem Amiga. Als ich mir die Tränen aus den Augen gewischt hatte, dachte ich noch an die Zeiten, wo der C 64 90 Prozent des Spielteils belegte. Ich verlange Besserung!

Wo kann man eigentlich die Platten von Trantor kaufen und wo ist das Benefizkonzert? Gibt es auch einen Trantor-Englisch-Kurs? ("Cumon feel ze noiz").

Alexander Lerch, Berlin

An allem nagt der Zahn der Zeit; auch am C 64. Er dominiert den Spielmarkt nicht mehr allein, sondern bekommt immer mehr Paroli von den 16-Bit-Computern geboten. Deshalb auch hier meine Bitte, die ich bereits an die CPCler richtete: Habt Verständnis, daß durch das Aufkommen der 16-Bit-Computer nicht mehr ganz so viele Tests für Euren Computer in **POWER PLAY** zu finden sind wie früher.

Die Trantor-Frage beantwortet Trantor selber: "Du können kaufen Trantor-CD in jedem Plattenladen in Andromeda-Galaxis. Benefizkonzert finden statt in Haar bei München. Dr. Bobo noch bauen Boxen, um 2000-Gigawatt-Sound wiederzugeben mächtig gut..." hl

Katastrophe

Zuerst einmal ein großes Lob für Eure Zeitschrift. Dennoch: Es gibt nichts Gutes, was nicht noch verbesserungsfähig wäre. Mir fallen da drei Sachen ein: 1. Die US-Charts. Warum sind die amerikanischen Hitlisten weggefallen? Platz dafür wäre bestimmt. 2. Das Du/Sie-Mischmasch (z.B. in Ausgabe 6/89 Seite 10: "Sie", Seite 11: "Euch") muß doch nicht sein. Im Klartext: Ich habe nichts gegen einheitliches "Geduze". 3. Die Titelbilder: Ein Drittel der mir vorliegenden 15 Ausgaben besitzen irgendwelche Monsterbildchen (oft grafisch eine Katastrophe, z.B. **POWER PLAY**

6/89). Da findet man selbst in manchen Anzeigen Besseres. Das mag jetzt etwas hart klingen, ist aber meine subjektive Meinung. Fühlt Euch also bitte nicht auf den Schlipps getreten.

An das neue hi-Outfit hat man sich ja inzwischen gewöhnt, mich würde nur mal — indiskrete Frage — Euer Alter interessieren. Hier meine Schätzungen: hl: 25, al: 21, go: 23 und mh: 26 Jahre. Wie richtig/falsch liege ich?

Roland Austinat, Essen

Bei den Titelbildern werden wir verstärkt darauf achten, von den 08/15-Monstermotiven wegzukommen. Der Indiana-Jones-Titel dieser Ausgabe gefällt Dir hoffentlich besser. Der Ruf nach den amerikanischen Charts wurde erhört. Im Wechsel mit den englischen Hitparaden veröffentlichen wir jetzt wieder die US-Hitlisten. Das Alter des Redaktionsteams hast Du gut geschätzt. Hier die genauen Jahreszahlen: hl: 24, al: 25; go: 23; mh: 27 sowie hf: 24. hl

Sega-Schwemme

Euer Videospiele-Teil wird immer mehr zu einem Alleingang des Sega Master Systems. Wir bevorzugen mehr das Nintendo und die PC-Engine, da Sega sowieso immer das gleiche rausbringt (Alex Kidd Teil 8; Wonderboy Teil 10 usw.) Wir vermissen besonders Tests und Tips für die PC-Engine.

Ulrich Onischke, Berlin

Für das Sega Master System sind in letzter Zeit besonders viele neue Module erschienen. Das ist der einzige Grund, warum im Videospiele-Teil verhältnismäßig viele Sega-Tests waren. Wir bevorzugen oder vernachlässigen keine Konsole; wir sind alle Videospiele-Systeme gleich lieb. hl

Allerlei Alliterationen

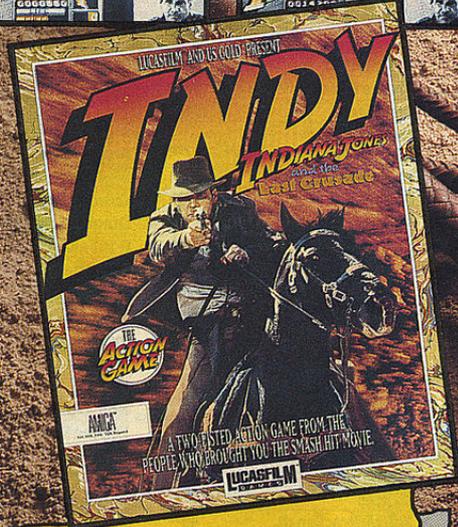
POWER PLAY 7/89 ist sehr gut geworden. Besonders reizvoll an Eurem Heft ist der Stil der Tests. Vom hervorragenden Deutsch auf der Ti-

für: IBM PC
Amiga
ST
C 64

TINDY

INDIANA JONES

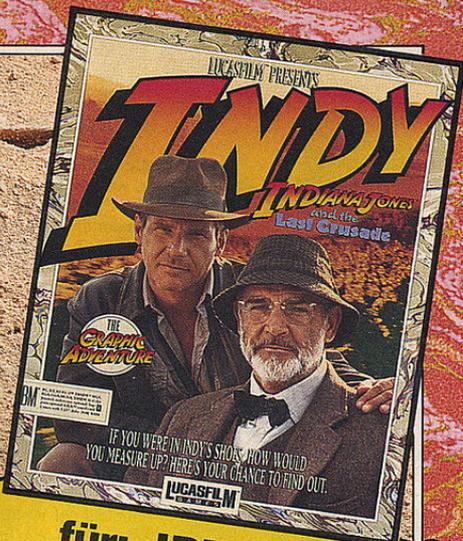
and the Last Crusade



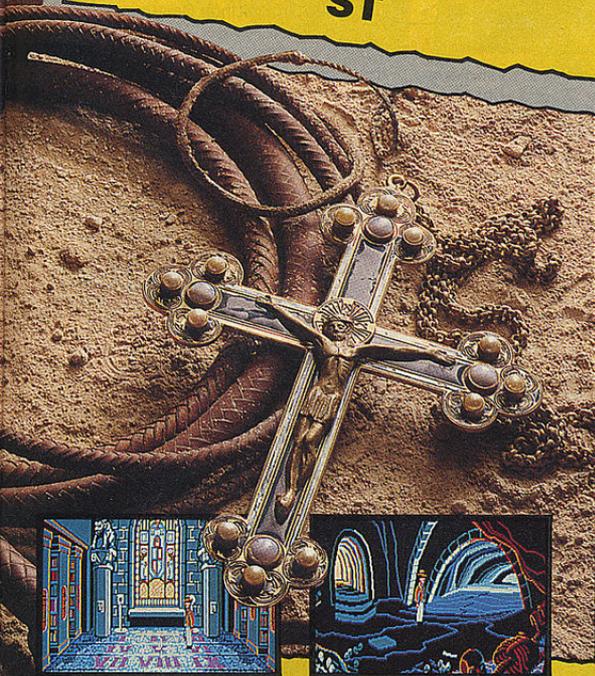
Das Spiel zum Film.

Vertrieb:
Rushware GmbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

US GOLD



für: **IBM PC
Amiga
ST**



**In Kürze in deutscher
Fassung lieferbar.**

Vertrieb:

Rushware GmbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

**LUCASFILM™
GAMES**

telseite mit lauter Alliterationen an ("Da wackelt der Welt-
raum") bis zu den Reimen ("Kugel rollt, Flipper rattert,
im Rhythmus leis' der Bumper klappert"). Eigentlich
würde alles stimmen, wenn, ja wenn da nicht die folgen-
den drei Punkte wären:

1. Seid Ihr Euch im klaren, daß fast ein Drittel, also jede dritte Seite aus Werbung besteht? Bedruckt nur eine Seite weniger mit Werbung und dafür mit dem, was ich in Punkt 3 ansprechen werde.

2. Die Rubrik Pixel-Pracht hat mir von jeher immer gut gefallen. Wie lange wollt Ihr sie noch verlassen?

3. Der wichtigste Kritik-
punkt zuletzt: Ist es wirklich unmöglich, eine Seite insgesamt, unter Berücksichtigung des 1. Punktes, für den geliebten, guten, alten CPC zur Verfügung zu stellen? Ich danke ja recht herzlich für die vier Kurztests, aber wäre es nicht möglich gewesen, z.B. Stormlord eine halbe Seite zukommen zu lassen?

Wolfgang Röttger, Kiel

Die CPC-Version von "Stormlord" war wirklich zu übel, um sie auf einer halben Seite zu testen. Ansonsten gilt: Nichts gegen den CPC, aber Neuerscheinungen kommen meist zuerst für Amiga, ST MS-DOS oder C 64. Wir wollen den CPC nicht auf Teufel-komm-raus abwürgen, aber in der Spiele-Szene hat er seine besten Zeiten hinter sich. Den Trend zu neuen Computern müssen wir in *POWER PLAY* berücksichtigen. *hl*

Bart & Co.

Ich finde *POWER PLAY* wirklich super und bin eigentlich (soweit ich die Spiele kenne) auch mit Euren Wertungen einverstanden. Schade finde ich, daß der Starkiller-Comic immer nur so kurz ist. Ich hätte es lieber, wenn der Comic etwas umfangreicher wäre, damit man mehr auf einmal erfährt. Die neue Schwierigkeitsgrad-Bewertung war eine gute Idee. Muß man bei der Rubrik "Hall of Fame" eigentlich irgendeinen Beweis haben (z.B. Foto...)?

Die Gesichter finde ich sehr passend, besonders

das Gesicht von Michael Hengst bei der Wertung "Na ja" finde ich gut. Die Einleitung finde ich auch nicht schlecht. Etwas zum *POWER PLAY*-Prädikat: Ich finde, daß Ihr es ziemlich oft vergebt, aber es kann ja sein, daß es so viele gute Spiele gibt. Euren Schreibstil finde ich gut (nicht so verkrampft, aber auch nicht zu locker). Richtet doch noch eine Seite mehr für Leserbriefe ein. Ich finde, daß Ihr nicht immer Eure Tester wechseln solltet. Zu guterletzt noch etwas zu Heinrich: "Laß den Bart ab!"

Tim Huege, Lügde-Sabbenhausen

Bei den Zuschriften zur "Hall of Fame" vertrauen wir den Einsendern; ein Beweisfoto ist nicht nötig. Danke für den aufmunternden Bart-Kommentar. Ich tendiere immer noch zum "Weglassen". *hl*

Hitparade der Hitparaden

Ich habe mir die alten *POWER PLAY*-Hefte gründlich vorgenommen und aus der Leser-Hitparade eine kleine Statistik gebastelt. Die Spiele wurden, je nach Platzierung, mit verschiedenen Punktzahlen bewertet (1. 20 Punkte, 2. Platz 19 Punkte etc). Hier die "Top 10":

1. Pirates
2. Maniac Mansion
3. California Games
4. Wizball
5. The Great Gianna Sisters
6. Defender of the Crown
7. Superstar Ice Hockey
8. Bubble Bobble
9. The Bard's Tale II
10. Test Drive

Steffen Lindauer, Welzheim

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

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

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selber anzugeben.

Star Command

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
89 Mark (Diskette) * SSI

Grafik: 40 Sound: 23 Schwierigkeit: leicht

POWER-Wertung: 74

Spannendes Galakto-Rollenspiel um Aliens und fremde Welten



Eine Raumstation voller Fallen und Überraschungen (ST)

Weit in der Zukunft: Die Erde ist in den Köpfen der Menschen nur noch als schwache Erinnerung vorhanden. Die Menschheit hat ihre Heimat längst verlassen und sich auf anderen Welten des Universums ausgebreitet. Drei riesige Raumstationen, die in einem Dreieck angeordnet sind, markieren den Milchstraßen-Bereich, den die Menschen besiedelt haben. Dieses Gebiet ist auch als "Triangle" bekannt. Der Rest der Galaxis wird von Piraten, intelligenten Echsenwesen, einem Insektenvolk und einer unbekannteren Roboterrasse bewohnt.

Das Oberkommando der menschlichen Sternenflotte, das "Star Command", sucht junge Leute, die bereit sind, einige Aufgaben zu erfüllen. Klar, wer damit gemeint ist: In dem neuen Rollenspiel Star Command steuern Sie insgesamt acht Charaktere durchs All und über Planetenoberflächen. Ihre Besatzung wählt zwischen vier verschiedenen Berufen. Jeder der Charaktere kann zusätzlich noch mit besonderen Grundfähigkeiten ausgestattet werden. Insgesamt gibt's 15 verschiedene solcher "Skills". Vom Star Command sind Sie am Anfang mit einer bescheidenen Geldsumme ausgerüstet worden, um erstmal das Notwendigste

zu kaufen. Denn was nützt Ihnen die tollste Mannschaft, die bis an die Zähne bewaffnet auf dem Raumhafen kleben bleibt, weil Sie kein Geld mehr für ein Raumschiff haben. Der Warenkatalog in Star Command ist fast schon so umfangreich wie das Hamburger Telefonbuch.

Das Oberkommando überreicht Ihnen nacheinander ein



Gut!

Grafisch ist Star Command zwar schlicht und wird dem Atari ST überhaupt nicht gerecht, aber das Feeling ist toll. Missionen, die logisch aufeinander aufbauen, eine riesige Anzahl von Gegenständen, unheimlich viele Planeten und ein ausgetüfteltes Spielsy-

stem wiegen die grafischen Mängel auf. Star Command verfehlt aber trotzdem bei mir die Bestnote, weil es zu wenige Missionen gibt. Es wird zwar immer aus drei Missionen mit ähnlichem Ziel eine per Zufall ausgewählt, aber nach gut zehn Aufträgen ist halt Schluß. Schade, man hätte lieber auf den Zufall verzichten und dafür dreimal so viele, unterschiedliche Aufträge unterbringen sollen. Davon abgesehen macht Star Command unheimlich Spaß und Rollenspieler, die von dem ewigen Fantasy-Krempele die Nase voll haben, kommen hier auf Ihre Kosten.



Gut!

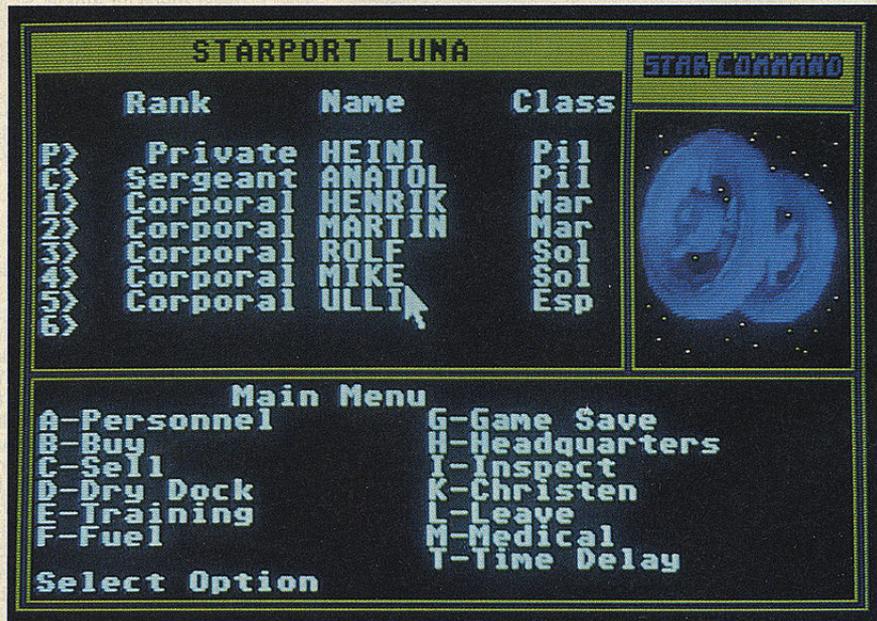
Ein Hauch von Perry Rhodan, Star Wars & Co. wabert durchs Zimmer, wenn Star Command sich in galaxisbreiter Üppigkeit auf dem Bildschirm ausbreitet. Schier erschlagen wird man von den vielen detaillierten Unternehmungen beim Einkaufen. Hier findet

man allerlei Weltraumgerümpel, auf das man aber im ganzen Spiel verzichten kann. Vor allem bei den Waffen ist viel Überflüssiges dabei; nach ein paar gelösten Missionen können Sie sich für den Großteil Ihrer Crew bereits die dicksten Raketenwerfer leisten.

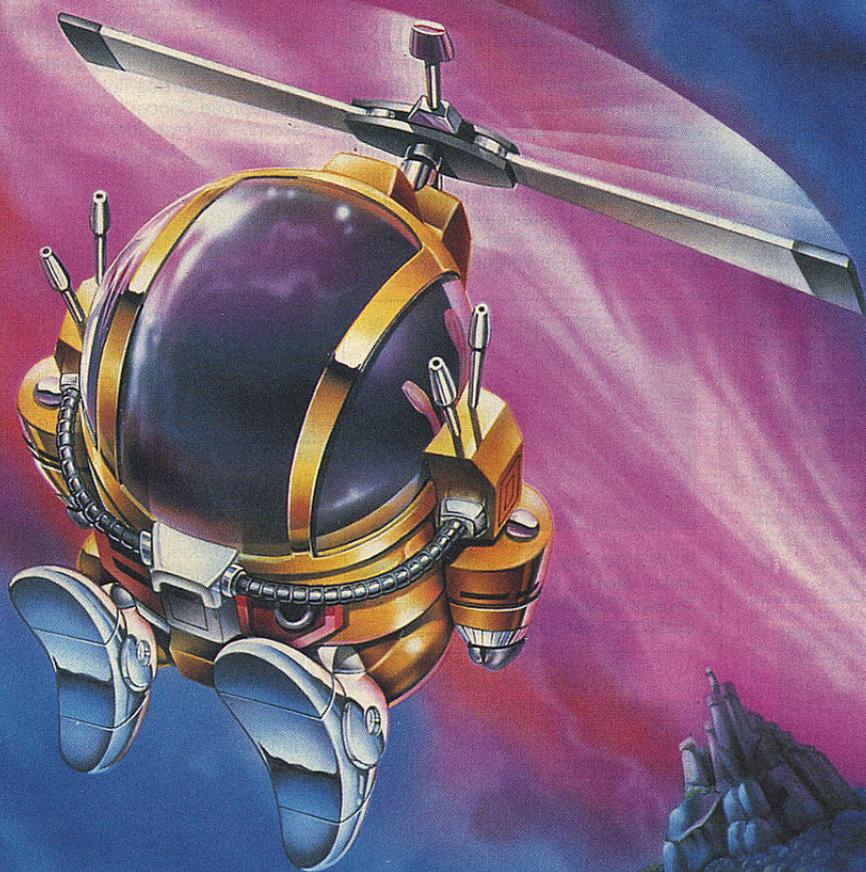
Die Missionen sorgen für einen ordentlichen Spielreiz. Da verzicht man auch die streckenweise recht laienhafte Grafik. Gute Rollenspieler werden Star Command allerdings relativ rasch durch haben. Das Programm ist nicht ganz so komplex, wie die imposante Galaxis-Sternenkarte vermuten läßt.

gutes Dutzend Aufträge. Bei erfolgreichem Abschluß winken Beförderungen und Geldprämien mit denen dann bessere Ausrüstung gekauft werden kann. Nach gewonnenen Kämpfen bekommt Ihr für jedes zerstörte oder geenterte Raumschiff einen saftigen Bat-

zen Geld. Wenn Ihr mit dem Schiff in eine Auseinandersetzung geratet, kämpft Ihr mit den Bordwaffen Eures Raumschiffs. Beim Entern, Besuchen einer Raumstation oder einer Planetenoberfläche müßt Ihr die Gegner mit den einzelnen Charakteren bekämpfen. mh



Daheim in der Raumstation lockt ein umfangreiches Hauptmenü (ST)



Mr HELI

Im Jahr 2999 haben ein verrückter Wissenschaftler genannt "The Muddy", und seine Anhänger einen erdähnlichen Planeten, der reich an Wasservorkommen und üppiger Vegetation ist, besetzt. Mit seiner bössartigen Intelligenz und seinen psychischen Kräften hat es Muddy fertiggebracht, das empfindliche Gleichgewicht der Natur zu zerstören.

Ihre Aufgabe ist es, den Planeten zu befreien.

Es gilt, insgesamt sieben Zonen zu säubern – unter anderem die der "schwimmenden grünen Inseln, die der "sich bewegenden Felsen" und auch eine Zone von unterirdischen Uhrtürmen. Enttarnen Sie "The Muddy", der sich irgendwo tief im Untergrund verborgen hält – und retten Sie den Planeten!

Mr. Heli ist in allen guten Software-Läden erhältlich.



Licensed from IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. All rights reserved.

FIREBIRD, ROONSTRASSE 5, 6503, MAINZ-KASTEL. TEL: 06134/22235

Nightdawn (Amiga)

Zehn labyrinthartige Plattformen müßt Ihr in "Nightdawn" mit einem kleinen Panzer durchqueren. Nightdawn ist ein typischer Vertreter der Gattung "Sammle alles auf, finde den Ausgang und schieße Feinde ab". Die einzelnen Levels, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden, haben es streckenweise ganz schön in sich. Um an den Ausgang zu kommen, müssen Sie Schlüssel finden, Energiebarrieren ausschalten, sich mit wild um sich schießenden Kanonen anlegen, Minen umrunden und natürlich den Ausgang finden. Ein paar kleine Extras helfen Ihrem Panzersprite dabei. Da gibt es eine Bordkanone, einen Minendetektor und Radar. Die Grafik ist niedlich gezeichnet; der Sound etwas mager. Leider hat Nightdawn ein paar kleine Mängel: Minen sind mit dem Detektor oft erst dann aufzuspüren, wenn man schon fast auf Ihnen steht und die automatischen Kanonen fangen schon an zu ballern, wenn sie noch gar nicht im Sichtfeld sind. Dadurch verliert man recht häufig eines von sechs Leben. Ansonsten macht Nightdawn eine ganze Weile Spaß; Tüftler werden daran ihre Freude haben. *mh*

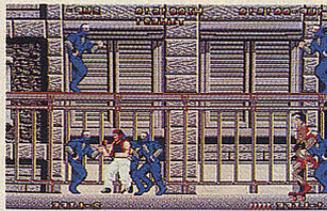


POWER-Wertung: 65
Amiga (Atari ST, C 64)
39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Dragon Ninja (Amiga)

Zwei harte Jungs, die sich auf die Visitenkarte den Namen "Dragon Ninja" drucken ließen, stehen jetzt auch auf 16-Bit-Computern ihren Mann. Das Hautretret-inn-Spiel sieht auf dem Amiga sehr or-

dentlich aus. Große Sprites, schnelle Animation — nur das mitunter etwas ruckelige Scrolling verhindert das Prädikat "Automaten-Qualität". Die Kollisionsabfrage ist allerdings etwas merkwürdig; "Augen-zu-und-drauf"-Aktionen sind häufiger angesagt als gezieltes Knuffen. Da paßt es ganz gut zusammen, daß man bei der anstürmenden Armada von Gegnern ohnehin Sinn fürs spielerische Chaos haben muß. So gut die Amiga-Umsetzung auch aussieht; spielerisch zieht sie im Vergleich zur in Ausgabe 3/89 getesteten CPC-Version den kürzeren. Trotz Zwei-Spieler-Modus ein mittelprächtiges Vergnügen. *hl*



POWER-Wertung: 47
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Hawkeye (Amiga)

Wohl dem, der einen C 64 hat: Die Amiga-Umsetzung des Action-Klassikers "Hawkeye" spielt sich wesentlich schlapper als das C 64-Original. Die Steuerung ist nicht ganz so exakt wie beim Vorbild; außerdem fehlt's beim Spieldesign-Feinschliff. Zeichnete sich die C 64-Version durch absolute Fairneß aus, gibt es beim Amiga einige Stellen, an denen zu viele Gegner gleichzeitig losgelassen werden. Bei Grafik und Sound gibt es auch keine Verbesserungen. Auf dem Amiga macht Hawkeye nur eine mittelprächtige Figur. *hl*

POWER-Wertung: 66
Amiga (Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus



Microprose Soccer (Amiga)

In POWER PLAY 7/89 stellten wir Euch die ST-Version des flotten Fußball-Spiels "Microprose Soccer" vor. Die Amiga-Umsetzung ist fast identisch; Grafik und Sound wurden leicht verbessert. Der Bildschirm scrollt butterweich und etwas schneller als beim ST. Einige Digi-Sounds untermalen außerdem das Spielgeschehen. Spielerisch gibt's an dem Programm nicht viel zu meckern: Beim Hallen- und Stadion-Fußball werden Tempo, Tricks und tolle Tore satt geboten. *hl*

POWER-Wertung: 86
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
49 Mark (Kassette), 69 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Navy Moves (Amiga)

Irgendwo in einem Berg verborgen liegt ein Atom-U-Boot, das sich in der Hand eines Verrückten befindet. Ihre Aufgabe: Das U-Boot finden und unschädlich machen. "Navy Moves" ist in zwei Spiele unterteilt. Im ersten muß man sich auf dem Wasserwege in einem Schlauchboot dem U-Boot nähern. Im zweiten Teil kämpft man sich durchs labyrinthartige Innere des U-Boots und metzelt dabei allerlei Besatzungsmitglieder nieder. Der erste Abschnitt ist so schwer, daß er fast nicht spiel-



POWER-Wertung: 40
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Dinamic

FUNSOFT

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

	AMIGA	ST	IBM
Ölimperium	53,90	53,90	53,90
Sim City	73,90	—	—
Spherical	53,90	53,90	53,90
Hard and Heavy	49,00	—	—
Battle Hawks 1942	53,90	53,90	53,90
Savage	59,90	59,90	59,90
Digiview Gold	319,00	—	—

5,25"-Laufwerk (Amiga) kompl. anschlussfertig

319,-

- ★ aktuelle Preisliste gegen Freiumschlag
- ★ Hardware supergünstig
- ★ Versand per NN + 6,50 inkl. Versicherung
- ★ rufen Sie an, täglich Neuzugänge
- ★ Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Versand
Hagwinkel 73
4156 Willich 4
Tel. 02156/3722

VIDEO TREFF

Verkauf
Hermannstr. 11
4060 Viersen 1
Tel. 02162/12363



Ruf & Ruf Computerservice

Bernd Andreas Ruf

Unterflossing 26, 8261 Polling 2
Telefon rund um die Uhr: 08631/5403



Bei uns finden Sie stets die aktuellsten Renner für Ihren PC, Atari ST oder AMIGA zu niedrigsten Preisen! zum Beispiel:

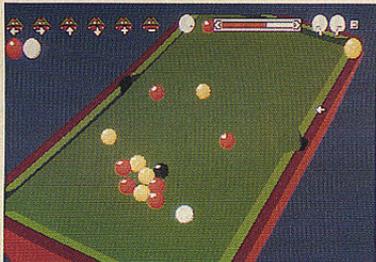
**Populous 63.- Shogun 76.-
Kult 68.- R-Type 69.-**

Und natürlich viele andere Spielehits. Ware, die wir am Lager haben, verläßt unser Haus noch am Tag des Bestellungsangangs. Für Spiele, die noch nicht erhältlich sind, bilden wir eine Warteliste und Sie werden sofort bei Erscheinen beliefert. Diese Reservierung ist kostenlos! Versprochen.

Gleich jetzt unsere Preisliste anfordern. Es lohnt sich!

bar ist; den zweiten Teil kann man nur mit einem Code-Wort beginnen, das man nach erfolgreichem Durchspielen des ersten Teils erhält. Sound und Grafik sind in Ordnung, statt Spielspaß wurde jedoch jede Menge Frust auf die Diskette gepackt. *hf*

3D Pool (ST)



Stellen Sie sich einen Billard-Spieler vor, der frei drehbar in drei Metern Höhe über einem Billardtisch schwebt — dann wissen Sie, welche Perspektiven Sie bei "3D Pool" erwarten. Man kann den Tisch aus jedem beliebigen Blickwinkel ansehen. Doch auf dem Rechenkünstler Atari ST ruckt's beim Drehen leider konstant, was eigentlich nicht passieren dürfte. Hat man sich an den richtigen Winkel herangerückt, versucht man mit einem Mausklick, die Kugeln elegant in die Taschen zu schlenzen. Trotz mehrerer Computergegner ist das Programm wegen fehlender Spielvarianten mäßig spannend, für Sammler von Queue-Simulationen noch (er-)tragbar. *al*

POWER-Wertung: 58
Atari ST (Amiga, Archimedes, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

G.Nius (ST)

Robot-Commander "G.Nius" hat ein Problem. Sein Raumschiff havarierte und landete mit einem kräftigen Rumpeln auf dem nächstbesten Planeten.

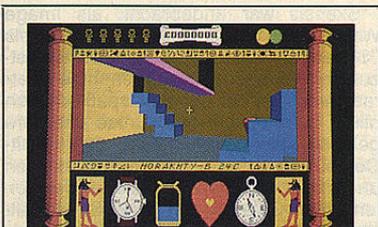
Leider haben die Wartungs-Roboter ebenfalls was abbekommen und streuen jetzt durch das Schiff. Dabei schießen sie alles über den Haufen, was sich bewegt. G.Nius muß so schnell wie möglich den Ausgang erreichen, bevor sich das Schiff vollends aufgelöst hat.

Leider haben die Programmierer die Wartungsroboter so penetrant programmiert, daß es fast keine Chance gibt, ihnen auszuweichen. Auch die Steuerung durch die Räume gestaltet sich durch die unübersichtliche Perspektive als schwierig. Das ist die Sorte Programm, die wirklich keiner braucht; Spielerisch nichts Neues; lediglich der Frust-Fraktor ist bemerkenswert hoch. *hf*

POWER-Wertung: 45
Atari ST (Amiga)
65 Mark (Diskette) ★ Surf

Total Eclipse (ST)

In "Total Eclipse" kurvt man durch eine 3D-Landschaft, um ihre Geheimnisse zu erforschen und diverse Rätsel zu lösen. Diesmal geht's um eine Pyramide, bei der von der Mumie bis zum Sarkophag alles unter die Lupe genommen wird. Im Gegensatz zur C 64-Version geht der Prozessor nicht in die Knie, wenn mehr als fünf Gegenstände gleichzeitig dargestellt werden. Auf dem Atari ST bringt's dank der Geschwindigkeit mehr Spaß — wer nach "Driller" und "Dark Side" einen Nachschlag braucht, kann blind zugreifen. *al*



POWER-Wertung: 75
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
49 Mark (Kassette),
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ MicroStatus

Chariots of Wrath (ST)



Ein böser Bube entführt die schöne Prinzessin und der strahlende Held startet zur Befreiungsaktion. In dem Actionspiel "Chariots of Wrath" darf der Spieler durch ein gutes Dutzend Levels den Joystick schwingen. In diesem Programm kommt es weniger auf Kopfarbeit als auf flinke Finger und schnelle Reaktionen an. Chariots of Wrath ist ein Misch-Masch aus 3D-Action, "Arkanoid" und Aliens abschießen. Technisch ist dieses Spiel sehr ansprechend gemacht, sanftes Scrolling, gute Grafiken und ein paar hervorragende Digisounds machen wirklich was her. Leider bieten die zusammengewürfelten Spielprinzipien wenig mehr als die übliche Action-Hausmannskost. Störend ist auch der Schwierigkeitsgrad. Bis zum sechsten Level ist das Programm geradezu kindisch einfach, dann wird aber die Schwierigkeit dermaßen angehoben, daß selbst ausgebildete Action-Profis ins Schwitzen kommen. *mh*

POWER-Wertung: 58
Atari ST (Amiga)
85 Mark (Diskette) ★ Impressions

easy

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

Spiele

für IBM

3D Helicopter E	54.	Jet Fighter	95.
688 Attach Submariae	77.	King Arthur	a.A.
ACE 2 D	46.	King of the Beach E	67.
Ace of Aces	47.	Kings Quest 4 E	86.
Action Service DEH	53.	• KingsQuestTripleEH	71.
Adventure Creator	99.	Lancelot	48.
All.Reality City D	54.	Leisure Suit Larry...E	79.
AmericanBicchockeaeyE	61.	• Leisure Suit Larry 2 E	61.
Archipel Beagolsa E	79.	Lombard RAC Rallye D	61.
Balance of Power EH	70.	Macedam Bump. DEH	50.
Balance of Power 1990	62.	Man Hunter	83.
Bard's Tale 1 D	70.	Marilio D	57.
Bard's Tale 2	63.	Millenium 2.2 D	73.
Bedlam	50.	Oil Imperium D	57.
Better dead than Alien	50.	Off Shore Warrior D	48.
Billard Simulator	95.	Out Run DE	61.
BionicCommando	47.	PC-Gold Hits	48.
Black Jack Academy	79.	Personal Nightmare DE	95.
Blueberry:		Peter Rose	71.
Das Gespenst... D	53.	Phantasm	63.
Bob Morane S.F.	50.	PHM Pegasus DEH	63.
• Börsenfieber D	71.	Police Quest E	54.
Boulder Dash 1 D	27.	• Police Quest 2 E	61.
Boulder Dash 2 D	27.	Pool of Radiance	63.
CaliforniaGames	61.	T. President is Missing D	63.
Captain Blood DH	61.	Rogue	27.
Carnier Command D	72.	Running Man D	67.
Chamonix Challenge	66.	Saboteur 2 (Av. Angel)	37.
DEH	66.	Saured Lord E	67.
Chess	66.	Sherlock	78.
Chessmaster 2000 D	71.	Sidewinder D	28.
Chuck Y.'s Adv. Flight D	71.	Silpheed	77.
Circus Attraction	57.	Sommer Olympiade 88	71.
Circus Games D	71.	Space Quest E	54.
Cut Throats EH	75.	Space Quest 2 E	54.
Dakar 89	45.	Space Quest 3 E	69.
Darkside EH	48.	Starflight DH	63.
Deadline EH	75.	Starquest D	63.
Defcon 5 D	63.	Star Plank Boxing	66.
Def. of the Crown E	92.	Star Trek E	71.
Eden Blues D	63.	Stationfall EH	75.
Elite	71.	Stellar Crusade	83.
Emmanuelle DE	53.	Storm	25.
Epix-Compilation	63.	Sub Battle EH	61.
• F16 Falcon DH	99.	Test Drive	73.
F16 Falcon (AT&EGA)	99.	Tetris EH	50.
Final Assault	48.	ThunderChopper H E	61.
Fire and Forget D	61.	Train D	63.
Firebrigade	a.A.	Unix. Mil. Simulation D	71.
MS Flight Simul. 3.0 D	132.	UMS Scenery 1 D	37.
Freedom D	53.	UMS Scenery 2 D	37.
Fußball Manager 2 D	54.	Vorgotten Worlds	61.
Galactic Conqueror	63.	• Wall Street Wizard D	61.
Gnome Ranger	37.	Waterloo	71.
Goldrush	85.	Willow	63.
Grand Prix Tennis D	29.	Winter Edition	92.
Grand Monster Slam DE	23.	Witness EH	75.
Hanse DE	71.	World Games	61.
Hostages D	56.	World Series Baseball E	45.
Impact E	40.	• Yuppie's Revanged D	71.
Indian Mission D	49.	Zak McCracken	55.
Jagd auf Roter Oktober	71.		

Alle Preise in DM., A.A.: Preis auf Anfrage. Spiele laufen mit CGA-Karte, E = zus. EGA; H = zus. Hercules. D = deutsches Manual. Versand bei Vorkasse 5.- DM, NN 8.- DM. Weitere Spiele Listen sind nicht verfügbar!

Nitro Boost (ST)

Mit Volldampf in den Müllschlucker: "Nitro Boost" ist ein Hindernisrennspiel der allerüblichsten Sorte. Aus der Vogelperspektive versucht der Spieler sein klumpiges Autospritz über Stock, Stein und Brücken zu steuern. Leider bleibt es bei dem Versuch. Die Steuerung ist derart vermurkst, daß man eher das Gefühl hat, einen Elektromixer in den Händen zu halten als einen Joystick. Geballert werden darf übrigens auch. Mit der Bordkanone geht es Aliens an den Kragen. Grafisch und soundmäßig kurvt "Nitro Boost" am unteren Ende der Wertungsskala. *mh*

POWER-Wertung: 23
Atari ST (Amiga)
65 Mark (Diskette) ★ Code Masters

Silkworm (C 64)

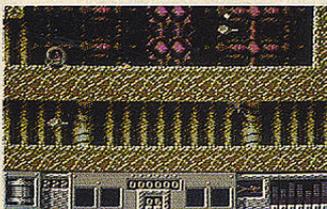
Ausgesprochen gut überstand der rante Baller-Spielautomat "Silkworm" die Umsetzung auf den C 64. Alle Levels, Gegner und Extras des Originals sind vertreten; auch der Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Das packende Actionspiel macht Spaß, obwohl der hohe Schwierigkeitsgrad der Commodore-Version eher geübte Action-Veteranen anspricht. Fieserweise gibt's hier im Gegensatz zu den Amiga/ST-Versionen kein "Continue". *hl*



POWER-Wertung: 74
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Jaws (C 64)

Die Haie sind los. Ihnen als Taucher obliegt die Aufgabe, die weißen Killer in



POWER-Wertung: 42
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ 7 Screen

ihren unterirdischen Höhlen aufzuspüren und zu vernichten. Die Mission gestaltet sich schwierig, da unter Wasser alle möglichen Sorten gefährlichen Getiers herumswimmen. Sie können sich mit Ihrer Harpune verteidigen. Das Spiel zum Film "Der weiße Hai" hat mit der Handlung des Leinwand-Klassikers wenig Ähnlichkeit. Die Steuerung der Glocke ist ziemlich schwierig; so kommt kein flotter Spielfluß zustande. Der Spielwitz dieses Action-Adventures wurde leider vom Hai verschluckt. *hf*

Speedball (C 64)

Skepsis war angebracht, als Image Works die C 64-Version des 16-Bit-Spiels "Speedball" ankündigte. Doch die Umsetzung ist gelungen: Eine angenehme Überraschung, bei der der Spielspaß erhalten blieb. Beim Kampf um Punkte und Tore geht es spielerisch wie bei den 16-Bit-Computern zu: Mit Remplern, Schüssen und Extras kämpfen Teams aus allen Teilen der Galaxis um die Speedball-Meisterschaft. Deutliche Abstriche müssen lediglich bei der Grafik gemacht werden, doch bei Spielwitz und Tempo müssen C 64-Besitzer keine Kompromisse machen. *hl*

POWER-Wertung: 78
C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Nightdawn (C 64)

Was auf dem großen Bruder Amiga (Test in dieser Ausgabe) trotz kleiner technischer Mängel Spaß gemacht hat, reizt bei der C 64-Version zum Bewerfen des Monitors mit einem Ziegelstein. Ein extrem kleines Spielfeld, erheblich höherer Schwierigkeitsgrad und eine schwammige Steuerung vergällen den Spielspaß. *mh*

POWER-Wertung: 24
C 64 (Amiga, Atari ST)
39 Mark (Kassette) 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Red Storm Rising (MS-DOS)

Hinter der dürren Grafik verbirgt sich ein wasserdichter U-Boot-Strategie-Simulations-Mix, der schnell süchtig macht. Wer das fette Handbuch durchgeackert und das erste Mal schweißnasse Hände beim Torpedo-Auskurven bekommen hat, ist dem U-Boot-Drama meist verfallen. Im Unterschied zur C 64-Version (Test in POWER PLAY 12/88) wurde "Red Storm Rising" für PCs spielerisch aufgepeppt. Neue Computergegner wurden programmiert, die Szenarien auf den aktuellen Stand gebracht, außerdem wurde eine Zeit-Kompression eingebaut.

Das tröstet über die zweckmäßige Grafik hinweg. Wen's nicht stört, daß die Amerikaner hier prinzipiell gut und die Russen

ganz furchtbar gemein sind, bekommt eine U-Boot-Simulation erster Klasse geboten — spannend wie ein guter Film. *al*

POWER-Wertung: 85
MS-DOS (C 64)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Microprose

California Pro Golf (MS-DOS)

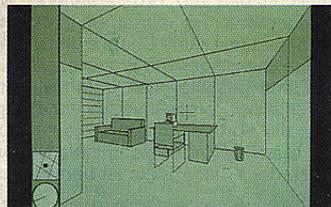
Neues aus Mastertronic Billigspielküche: "California Pro Golf" ist eine Golf-Simulation, die dem betagten Klassiker "Leader Board" nahezu pixelgenau nachempfunden ist. Der Bildaufbau der 3D-Parcours ist auch auf XTs befriedigend schnell. CGA- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt. Gegenüber neueren Vollpreis-Golfspielen für PCs kann California Pro Golf nicht ganz bestehen, aber im Preis-Leistungs-Verhältnis schneidet das Programm gut ab. Für etwa 30 Mark bekommt man eine ansprechende Sport-Simulation geboten, die für ein paar Runden munteres Putten gut ist. *hl*



POWER-Wertung: 68
MS-DOS
zirka 30 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

Colony (MS-DOS)

Ein riesiges 3D-Adventure mit satter Grafik, einer vielversprechenden Geschichte, hart zu knackenden Rätseln, eingestreuten Action-Sequenzen, komplex und knifflig — da erwartet man sich Schmackhaftes für lange Abende. Doch leider haben die Programmierer "Colony" frontal in den Sand gesetzt. Erstens läuft es nur auf PCs mit 640 KByte RAM, zweitens läßt die Geschwindigkeit stark zu wünschen übrig. Wer einen superschnellen Turbo-AT hat, wird vielleicht zufrieden sein. Doch der durchschnittliche MS-



POWER-Wertung: 45
MS-DOS (Atari ST, Amiga, Mac)
79 bis 99 Mark (Diskette) ★ Mindscape

DOS-Besitzer wird vor Wut in die Maus beißen, wenn er sie nicht schon vorher wegen der mysteriösen Steuerung breitgeklopft hat. Vielleicht werden ja die anderen Versionen spielbarer. *al*

International Karate (MS-DOS)

Die PC-Umsetzung des Sportspiel-Klassikers "International Karate", bietet keinen Anlaß zu Jubelgeschrei. Die CGA-Grafik ist trist und langweilig. Ans Ausnutzen anderer Grafikkarten wie EGA oder Hercules wurde nicht gedacht. Schon auf einem 8-MHz-PC sind die Kämpfer selbst beim Tempo "Slow" so schnell, daß statt Taktik

und Überlegung nur hastiges Tastendrücken und Panik angesagt sind. Die Steuerung ist das dritte Manko von International Karate: Spieler eins spielt auf der Buchstabenastatur, während sich Nummer zwei mit der numerischen Tastatur steuert. Andersrum wäre es sinnvoller gewesen. International Karate auf dem PC ist ein ziemlicher Reifall — vor allem zu diesem überzogenen Preis. *go*



The Sentinel (MS-DOS)

Als "The Sentinel" für den C 64 erschien, avancierte es binnen kürzester Zeit zum Kultspiel. Mit einem genialen Spielprinzip und schneller Grafik wurde es bald zum Stern jeder Software-Sammlung. Jetzt darf man auch auf dem PC den Sentinel vom Podestchen holen. Die PC-Version ist fix, farbig (sowohl unter CGA als auch unter EGA), intelligent und flüssig spielbar. Lediglich die Sounds verdienen ein schallendes "Oberpfui"; dem Spiel selbst kann das jedoch nichts anhaben. Prädikat: Muß man haben. *al*

POWER-Wertung: 90
MS-DOS (Atari ST, Amiga, C 64)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Silkworm (CPC)

Keine dankbare Aufgabe für einen Programmierer, ein Spiel mit schnellem Scrolling und vielen Sprites auf den CPC umzusetzen. Bei "Silkworm" scheint dieses Kunststück nur auf den ersten Blick gelungen zu sein: Farbenfroh rattert Ihr Helikopter in den ersten Level rein. Gespannt rückt man den Joystick zurecht, erwartet mit dem Zeigefinger über dem Feuerknopf kreisend die ersten Gegner. Die kommen auch prompt angekrochen und nehmen jegliche Action aus dem Spiel. Das Programm wird gruselig langsam und nahezu unspielbar, sobald mehr als drei, vier Sprites gleichzeitig zu sehen sind. Silkworm auf dem CPC wird nur Action-Spieler mit starken Nerven bei der Stange halten. *hl*



POWER-Wertung: 29
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Virgin



POWER-Wertung: 36
MS-DOS
85 Mark (Diskette) ★ System 3

JET

Der preisgekrönte Jetsimulator erster Klasse. Überwältigend schöne Einsätze von Meeresstützpunkten ergänzen vielfältige Flugsituationen von Festlandstützpunkten. Jet ermöglicht es Ihnen überdies, die Welt der SubLOGIC Landschaftsdisketten in Lichtgeschwindigkeit zu erforschen!

FLIGHT SIMULATOR (FLUGSIMULATOR)

Nahezu 1.5 Millionen Kopien dieses ausgezeichneten klassischen Flugsimulationsprogrammes sind bis zum heutigen Tag verkauft worden. Kompatibel mit SubLOGIC Landschaftsdisketten.

Jetzt mit deutscher Dokumentation preisgünstig in landesweitem Vertrieb für die folgenden Computer: IBM PC*, Commodore 64/128, Atari ST und Amiga.

SubLOGIC ist eine Gruppe, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die erlesensten Flugsimulationsprogramme herzustellen. Sehen Sie sich in Kürze nach unseren Inseraten mit den "Flugmitteilungen" um. Sie finden darin eine ausführliche Beschreibung der aktuellen SubLOGIC Software Produkte und Projekte.

* IBM PC-Version des Flugsimulators über die Microsoft Corporation erhältlich.

Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst, Mitvertrieb: Microhändler
Distribution: Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

subLOGIC
Rosstraße 166
4000 Düsseldorf 30

Trojan

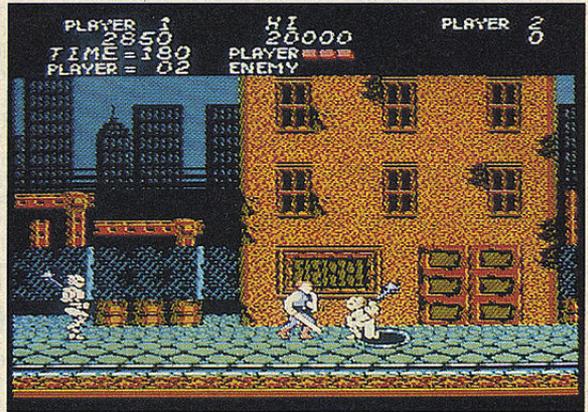
Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Capcom

Grafik: 61	Sound: 56	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 63		
Wenn rostfrei blitzt die Klinge, ist Trojan guter Dinge		

Die Geschichte ist altbekannt: Ein muskulöser Jüngling, in diesem Fall "Trojan", zieht aus, um dem bösen Herrscher eines unterdrückten Landes das Fürchten zu lehren. Dieser erdreistete sich, wahllos Gefangene unter

seinen Bürgern zu nehmen, sie ins Gefängnis zu werfen und sie versauern zu lassen. Trojan ist der einzige, der den Horden des Königs Widerstand leisten könnte.

Mit einem Schwert und einem Schild bewaffnet, zieht



Mit frisch geputztem Schwert zieht Trojan in den Kampf

Trojan durch die von rechts nach links vorbeiziehende Landschaft. Dabei trifft er die Handlanger des Königs. Mit einem entschlossenem Feuerknopfdruck, der einen gezielten Schwertstreich zur Folge hat, beseitigt er die Störenfriede. Einige Widersacher werfen mit Messern nach ihm oder beschließen ihn mit Pfeilen. In diesem Fall kann Trojan mit dem anderen Knopf das Schild hochreiben. Springen und Ducken gehören ebenfalls zu seinem Kampfrepertoire. So lassen sich aus Gullideckeln

auftauchende Gestalten und mit Dynamitstangen umschwerfende Hexen bekämpfen. Unter den Gullideckeln warten besonders robuste Gegner auf Trojan. Von ihnen erhält der wackere Kämpfer einen zusätzlichen Gegenstand, wie zum Beispiel Sprungstiefel oder Geschwindigkeits-Extras. Diese wirken jedoch nur kurze Zeit. Am Schluß von jedem der sieben Levels wartet ein Oberbösewicht auf Trojan. Erst wenn diese erledigt am Boden liegen, geht es in der nächst höheren Stufe weiter. *hf*



Na ja...

fair zugeht. Sprich, wenn man mit seiner Spielfigur gut auf die Angreifer reagieren kann. Bei Trojan ist das nicht der Fall. Sei es, daß die Gegner in zu großer Überzahl anmarschieren, sie zu flink sind oder zu viele Geschosse anfliegen; fast immer hat die eigene Spielfigur im Kampf schlechte Karten. Wie man außerdem auf dem Nintendo eine derart peinliche Animation hinbekommt, ist mir angesichts von Spielen wie "Castlevania" ein Rätsel. Laßt lieber die Finger weg von Trojan.

Was sagt man dazu: durchschnittliche Grafik, ruckelige Animation, nervige Musik und obendrein auch noch ein nicht allzu helles Spielprinzip. Nichts gegen eine gepflegte Prügelei, wenn es

Alpha Mission

Nintendo Entertainment System
zirka 90 Mark (Modul) ★ SNK

Grafik: 38	Sound: 26	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 41		
Action-Dutzendware mit spärlicher Grafik und Steinzeit-Sound		

Ein kleines Raumschiff mit dem drolligen Namen "Syd" ist der Held des neuesten Ballerspiels fürs Nintendo-System. "Alpha Mission" ist ein schon etwas älterer Titel von SNK, der aber erst Ende 1989 in Deutschland veröffentlicht wird. Das Spielprinzip ist gnadenlos altmodisch: Sie steuern Syd durch Weltraum-Levels, die von oben nach unten scrollen werden. Angreifende Raumschiffe und Bodengeschütze trachten Syd nach dem Leben. Mit den beiden Feuerknöpfen lösen Sie Lasersalven und Bodenraketen aus, um die Schurken zu pulverisieren.

Extrawaffen gibt's in diesem Spiel am laufenden Band. Sammeln Sie einfach Buchsta-

bensymbole auf, um zum Beispiel zu mehr Geschwindigkeit und einem besseren Laser zu kommen. Aber immer schön aufpassen, was man sich schnappt, denn einige Buch-



Geht so

Eine Werbung für die technischen Fähigkeiten des Nintendo-Systems ist Alpha Mission nicht gerade. Die Grafik ist lieblos gezeichnet und langweilig; den Sound würde auch ein VC-20 mit etwas Mühe zusammenbekommen. Über das Spielprinzip könn-

te man schleunigst den Mantel des Vergessens legen, wenn da nicht die schicke Idee mit dem Raumschiff-Verwandeln wäre. Sie sorgt für eine taktische Note. Die Negativ-Extras sind schön fies: Wer blind alles aufammelt, was ihm in den Weg kommt, hat's nicht leicht. Alpha Mission spiele ich immer wieder mal ganz gern für zehn Minuten, doch dann wird's schon langweilig. Abgrundtief schlecht ist das Modul nicht, aber für soviel Geld bietet es zu wenig Unterhaltung. Definitiv ein Spiel, auf das Nintendo-Besitzer nicht sparen brauchen.

staben haben negative Auswirkungen. Besonders behag-

renswert sind "E"s. Durch Druck auf die <Select>-Taste kommt man in ein Auswahlmenü, in dem man seinen niedlichen Syd in einen anderen, kraftvolleren Raumschiffstyp verwandeln kann. Je mehr "E"s Ihr gehortet habt, desto größer ist die Auswahl an neuen Raumschiffen.

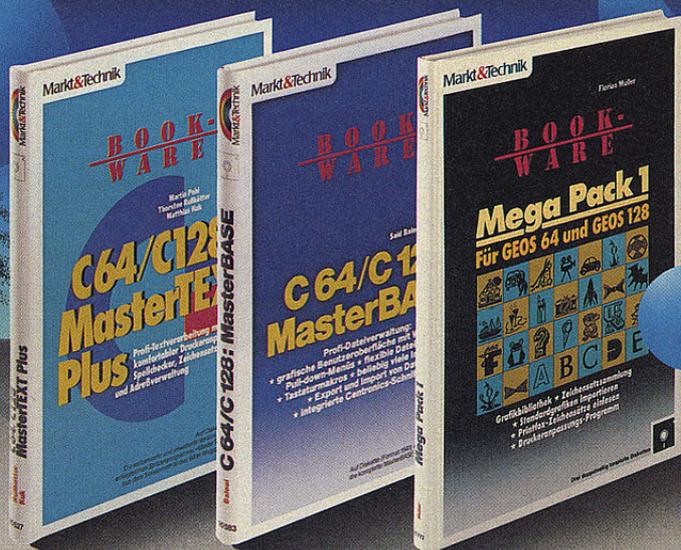
Ausgesprochen robuste Supergegner warten am Ende jedes Levels auf Syd. Mit einem anderen Raumschiffstyp lehrt man diesen Gesellen aber schnell das Fürchten. *hf*

Neu fürs Nintendo:
ein alter (Weltraum-)Hut — Gähnl



BOOK- WARE

Profi-Software unter 100,- Mark



M. Pahl, T. Rullkötter, M. Kuk
C64/C128 MasterText Plus

MasterText Plus – die leistungsfähige Textverarbeitung: jetzt mit Rechtschreibkorrektur und Adreßverwaltung.

1988, 201 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90527, ISBN 3-89090-527-7
DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

F. Müller
**Mega Pack 1
für GEOS 64 und GEOS 128**

Eine nützliche Ergänzung Ihres GEOS-Systems: Grafikbibliothek mit 250 detailliert gezeichneten Kleingrafiken.

1989, 160 Seiten
inkl. 3 Programm-Disketten
Bestell-Nr. 90772, ISBN 3-89090-772-5
DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

S. Baloui
C64/C128 MasterBase

Die professionelle Dateiverwaltung für den C64/C128.

1988, 155 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90583, ISBN 3-89090-583-8
DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

S. Vilsmeier
**3-D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus
auf dem C64/C128**

Die überaus positive Resonanz aller Leser war der Anlaß, Giga-CAD in einer verbesserten Version vorzustellen.

1986, 183 Seiten, inkl. 2 Disketten
Bestell-Nr. 90409
ISBN 3-89090-409-2
DM 49,-* (sFr 45,10*/6S 417,-*)

W. Oppacher, K. Oppacher, M. Wenzel
C64/C128 Giga Paint

Ein professionelles Mal- und Zeichenprogramm: Zeichnen von Kurven durch beliebige Punkte und 3-D-Operationen unter Verwendung aller 16 Farben.

1988, 261 Seiten, inkl. 2 Disketten
Bestell-Nr. 90619, ISBN 3-89090-619-2
DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

S. Vilsmeier
**C64/C128 Objekt-Bibliotheken zu
Giga-CAD Plus**

Eine Sammlung von neuen Objekten, Zeichensätzen und Utilities für das bekannte Konstruktionsprogramm.

1988, 64 Seiten, inkl. zwei Disketten
Bestell-Nr. 90581
ISBN 3-89090-581-1
DM 39,-* (sFr 35,90*/6S 332,-*)

**Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den
Fachabteilungen der Warenhäuser,
im Versandhandel, in Computerfachgeschäften
oder bei Ihrem Buchhändler.**

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.

SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 37, CH-6300 Zug, Telefon (042) 440550,
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H.,
Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 587 1393-0,
Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526



* 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!

Tiger Heli

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Taito

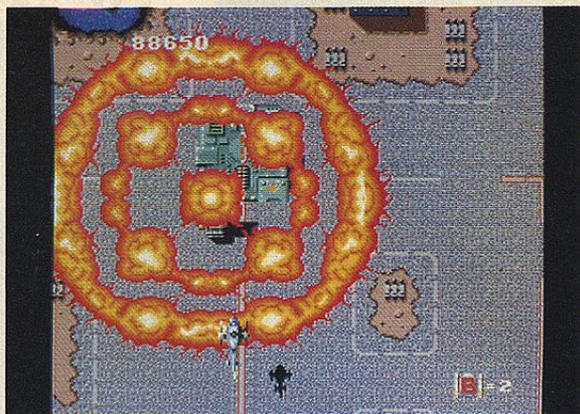
Grafik: **83** | Sound: **70** | Schwierigkeit: **schwer**

POWER-Wertung: **82** 

Hubschrauber-Hatz in schönster Spielhallen-Qualität

Taito hat zugeschlagen: Direkt aus der Spielhalle kämpft sich der waffenstrotzende "Tiger Heli" durch die Lüfte und landet geradewegs im Modulschacht der PC-Engine. Das Programm präsentiert sich als vertikal scrolldendes Ballerspiel mit neun langen Levels. Hauptdarsteller ist ein Turbo-Hubschrauber, der im Verlauf des Spiels zum waffenberstenden Kampfkolob aufgerüstet werden kann. Auf dem Boden lauern verschie-

den schußkräftige Panzer. Bodenkanonen machen dem Hubschrauber außerdem das Leben zur Hölle. Zudem kommen scharenweise feindliche Hubschrauber angeflogen. Da heißt es flink handeln, auf daß man nicht von einem der Feinde gerammt oder von einem Schuß getroffen wird. Sozusagen als Trumpfkarte könnt Ihr mit dem zweiten Feuerknopf eine Superbombe abwerfen. Sie löst eine Explosion von der Größe des halben Bildschirms



Der Tiger Heli kämpft sich durch die gegnerische Front

aus, in deren Feld alles vernichtet wird. Gegnerische Schüsse haben hier keine Chance, so daß man in der Explosionswolke beliebig manövrieren kann. Gelegentlich tauchen in der Luft größere Geg-

Grün sorgt für einen schlagkräftigeren Laser, Blau bildet einen keilförmig breiten Schuß und mit Gelb erhält man ein Geschütz, das auch zur Seite und nach hinten feuert. Am Schluß jedes Levels wartet ein besonders fieser Gegner. Mit "Continue" könnt Ihr drei Mal nach dem Verlust aller Leben im aktuellen Level weiterspielen (... das kann man hier sehr gut gebrauchen). *hf*



Die Superbombe macht ihrem Namen alle Ehre: Diese Explosion räumt gründlich auf



Gut!

Schweißnasse Finger, gestiegener Adrenalinpiegel, schlaflose Nächte — und alles nur wegen Tiger Heli. Das Modul bietet interessante Musik, viele Sprites und tonnenweise Action. Einiges gefällt mit jedoch nicht so gut, wes-

halb es bei mir auch nicht zu einer Spitzen-Wertung reicht. Zum einen ist das Spiel nicht ganz fair. Ein naher Panzer schießt oder ein Hubschrauber verdeckt einen Schuß, den man erst sieht, wenn der Gegner erledigt ist: unmöglich, da noch zu reagieren. Außerdem hab ich's nicht gerne, wenn ich mühsam hinter den Extra-Symbolen herhetzen muß. Schnell ist bei der Jagd über den Bildschirm ein weiteres Leben weg. Trotzdem gehört Tiger Heli in jede gutbestückte Ballerspiel-Sammlung.

ner auf, die die Extras für Euren Hubschrauber enthalten. Die Extra-Symbole schwirren kreuz und quer über den Bildschirm und sind gar nicht leicht einzusammeln. Zum einen gibt es das blaue "S", das die Feuerkraft des Hubschraubers um je eine Stufe verstärkt. Beim Schnappen eines "B" erhält man eine Mega-Bombe dazu. Das dritte Extra, eine flache Scheibe, rüstet das Hubschrauber-Geschütz um. Je nach Farbe der Scheibe gibt's verschiedene Waffentypen: Rot ist der normale Schuß,



Mein Gott, wie machen das die Japaner nur? Ein dicker Spielautomat, neun Levels lang, voller Action, Grafik und Super-Musik wurde auf ein nicht mal scheckkartengroßes Cartridge gepackt. Nach "Dragon Spirit" dürfen sich PC-Engine-Besitzer hier an einem weiteren Actionspiel der Sonderklasse austoben. Egal, wieviel auf dem Bildschirm los ist, ob Dutzende von Sprites ballern und herumzischen: Hier flackert oder ruckt nichts; das Scrolling ist tadellos — echte Spielhallen-Qualität.

Durch die vielen Extras und das raffinierte Umschalten auf andere Geschützarten kann Tiger Heli auch spielerisch überzeugen. Gerade die Hatz nach den Extras, die Henrik stört, finde ich besonders reizvoll. Mein Kritikpunkt: Verliert man in höheren Levels ein Leben und damit alle Extras, hat man praktisch keine Überlebenschance mehr. Doch unterm Strich kann ich Euch diese herrlich wilde Ballerei nur wärmstens empfehlen.

WEIRD DREAMS

Weird (Adj)

1. Deutet oder bezieht sich auf das Übernatürliche, Unheimliche. 2. Eigenartig und bizarr. 3. Archaisch für oder bezogen auf Schicksal

Dream (N)

1. Geistige Aktivität, gewöhnlich in Form einer sich vorgestellten Serie von Ereignissen, die während bestimmten Schlafphasen auftritt. 2. Eine Fantasievorstellung. 3. Gehegte Hoffnung, Ambition, Aspiration. 4. Vergebliche Hoffnung.

Weird Dreams (N)

Ihre einzige Hoffnung.
Wagen Sie es einzuschlafen?

Weird Dreams ist jetzt in allen guten Softwaregeschäften erhältlich.



RAINBIRD

Co-Konzeption: Herman Serrano und Tony King. Co-Design: Herman Serrano, James Hutchby und Tony King.

ROONSTRASSE 5, 6503, MAINZ-KASTEL, TEL: 06134/22235.

Tale of a Monsterpath

PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik: 62	Sound: 66	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 64		
Neulich auf dem Monsterpfad ich heftig einst ein Monster trat		

Ein kleiner Junge mit telekinetischen Fähigkeiten zieht los, den sagenumwobenen Monsterpfad zu er-

kunden. Am Schluß des Weges soll etwas ganz Besonderes warten. Niemand kam bisher von der Erkundung zurück,



Ein Pfad voller Monster wartet auf den Telekinese-Bubi

um eine genaue Beschreibung liefern zu können. Bei der Wanderung auf dem Pfad scrollt der Bildschirm horizontal. Natürlich tauchen Horden von Gegnern auf. Lebensenergie verliert unser kleiner Held immer dann, wenn er ein Monster berührt oder von einem beschossen wird. Seine einzige Waffe ist die Telekinese. Mit ihr kann er auf Angreifer Energie schießen. Drückt man das Joypad eine Zeitlang nach unten, konzentriert sich der Kleine und schießt besonders stark.

Besiegte Monster hinterlassen Geldbörsen oder Säcke mit mehr oder minder wertvollem Inhalt. Am Wegesrand auftauchende Läden verkaufen Extras gegen bare Münze. Zur Auswahl stehen Essens-Rationen, die dem Kleinen neue Energie spenden und stärkere Schüsse. Am Schluß eines Wegabschnittes wartet ein Ober-Gegner. Gegen ihn kämpft man in Gestalt eines kleinen fliegenden Geistes. Anschließend geht's im nächsten Level weiter. *hf*



Geht so

Ganz nett, was Namco da programmiert hat. Mir scheint, man wollte mit "Tale of a Monsterpath" eine Konkurrenz zu "Son Son II" schaffen. Das Spiel ist aber eben nur "ganz nett" geworden. Alle

nötigen Spielelemente zu einem Superspiel sind vorhanden, der letzte Schliff wie bei Son Son fehlt jedoch. Zwischendurch gibt's zwar nette Einlagen wie zum Beispiel eine Prinzessin, die einen Strip-tease unter Scheinwerfern vorführt. Trotzdem: In einigen Streckenabschnitten sind die Monster etwas zu fies geraten, so daß man kaum eine Chance hat. Dies Modul sollte man sich nur kaufen, wenn man "Son Son II" und "Wonderboy in Monsterland" schon durchgespielt hat.

Alex Kidd in High Tech World

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 58	Sound: 63	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Serienheld Alex watschelt durch ein schlichtes Action-Adventure		

Dieses dritte Abenteuer des Kleinen mit den großen Ohren beginnt im Schloß seines Vaters, in dem Alex ein geruhames Leben führt. Und was macht der zukünftige Thronfolger so? Er geht in die Spielhalle. Einziges Problem: Keiner weiß, wo die Spielhalle eigentlich ist. Alex hat sich den Plan der Stadt mit der Spielhalle zwar auf einem Notizblock aufgezeichnet. Das Eigentum des Prinzen scheint im Schloß jedoch wenig respektiert zu werden, so daß jeder Bewohner die acht Blätter für eigene Zwecke verwendet hat. Die Gänge des Schlosses werden im horizontalen Scrol-

ling dargestellt. Leitern führen zu den darüber und darunter liegenden Stockwerken. Au-



Geht so

Naja, ich hatte mir vom dritten Abenteuer des Alex Kidd mehr erwartet. Im Prinzip handelt es sich um ein Adventure, bei dem die Spielfigur mit dem Joypad und nicht durch Texteingabe bewegt wird. Die Suche im Schloß ist zwar

ganz nett, auch die Gags am Rande sind nicht schlecht. Alex hört zum Beispiel bei einem Freund die neueste "Fantasy Zone"-LP, oder wird nach dem Namen des 15. Levels von "Space Harrier" gefragt. Man hat schon einiges zu tun, ehe man das Spiel gelöst hat. Doch ein Spielerlebnis wie beim ersten Modul kommt nicht auf. Vom Schwierigkeitsgrad ist das Spiel auch eher etwas für jüngere Computer-Besitzer. Oder eben für ganz eingefleischte Alex-Kidd-Fans, die dürfen aber dieses Modul recht schnell durchspielen.

Berdem gibt es überall Türen, hinter denen die Räume der Schloßbewohner liegen, in de-

nen die Zettel zu finden sind. Hat Alex alle Teile schließlich beisammen, muß er den Wald zwischen Städtchen und Schloß durchqueren. Hier warten Samurai-Krieger auf ihn, von denen Alex nicht getroffen werden darf. Im Städtchen schließlich braucht Alex einen Travel-Paß, um in die Spielhalle zu gelangen. Um 17 Uhr macht diese jedoch dicht, so daß Alex ständig einen Blick auf die Uhr werfen muß. Das Spiel ist nämlich zu Ende, sobald die Spielhalle geschlossen ist. *hf*



Wo geht's nur zur Spielhalle. Alex Kidd im Schloß seines Vaters

Spellcaster

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

Grafik: 52	Sound: 39	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 26		
Schlafter Zauberlehrling schleppt sich durch schwaches Spiel		

Japan im finstersten Mittelalter. Wilde Horden überschwemmen das Land. Sie übernehmen die Rolle des Tempelschülers Kane, um den Feind aus dem Land zu vertreiben. Damit Sie beim Action-Adventure "Spellcaster" eine Chance bei Ihrer ehrenvollen Mission haben, können Sie sich mit magischen Waffen zur Wehr setzen. Das Repertoire reicht vom simplen Feuerball bis zum extradicken Blitz. Neben den Waffen dürfen auch praktische Zaubersprüche eingesetzt werden. Leider kostet Magie Energie. Einige Feinde hinterlassen aber nach dem

Abschießen Kapseln, mit denen Energie und Lebenskraft wieder aufgefüllt werden können. Immer, wenn man einen Tempel verläßt, scrollt das Bild von rechts nach links. Hier greifen dann vielfältige Gegner an, müssen Bodenlöcher, Baumstämme und andere Hindernisse überwunden werden. In der Abenteuer-Sequenz wird ein englisches Menü eingeblendet, mit dem der Spieler Gegenstände untersuchen und sich mit anderen Spielfiguren unterhalten kann. *mh*

Lasch und lieblos ballert sich Kane durch Feindesland ▶



Na ja...

Spellcaster entpuppt sich als unterdurchschnittliches Action-Adventure. Die Grafik und der

Sound sind zwar ganz ordentlich, dafür hapert es bei der Spielbarkeit ganz schön. Ich hasse Situationen, in denen der Spielablauf mehr von Glück als vom Geschick abhängt. Zudem sehen sich die einzelnen Levels so ähnlich, daß schnell Langeweile aufkommt. Laßt Spellcaster im Regal verschimmeln, es ist nicht schade drum. 129 Mark für so ein Mager-Modul — ganz schön dreist.



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)

Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)

Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistentz: Ulrike Peters (289)

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

Art-director: Friedemann Porscha

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

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Lucasfilm Games

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 8 62 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten werden, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung 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 Einreichung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandene 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 Bursig (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1/340 50 58, Telefax: 00 44/1/341 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/763 00 52, Telefax: 00886/2/765 87 67, Telex: 078 529 335

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)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in dieser 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 Jarcok, Tel. 089/46 13-1 85, Fax: 46 13-7 76

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

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Hellmayr, Werner Pest

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

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 montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Bevor Sie starten, sollten Sie sich einer Tatsache bewußt sein: Dieses Unternehmen erfordert Ihre gesamten Fähigkeiten. Hilfe können Sie nicht erwarten. Sie gehen auf einen Himmelfahrts-Trip ohne Rückfahrkarte. Entweder Sie vernichten das Mutterhirn des Xaerous-Imperiums, oder Ihre Atome schweben verstreut für alle Zeiten durchs unendliche Weltall. Einige Tips sollten Sie jedoch beherrzigen, die unter Lebensgefahr von einer fünfköpfigen Power-Crew herausgefunden wurden. Die Tips funktionieren beim Automaten, der C 64-Version namens "Nemesis" und der Nintendo-Version "Gradius".

Allgemeines (Nintendo):

— Einmal in jedem Level steht Ihnen eine volle Bewaffnung zur Verfügung. Halten Sie dazu das Spiel mit <START> an und drücken Sie hintereinander: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, und <A>. Außer dem Laser und dem Schuß nach oben haben Sie alle Waffen. Diesen Trick sollten Sie aber frühestens im 3. Level einsetzen, da Sie sonst in späteren Levels keine Chance haben. Außerdem werden diese Superbewaffnungen für jeden Level aufgespart, wenn Sie sie nicht verwendet haben. Im 3. Level könnten Sie den Trick also dreimal anwenden.

— Wenn Sie alle nötigen Waffen haben, sammeln Sie immer so viele Extras, daß Sie einen neuen Schutzschirm aus-

Gradius lösen

leichtgemacht

Auf Gradius ist die Hölle los. Die Bakteroiden des Xaerous-Imperiums haben den Planeten Gradius eingenommen. Nur Sie können mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten Hyper-Space-Fighter den Planeten noch retten. Einige taktische Hinweise helfen Ihnen, in den sieben Levels zu überleben.

lösen können. Ist dieser futsch, genügt ein Druck auf die -Taste, um einen neuen Schutzschirm zu aktivieren. Meiden Sie anschließend alle weiteren Extras.

— Punkte sammeln, Punkte sammeln und noch mal Punkte sammeln. Alle 50000 Punkte gibt's nämlich ein Extra-Leben dazu.

Level 1:

Blieben Sie bei den ersten Formationen in der Mitte stehen. Die Viecher bewegen sich automatisch vor Ihren Gewehrlauf. Dann mit einer Feuer-Kaskade erledigen, und das Extra einsammeln. Als erstes sollten Sie "Speedup" aktivieren, Ihre Bewegungsfreiheit wird dadurch größer. Dann sollten Sie

Extras für den Laser sammeln, als drittes kommt der Schutzschirm dran, mit dem man wesentlich entspannter weiterfliegt.

Wenn Sie den Hügel am Anfang des Levels passieren, sollten Sie diese Extras haben. Als nächstes sind "Missile" und "Option" dran. Mit dieser Bewaffnung kommen Sie spielend durch die Lava-Berge. Vergessen Sie nicht, sich die 5000 Punkte beim Durchflug des Tunnels (Bild 1) und das Extra-Leben kurz vor Ende des Levels zu holen. Letzteres bekommen Sie meistens, wenn Sie mit dem Abgasstrahl Ihres Gleiters die rechte Spitze des fliegenden Felsen berühren (Bild 2).

Bei den Vulkanen stellen Sie sich über den linken Berg an den obersten Rand, verharren dort und feuern, bis der Laser glüht. Wenn Sie Ihr "Option" unter sich postiert haben, werden dort schon einige Felsen abgehaltes. Den Rest erledigen Missiles und Laser (Bild 3).

Beim Schluß-Raumschiff gilt folgende Taktik: Stellen Sie sich so dicht davor wie möglich. Das Raumschiff bewegt sich immer hoch und runter. Sie bewegen sich entgegengesetzt, so daß die Raketen des Schiffes Sie nicht treffen. Gleichzeitig feuern Sie wie verrückt (Bild 4). Irgendwann ist das Raumschiff hinüber und Sie haben 10000 Punkte auf Ihrem Konto.

Level 2:

Hier holen Sie sich das zweite Option. Achten Sie darauf, so viele Extras zu haben, daß Sie bei Bedarf wieder das Schutzschild aktivieren können. Geübte Kämpfer durchfliegen den Level, ohne einmal getroffen zu werden. Achten Sie auf das Extra-Leben am Schluß des Levels. Einfach rückwärts in die kleine Höhle einfliegen (Bild 5). Für die Schluß-Formation müssen Sie ein Schutzschild sowie ein weiteres in Reserve haben. Feuern Sie einfach mit beiden Knöpfen und versuchen Sie, so gut es geht, auszuweichen. Das erledigen Sie wie im 1. Level.

Level 3:

Jetzt wird's richtig lustig. Keine Bange, mit den Tips kommen Sie spielend durch den



Bild 1.

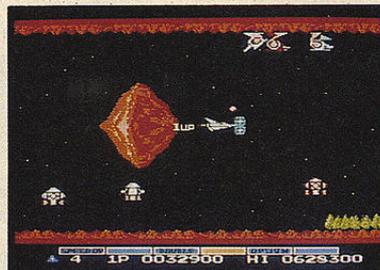


Bild 2.



Bild 3.



Bild 4.

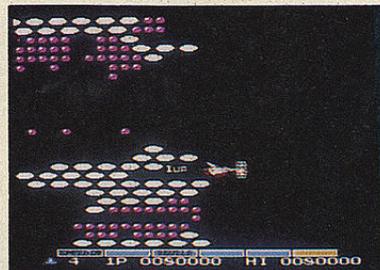


Bild 5.



Bild 6.



Bild 7.



Bild 8.



Bild 9.



Bild 10.

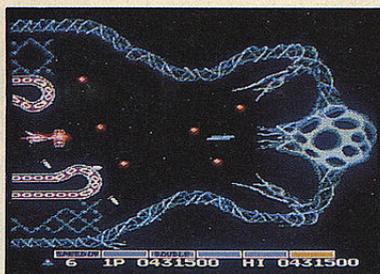


Bild 11.

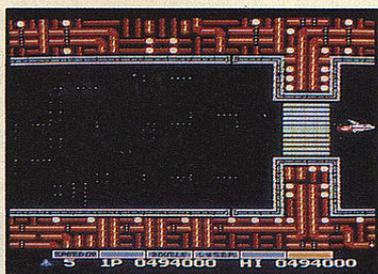


Bild 12.

Level. Zuerst versuchen Sie am Anfang des Levels so viele Köpfe wie möglich zu erledigen. Schießen Sie auf den geöffneten Mund. Der Kopf ist dann schnell hinüber. Fliegen Sie anschließend im oberen Teil des Levels. An mehreren Stellen gibt es Köpfe, die nach links schauen, und die Sie nicht erledigen können. Verharren Sie über dem Kopf und warten Sie, bis sein Mund aus dem Bild ist. Wenn Sie währenddessen schießen, können Ihnen andere Krügel nichts anhaben. Wenn der Mund aus dem Bild ist, fliegen Sie geradeaus (Bild 6).

Beim letzten Abschnitt des Levels warten Sie unter der feindlichen Kanone, bis das Scrolling Sie automatisch weiterschiebt. Dann schießen Sie nach vorne, und draußen sind Sie. Die paar schießenden Kreise am Schluß erledigen Sie mit dem Laser, das Raumschiff am Schluß des Levels wird wie üblich behandelt.

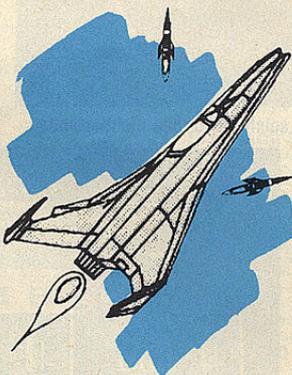
Level 4

Sieht aus wie Level 1, nur auf den Kopf gestellt. Sammeln Sie beim Durchfliegen der beiden Berge die 5000 Punkte ein (Bild 7). Am Schluß wartet noch ein Extra-Leben. Diesmal müssen Sie direkt von vorne auf den fliegenden Felsen zusteuern, und das Raumschiff nach oben lenken. Die Gegner schießen hier stärker als in den ersten beiden Levels. Achten Sie auf Ihren Extra-Schutzschirm. Am Schluß tauchen auch hier die "spuckenden Berge" auf. Postieren Sie Ihr

Raumschiff unter dem linken Berg, die Options schützend über sich, und feuern Sie (Bild 8). Das Schluß-Raumschiff kennen wir inzwischen.

Level 5:

Ausnahmsweise sehen die Anfangs-Formationen hier anders aus; außerdem kommen Sie erst von unten. Mit dem Laser ist's allerdings kein Problem. Der Level besteht aus widerlichen, fliegenden Gehirnkümpfen mit Fangarmen, die zu allem Überfluß auch noch schießen. Fliegen Sie mit Ih-



rem Schiff so dicht wie möglich an das Gehirn heran (Bild 9). Die Schüsse der Fangarme sind dann nach innen gerichtet, und können Sie nicht treffen. Der Laser erledigt die Monster relativ schnell. Bei den Monstern mit zwei Fangarmen verlangsamt sich jedes

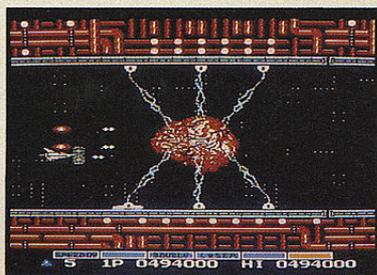


Bild 13.



Bild 14.

Sprite in ihrer Nähe. Vorsicht, wenn das Monster zerplatzt. Das Geschehen beschleunigt sich dann wieder, und Sie können leicht von einem vagabundierenden Schuß getroffen werden. Am Schluß erscheint das obligatorische Raumschiff.

Level 6:

Zu Beginn des Levels erscheinen viele Angriffsformationen, die sich wellenförmig bewegen. Bleiben Sie unter allen Umständen im oberen Bildschirmbereich. Laser und Missiles müßten sie erledigen. Anschließend fliegen Sie in das Innere einer Amöbe ein. Hier gibt's poröse Wände und Antikörper. Beides durchschneidet der Laser wie Butter. Schaffen Sie sich mit dem Laser so viel Freiraum wie möglich (Bild 10). Hauptsache, Sie stoßen nirgendwo an. Am Schluß verengt sich der Gang und die Tentakel eines Monsters tauchen auf und schießen mit Felsbrocken (Bild 11) auf Sie. Bleiben Sie am linken Rand, und feuern Sie wie verrückt. Achten Sie

auf Ihren Schutzschirm. Ist er futsch, sofort einen neuen aktivieren. Das schon zur Gewohnheit gewordene End-Raumschiff taucht hier nicht auf (vermissen Sie's?).

Level 7:

Jetzt geht's ums Ganze. Sie dürfen sich hier nicht erlauben, nur eine Sekunde Ihren Schutzschirm zu verlieren. Entweder haben Sie genügend Extras gesammelt, oder Sie halten das Spiel an, um alle Extras wie gehabt zu aktivieren. Mindestens drei Reserven sollten Sie in petto haben.

Kurz vor Schluß des Levels gibt es eine lange, weite Höhle. Am Schluß schließt sich eine Schleuse, durch die Sie unbedingt hindurch müssen (Bild 12). Wenn Sie hindurch sind, stehen Sie dem schutzlosen Muttergehirn gegenüber (Bild 13). Einige Schüsse mit dem Laser genügen, um es auszuschalten. Von weitem können Sie die Explosion des Muttergehirns beobachten (Bild 14). Und dann endlich ab nach Hause!

Super Off Road

Das ist Rennsport knochenhart: Wenn "Pick-up-Trucks" meterhohe Sätze auf einer verschlammten Hindernisstrecke machen, freut sich nicht nur das gestauchte Rückrad des Fahrers, sondern auch das Publikum. Die bullenstarken PS-Giganten preschen vorzugsweise im britischen Fernsehen über Pisten voller Hügel, Wassergräben und Schanzen — ab jetzt auch auf dem neuen Leland-Automaten "Ironman Ivan Stewarts Super Off Road".



Gut!

Auf der Geraden macht der kleine Rote einen hektischen Satz nach vorne und schießt durchs Ziel. Der Kerl hatte noch ein Nitro! Mein Wagen fährt eine Zehntelsekunde später ein. Wieder nur Zweiter, das macht mich rasend...

Maximal stehen drei Spieler an drei Lenkrädern, die am Automaten montiert sind, und malträtiert das Gaspedal. Der Computer steuert einen vierten Wagen und übernimmt,

"Nitro" heißt das Knöpfchen, das Super Off Road Pep verleiht. Mit ihm werden die heißesten taktischen Gefechte geliefert. Wer die Kraft im Tank hat, gewinnt das Rennen.

Super Off Road erinnert an den Nintendo-Klassiker "R.C. Pro-Am", wenn auch die spielerischen Feinheiten (sprich: Gegner abblenden) fehlen. Wer geradlinige Autorennen mag, kommt auf seine Kosten. Es lohnt sich, ein paar Mark zu investieren; jedoch bringt der Automat erst mit mehreren Spielern richtig Spaß.

wenn man mit weniger als drei Leuten spielt, die restlichen Trucks. Danach geht's sofort an den Start.

Man sieht die Wagen von schräg oben über einen Rund-



Nitro-Boost und Turbo-Power — auf der Autobahn dürfte sich ein Brummi solche Mätzchen nicht erlauben

kurs brettern. Drückt man während des Rennens einen Knopf, auf dem ganz harmlos "Nitro" steht, so macht der Truck einen teuflischen Satz nach vorne. Damit kann man sich einen schönen Vorsprung erfahren und andere Wagen vor dem Ziel austricksen — wenn man noch einen Nitro übrig hat.

Auf der Strecke liegen neben Nitro-Packungen "Credits", mit denen sich der Spieler nach dem Rennen Ausrüstung kauft. Jeder bestückt seinen Flitzer mit maximal 20 Nitro-Ladungen. Außerdem darf man, wenn man genug Credits gescheffelt hat, vor dem Rennen die Höchstgeschwindigkeit steigern, bessere Reifen aufschnallen, die Stoßdämpfer verstärken oder den Motor frisieren. Den Spruch "Extras kaufen" haben die Programmierer ernst genommen: Wirft der Spieler ein Markstück nach, kann er mehr Extras erstehen. *al*

Grafik: 61	Sound: 48	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 66		
Nitro knallt und Reifen fliegen, das kann nur am Fahrer liegen		



Gut!

spielerischen Feinheiten nichts einzuwenden hat, wird den Nitro gerne knallen lassen.

Gerade wenn mehrere Spieler an den Lenkrädern und Gaspedalen stehen, ist das Vergnügen am schönsten — allerdings auch am teuersten.

Aber auch alleine investiert man kräftig. Um mit den guten Computergegnern mitzuhalten, darf man etliche Markstücke in bessere Ausrüstung investieren. Ansonsten kann ich diesen Automaten jedem Renn-Begeisterten empfehlen.

Die Grafik des Automaten sieht zwar wieder aus und der Sound bekommt mit Sicherheit keinen Musik-Oscar, doch Super Off Road macht einen Heidenspaß. Wer den Klassiker "Super-Sprint" mochte und gegen ein Mehr an



Mit drei Personen an den Lenkrädern macht's erst richtig Spaß; feine Extras dürfen da auch nicht fehlen.

POWER-GAMES

ACTION ★ SPANNUNG ★ ABENTEUER

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur müssen Sie zusehen, wie die gesamte Mannschaft entführt wird...
Bestell-Nr. 38765

DM 49,-*
(sFr 45,-*/öS 490,-*)

Dungeon

Dungeon ist eine Variante des legendären Spieleklassikers PacMan. Die Spielfigur, vier stehen zur Auswahl, bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen und Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, den Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen oder sie zu zerstören!

Bestell-Nr. 38760
DM 49,-*
(sFr 35,-*/öS 390,-*)

Operation Feuersturm

Sie sind Mister James Bond und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden - falls Sie es nicht schaffen, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739

DM 49,-*
(sFr 45,-*/öS 490,-*)

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer, und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems haben, wird Ihnen das Ergebnis von Howards Spielidee und deren ablauffähige Version präsentiert.
Bestell-Nr. 38705

DM 49,-*
(sFr 44,-*/öS 490,-*)

Mit Jeans und Hellebarde

Sie reparieren den Schuppen eines Freundes. Die Decke stürzt herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie am Boden ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Das Buch gleitet Ihnen aus den Händen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...

Bestell-Nr. 38718
DM 49,-*
(sFr 45,-*/öS 490,-*)

Nippon - das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

Bestell-Nr. 38729
DM 49,-*
(sFr 44,-*/öS 490,-*)

* Unverbindliche Preisempfehlung.

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel



200906


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Bitte schicken Sie mir ausführliche Informationen über POWER-GAMES

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und schicken an:
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Frau Brosien, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar



Paddle Mania

Grafik: 59	Sound: 52	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 74		
Quirliger Mix aus Sqash, Tennis und Volleyball		

Eine ungewöhnliche Mischung aus Squash und Tennis bietet der Automat "Paddle Mania". Es geht darum, einen Ball mit einer Art Tennisschläger in das Tor des Gegners zu bekommen. Dieses Tor sieht von Level zu Level

verschieden aus: Mal bewegt sich innerhalb des Tores eine Steinplatte, mal ist es vergittert. Auch die Gegner wechseln. Neben den normalen Konkurrenten haben Sie eine Volleyballmannschaft oder einen Sumo-Ringer zu bezwin-

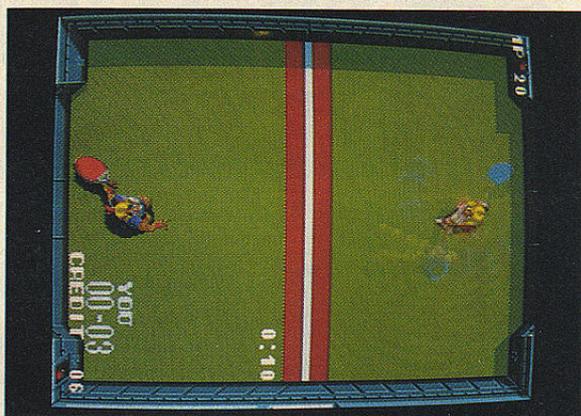


Gut!

Schade, daß es diese Sportart nicht wirklich gibt. "Paddle Mania" steckt voll Elan. Das Spiel ist rasant und nicht so schwer zu bedienen wie andere Sportspiele. Dennoch, blitzschnelle Reaktionen sind gefragt, ebenso wie taktisches Handeln. Die ersten Computergegner sind recht einfach

zu schlagen, die Schwierigkeit steigert sich in vernünftigem Maße. Ärgerlich ist nur, daß Sie auch dann ausscheiden, wenn Sie ein Unentschieden erreicht haben. Da sollte es fairerweise eine Verlängerung geben.

Technisch ist der Automat eher Durchschnitt, der Sound düdelt vor sich hin und die Grafik ist nicht aufreizend. Nett sieht es aus, wenn ein Spieler vom Ball getroffen wird und schreiend hinfällt. Dies ist auch die beste Gelegenheit, dessen Tor zu treffen. Paddle Mania ist ein gutes und originelles Sportspiel, das ein paar Markstücke wert ist.



Gelungener Tennis-Squash-Verschnitt: Paddle Mania

gen. Alle Gegenspieler haben ihre eigene Taktik, die Sie erst einmal durchschauen müssen, um sie zu besiegen. Die Volleyballer zum Beispiel ziehen hohe Schmetterbälle vor, während der Sumo-Ringer mit gewaltigen, flachen Schüssen sein Glück versucht. Insgesamt gibt es neun Spielstufen.

Mit den zwei Feuerknöpfen können Sie Vor- und Rückhandschläge ausführen. Die Stellung des Joysticks entscheidet, in welche Richtung

der Ball fliegt. Natürlich können Sie auch über Bande spielen oder den Ball mit dem Fuß kicken.

Paddle Mania ist für einen oder zwei Spieler gemacht. Zu zweit können Sie entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen den Computer spielen. Begleitet wird das Spiel von einer netten Melodie, die nicht weiter stört. Die Grafik ist nicht ganz auf dem Stand der Technik, wird aber durch den Spielwitz wettgemacht. *go*

Fighting Fantasy

Grafik: 52	Sound: 45	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 42		
Prügelspiel bringt Langeweile mit Metzelschwert und Hackebeil		

Wieder gibt es einen Automaten, bei dem tüchtig gekämpft werden darf. In "Fighting Fantasy" trifft sich eine Gilde von Kämpfern, um sich in der Disziplin der Selbstverteidigung zu messen. Das Wort "Gnade" gibt es in diesem Kampf nicht. Entweder man ist bereit, sein Leben zu riskieren, oder man geht besser gar nicht erst in die Arena.

In der ersten Runde gilt es, drei Gegner zu besiegen; die Reihenfolge kann der Kämpfer selbst bestimmen. Zum Beispiel gibt es eine riesengroße Schlangenfrau, die kräftig mit dem Schwanz um sich schlägt. Auch ein Skorpionmann, der den Kämpfer mit Gift anspuckt, und dazu noch heftig mit Schwert und Schild um sich schlägt, findet sich in der Armada. Sollten Sie entgegen allen Vorhersagen den Kampf überleben und gewinnen,

gibt's Siegesprämie. Dafür kann man sich zwischen den Runden bessere Waffen und Heiltränke kaufen, bevor es mit dem nächsten Kampf weitergeht. Drei Runden mit jeweils drei Gegnern gilt es mit den drei Leben durchzustehen. Sind alle Leben futsch, können Sie durch Einwerfen einer wei-

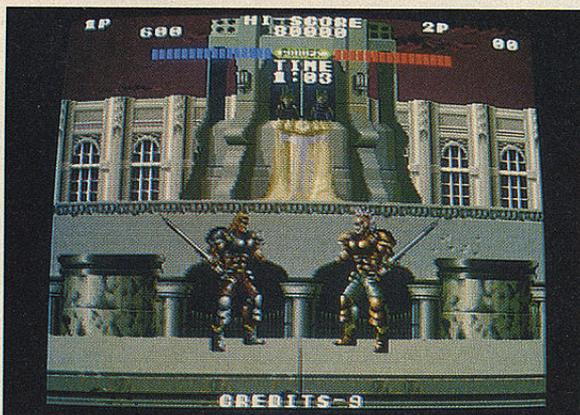


Na ja...

Ich habe nichts gegen Kampfspiele, in denen die Gegner mit Fäusten, Steinen, Keulen oder wie bei Fighting Fantasy mit Schwertern aufeinander losgehen. Allerdings sollte die Grafik gut, der Sound hörbar und vor allem das Spiel fair sein. Dann werde ich vielleicht verführt, eine Mark in den Automaten zu werfen.

Fighting Fantasy erfüllt keine dieser drei Anforderungen. Die Grafik und Animation sind für einen Spielhallenautomaten höchst mittelmäßig, der Sound ist so gut wie nicht vorhanden (sieht man vom gurgelnden Röcheln des Helden ab, sobald die Schlangenfrau ihm den Brustkorb zerquetscht — wie geschmackvoll).

Was jedoch wesentlich schlimmer ist: Der Automat ist unfair. Mit den wenigen Schwertschlägen, die mit dem Joystick ausgeführt werden können, ist es fast unmöglich, die Gegner zu besiegen. Bis zu einem Erfolg hat man zu viele Markstücke verspielt. Deshalb lieber Hände weg vom Einwurfschlitz.



teren Münze weitere Kämpfer erwerben. Sie spielen dank dieser "Continue"-Funktion an der gleichen Stelle weiter.

Der zweite Joystick am Automat steht für einen menschlichen Gegner zur Verfügung. Wer den Kampf gewinnt, tritt dann gegen die Computergegner an. Der Verlierer darf nur noch zuschauen (...oder sich nach einem anderen Spielautomaten umsehen). *hf*

◀ Willst Du nicht mein Kumpel sein, hau' ich in die Nase rein

POWER PLAY

VORSCHAU



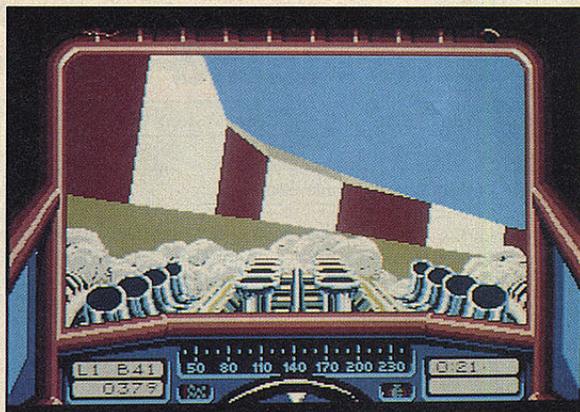
Nectaris ist das erste Strategiespiel für die PC-Engine

Jedes Sommerloch hat ein Ende: Nachdem es in dieser Ausgabe ein paar Computerspiele-Tests weniger gab als sonst, erwarten wir für die nächste POWER PLAY ein besonders dickes Angebot an neuen Programmen. Mit dabei im Testteil ist "Strider", die taufrische Umsetzung des neuen Capcom-Spielautomaten.

Fünf Levels lang hat der wackere Titelheld im Kampf

gegen grimmige Gegner zu bestehen. Etwas friedlicher wird es bei der Tennis-Simulation "Passing Shot" zugehen. Mit Lobs und Volleys schmettert man gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler um die Wette. Mit besonderer Spannung erwarten wir das 3D-Rennspiel "Stunt Car Racer": Es wurde von keinem geringeren programmiert als Geoff Crammond, der bereits die Klassiker "The Sentinel" und "Revs" schrieb.

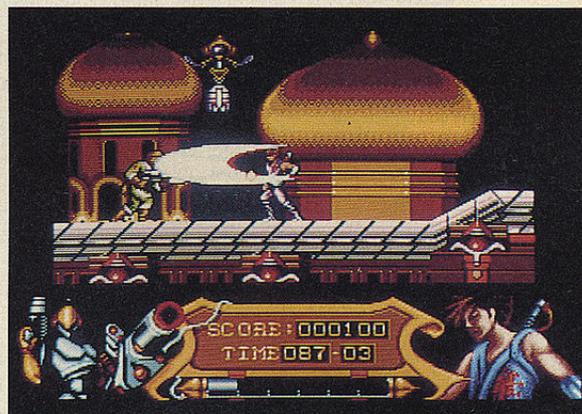
Im Videospiele-Teil bieten wir Euch unter anderen einen



Brumm, Brumm: Stunt Car Racer gibt Gas

ausführlichen Test von "Nectaris", einem Strategiespiel für die PC-Engine. Trotz einiger japanischer Texte ist das Modul gut spielbar. Wie es funktioniert, erklären wir Euch in der nächsten Ausgabe.

Garniert wird die nächste POWER PLAY wieder mit Previews, Stories, Automaten-Tests und natürlich Starkiller.



Edel-Grafik auf ST und Amiga: Strider kommt!



Dr. Bobo ringt in der nächsten Starkiller-Folge mit dem schwarzen Loch aus der Mikrowelle

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 11. September

INSERENTENVERZEICHNIS

Bomico	2	Karsoft	31
Computershop	4	Kingsoft	41
CPS Frank Heidak	37	Markt & Technik Buchverlag	51, 60
CWM	24	MC-Soft	22
Dynamic Systems	22	Microprose	7, 12/13, 45, 53
Easysoft	47	Ruf & Ruf	46
Flashpoint	21	Rushware	42/43, 49, 64
Fun Tastic	35	Schuster	59
International Software	22	US Gold	63
Joysoft	33	Videotreff	46
		Wial-Versand	24

Advanced Dungeons & Dragons[®]

COMPUTERPRODUKT

EIN EPISCHES
FORGOTTEN REALMS™
 ROLLENSPIEL, BAND 2

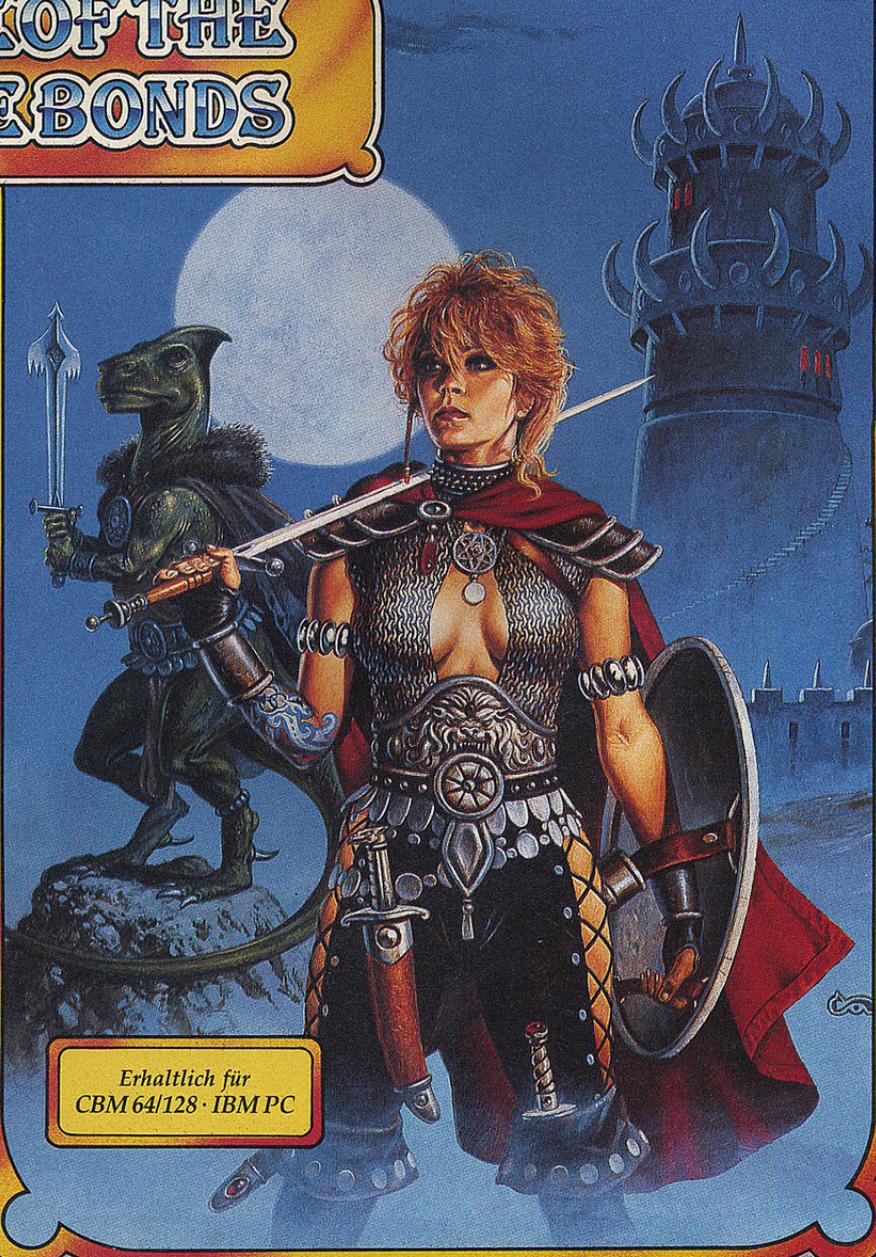
DEN 'POOL OF RADIANCE' HABEN SIE
 GEFUNDEN – NUN BEFREIEN SIE SICH VON DEM

CURSE OF THE AZURE BONDS

Nachdem Sie die Stadt Phlan befreit und den 'Pool of Radiance' gefunden haben, sollte ein Ausflug nach Tilverton ein einfacher Spaß sein ... Überfallen, gefangen und bewusstlos. Sie erwachen wieder und entdecken fünf blaufarbige Symbole unter der Haut am rechten Arm. Die geheimnisvolle Kraft dieser Symbole fesselt Ihre Willenskraft. Sie stehen im Bann ihrer Strahlen und folgen ihren jeden Befehl. Kein Zauber, kein Gebet kann sie entfernen. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die 'Forgotten Realms' zu durchsuchen und die Ersteller dieses Geheimnisses zu finden, um dann wieder Ihr eigenes Schicksal zu leiten. Nur dann werden Sie sich von dem bösen Zauber, dem 'Curse of the Azure Bonds' befreien.



Erhältlich für
 CBM 64/128 · IBM PC



The GOLD STANDARD

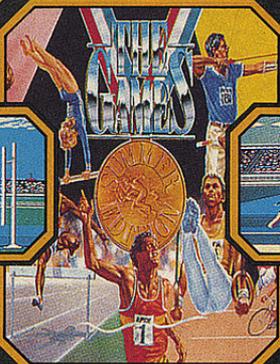
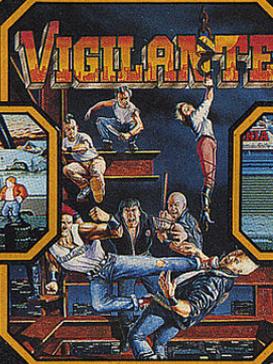
Forgotten Worlds™ – Zwei coole Kerle, eine heiße Situation, acht üble Gegner ... alles zusammen eine Menge Ärger.

IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA

Vigilante™ – New York ... wenn Straßenbanden die Stadt beherrschen, ist Vigilante Ihre letzte Chance. Und dann gibt es Zunder.

IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

Unvergleichliche Qualität, außergewöhnliche Spannung, unschlagbare Auswahl – es gibt einen Standard, der über allem steht ... der Gold Standard. Die erste Wahl in Unterhaltungs-Software.



The Games Summer Edition™ – Acht hervorragende Disziplinen, die Sie zum Schwitzen bringen. Stabhochsprung, Barren, Radfahren, Hammerwerfen, Tauchen, Hürdenlauf, Ringe und Bogenschießen.

IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

Indiana Jones™ und der letzte Kreuzzug. Das Action-Spiel. Die heißesten Szenen aus dem heißesten Indy-Film aller Zeiten. Feuig und furios. Action im echten Indiana-Jones-Stil.

IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

WIR SETZEN DIE STANDARDS...

Bildschirmfotos von verschiedenen Systemen.

