

POWER

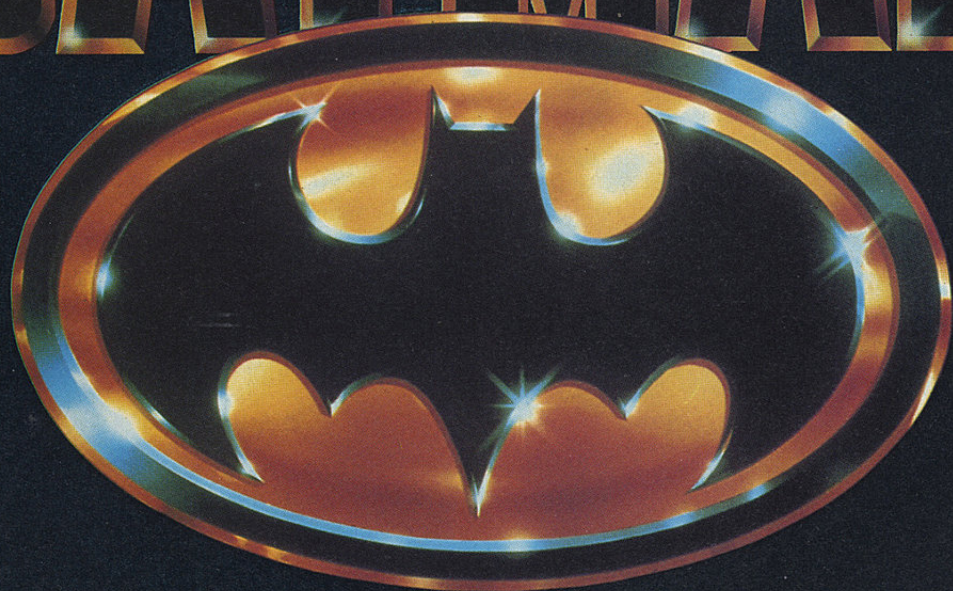
Markt & Technik

PLAY

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

11/89

BATMAN



Das Spiel: Batman – The Movie

Der Film: Fakten zum Kinostart **Die Gewinne:** Comic-Alben und Spiele

Die Hits in diesem Herbst

- Rock'n Roll: Kugel-Knochelei
- Vette: Großstadt-Flitzer
- Ghoul's'n Ghosts: Grusel-Spaß

Die Computer- Klinik

- Der Joystick als Skalpell:
Life & Death – die
Operationssimulation

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST

Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Sie werden vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Sie ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu brauchen Sie übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! Eine brillante Coin-op Umsetzung! ALTERED BEAST bietet fantastische Grafik und hochqualitativen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!



ACTIVISION

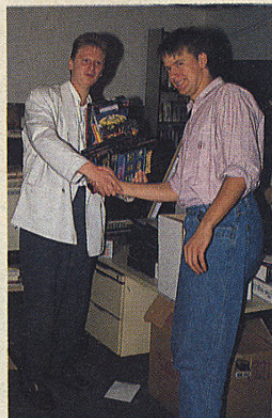
SEGA®

Batman, Highscores und der Sumpf

Es begann so harmlos: "Batman kommt als Computerspiel. Was machen wir denn außer der Programm-Vorschau?" fragte Heinrich auf einer Redaktionskonferenz. "Ein Fremdautor hat in Amerika den Film gesehen und war völlig begeistert", meinte Anatol (Mehr zum Film findet Ihr übrigens auf Seite 16). Henrik ergänzte: "Ich habe noch einen tollen Batman-Comic zu Hause...". "Batman", grummelte Michael, "was soll denn das?". Michael blieb bei seiner eher ablehnenden Haltung ("Batman — Aaaaarrgh!"). Bis er den Comicband "Batman — die Rückkehr des dunklen Ritters" von Henrik mit dem Kommentar "Lesen! Schnellschnellschnell..." auf den Schreibtisch bekam. Michael las ihn gehorsam in zwei Stunden durch, danach war kein Halten mehr: Das Batman-Fieber war auch bei ihm ausgebrochen. Auch Heinrich, Henrik, Martin und Anatol wurden von dem Flair der düsteren Scienc-fiction-Geschichte angesteckt. Der Comic wanderte von Hand zu Hand, bis er zerlesen ("Wie sieht denn der aus?") zum Besitzer zurückkam. Auch unser Starkiller-Zeichner und POWER PLAY-Layouter Rolf Boyke kannte den Comic-Band: "Ist nicht ganz mein Stil. Aber sehr gut gezeichnet: Düstere Farben und ungewöhnliche Perspektiven." (Welche ungewöhnlichen Perspektiven sich Rolf Boyke für den Starkiller-Comic hat einfallen lassen, könnt Ihr diesmal auf Seite 40 bewundern). Da wir Euch den "Michael-Effekt" nicht vorenthalten wollen, ver-

losen wir zusammen mit dem Carlsen Verlag und Ocean zehn Bände der Sucht-Literatur sowie zehn Batman-Computerspiele. Näheres findet Ihr auf Seite 18.

Diesen Monat bombardierte Anatol Flugfelder ("F-15 Strike Eagle II"), Heinrich foulte im Strafraum ("Soccer Manager Plus"), Henrik steuerte Kugeln über Abgründe ("Rock'n Roll") und Martin ließ die Erde beben ("Populous — The Promised Lands"). Den Vogel schoß Michael ab: Er löste in einer Woche vier ganze Spiele. Zuerst vergrub er sich in "Curse of the Azure Bonds". Schon nach vier Nächten legte er sich mit dem Oberzauberer Thyranthraxus an. Dann kamen endlose Kämpfe mit BMP1-Pan-



Zwar war der Franzose schneller, doch Populous-Spieler Andreas (hier mit Redakteur Martin Goldmann) ging nicht leer

fonaten wurden vier Amigas in England, Frankreich, Deutschland und Schweden für die Endausscheidung verbunden.

Die Softwarefirma Electronic Arts hatte uns eine Diskette mit einer speziellen Populous-Landschaft geschickt. Der erste Spieler startete auf einer Insel in der Mitte, der andere besiedelte die Welt am Rand. Die Diskette war heil, die Leitungen rauschten, der "Populist" Andreas Großkopf griff zur



Ob Robin wohl auch gespielt hat?

zern in "M1 Tank Platoon". Eines Abends mußte "Sleeping Gods lie" dran glauben. Zuletzt vergrub er sich in drei Nachtschichten in "Bloodwych" und telefonierte ausgiebig mit dem Programmierer ("n netter Kerl").

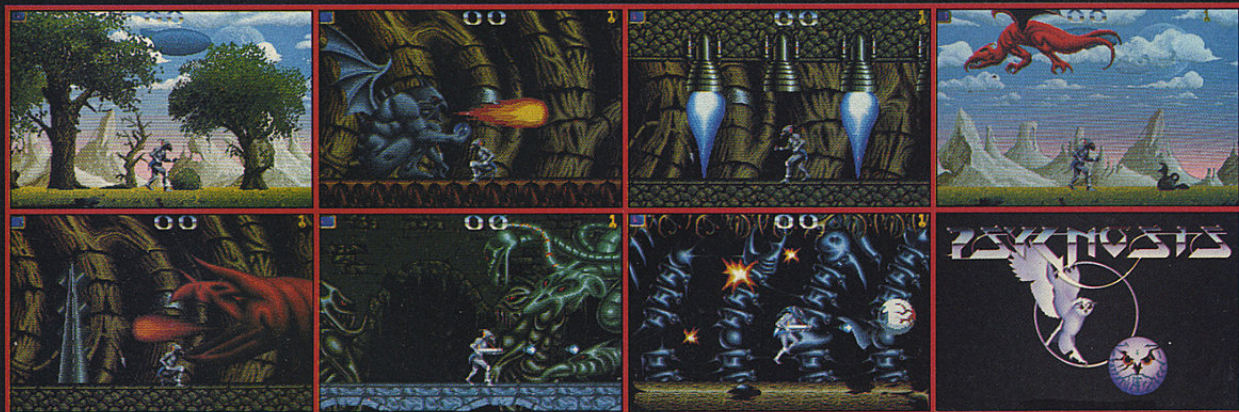
Martin schlug sich während dieser Zeit mit Baudraten, Datendisketten und Telefonkabeln herum. Der Grund dafür war das große "Populous"-Finale. In stundenlangen Tele-

Maus, um dem französischen Champion ein wuchtiges Erdbeben entgegen zu schleudern. Der Kampf der Giganten dauerte drei Stunden, dann sumpfte der Franzose Andreas zu — leider verloren. Doch Andreas ging nicht leer aus: Er schleppte Software im Wert von 3000 Mark nach Hause.

Einen schönen Monat und viel Spaß mit **POWER PLAY**



SHADOW OF THE BEAST



**GRATIS-
T-SHIRT**
**IN JEDER
PACKUNG!**

Erhältlich für AMIGA –
ATARI-ST in Kürze.

DAS BEAST IST UNTER UNS!

Das ist es. Eine wahrlich neue Dimension der Computer-Spiele.

- 50 BILDFOLGEN PRO SEKUNDE
- 350 BILDSCHIRME VOLLER AKTION
- 2,2 MEGABYTE ATEMBERAUBENDER GRAFIK
- 900 KILOBYTE GIGANTISCHER SOUND
- 128 FARBEN GLEICHZEITIG
- 132 VERSCHIEDENE MONSTER
- ANIMATION IN SPIELHALLENQUALITÄT

Vertrieb: **Rushware GmbH**

Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070
Distribution in Österreich: Karasoft, Darius – Schweiz: Thell AG

POWER PLAY INHALT 11/89

Aktuell

In der Mache: Spiele von morgen	8
Schnipsel	12
Die Erde beb't: Das Populous-Finale	12
Software-Charts und Hitparaden	15
Batman digital: Die Vorschau zum Computerspiel "Batman — The Movie"	20

Story

Batman: Der Bericht zum Kinostart	16
Batman: Der Kult-Comic von Frank Miller	18
Batman: Gewinnt den Comic	18
Leben und leben lassen: Operations-Simulation am PC	21

Computerspiele-Tests

Rock'n Roll	24
Dynamite Dux	25
Twinworld	26
Bloodwych	27
Soccer Manager Plus	28
Great Courts	28
M1 Tank Platoon	45
Vette	46
F-15 Strike Eagle	47
Turn it	49
Conflict Europe	50

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: Microprose Soccer	29
Bloodwych	30
F-16 Falcon	30
Millennium 2.2	30
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	32
POKE-Ecke: Vengeance, Time Scanner, Action Fighter, Leisure Suit Larry, Out Run, Hybris, Arkanoid II, Deju Vu II, Better Dead than Alien, Eliminator	34
Power Tips-Spezial: Oil Imperium-Tricks der Programmierer	36
Der Sieger: Charakter-Editor für "Pools of Radiance"	37
Videospiel-Tips: Global Defanse, Tiger Heli, The Goonies II, Nectaris, Zaxxon 3D, The Ninja, Dungeon Explorer, Poseidon Wars 3D, P-47	39

Automaten-Tests

Dynamite Duke	68
S.P.Y.	68

Kurz-Tests

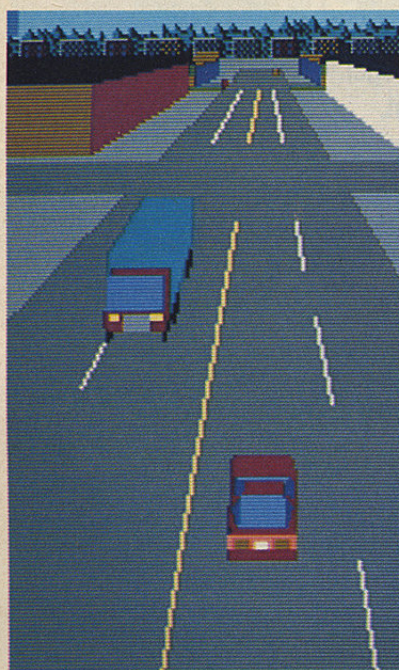
Steel, RVF, F-16 Combat Pilot, Castle Warrior, Grand Prix Circuit	52
Battle Valley, Rainbow Warrior, Airborne Ranger, Pirates	55
Eye of Orus, California Games, Maniac Mansion, Virus	56

Videospiele-Tests

Ghouls'n Ghosts	58
Final Lap Twin	60
Montezumas Revenge	63
Psycho Fox	64
Side Arms	66

Allgemeines

Editorial	3
High Scores: Hall of Fame	32
Der wildeste Comic der Galaxis: Starkiller	40
Leserbriefe	42
Impressum	44
Vorschau	70



46 Kein störendes Tempolimit bei "Vette"

25 Jägers Alptraum — Zwei "Dynamite Dux" mit Granatwerfer

16 Düstert, knurrig und gemein: Rächer Batman haut im Kino rein

Baller-Knaller

Die Softwarefirmen arbeiten jetzt schon fieberhaft an den Top-Spielen fürs Weihnachtsgeschäft. Im Action-Genre hat Rainbow Arts ein heißes Eisen im Feuer, das wir uns bereits in der Entstehungsphase exklusiv ansehen konnten.

Das Weihnachts-Geballer trägt den Namen "X-Out" (und wird im Sinne der Namensgeber korrekt "Crossout" ausgesprochen). Es ist in acht Levels unterteilt, die insgesamt etwa 160 Bildschirme groß sind. Nach jedem zweiten Le-



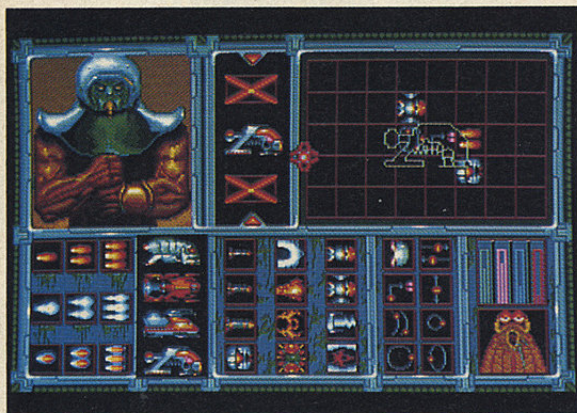
Ein aufwendiges Intro stimmt auf X-Out ein (Amiga)

vel wird das Hintergrundgrafik-Szenario komplett geändert. Kein einziges Mal wird dabei der Weltraum strapaziert; bei X-Out spielt sich das Geschehen in Unterwasser-Lava-, Feuer- und Kristallwelten ab. Zu Beginn jedes Levels kommt Ihr in einen Laden, wo Ihr zu-

nächst einmal entscheidet, welches Schiff Ihr haben wollt. Vier verschiedenen Modelle stehen zur Auswahl. Ihr könnt Euch dann aussuchen, an welchen Stellen am Schiff die Extras platziert werden. Besonders viele taktische Feinnes erlauben Satelliten, die das

verdiente sich seine Brötchen lange Zeit mit dem Gestalten von Comics und Videofilm-Covers. Bei Rainbow Arts malt er zur Zeit alle Titelbilder der Spielepackungen.

Für die technische Qualität der 16-Bit-Versionen sorgt Programmierer Heiko Schröder.



Nach der Wahl des Schiffsmodells bestückt man es mit Extras — solange das Kleingeld reicht (Amiga)



In den Tiefen der Ozeane, wo sich sonst nur Heringsschwärme tummeln, finden erbitterte Gefechte statt (Amiga)

Süßer die Joysticks nie knirschen: Mit technischer und grafischer Brillanz will "X-Out" zu Weihnachten steigende Adrenalinspiegel bescheren.



... und Heiko Schröder sorgt dafür, daß die Sprites zügig über den Bildschirm zischen



Celal Kandemiroglu malt die Grafik der 16-Bit-Versionen ...

Schiff schützen. Die Bewegungsmuster dieser treuen Begleiter könnt Ihr verändern.

Das Programm soll im Dezember für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Was wir bisher von der Amiga-Version gesehen haben, läßt staunen. Für die edle Grafik ließ man Celal Kandemiroglu an die Maus. Celal ist "gelernter" Grafiker und

der Amiga-Besitzern will er Features bieten, die man auf diesem Computer noch nicht gesehen hat: Turbo-Feinscrolling mit 50 Bildern pro Sekunde, wobei 48 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Die Levels scrollen nicht nur von rechts nach links, sondern auch von unten nach oben. Der 21jährige Heiko wurde "von der Schulbank weg" Programmierer und arbeitete zuletzt an der Hardware für die Rainbow-Arts-Spielautomaten. Für das X-Out-Spieldesign sorgt Teut Weidemann. Den Feinschliff beim Level-Design besorgt das actionerprobte Programmiererteam "Faktor 5", welches die Amiga-Versionen von "Katakis" und "R-Type" schrieb.

Zur Stunde wird noch fieberhaft an X-Out gearbeitet. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch einen Test des Programms bieten. hl

DRAKKWIEN

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 069/778025

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES





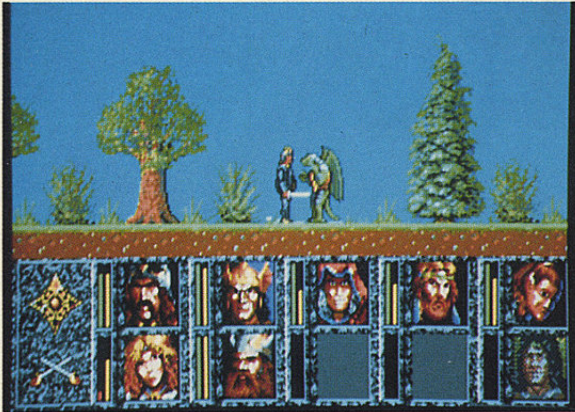
IN DER MACHE

POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch die ersten Bilder von brandheißen Spielen, die demnächst erscheinen werden.

Dragons of Flame (SSI/U.S. Gold)

Die "Advanced Dungeons & Dragons"-Rollenspielreihe wächst munter weiter. Mit "Dragons of Flame" erscheint im November ein Action-Adventure. Das Programm ist der Nachfolger zu "Heroes of the Lance". Ihr steuert eine Heldentruppe, die aus bis zu zehn Charakteren besteht. Zwei davon sind sogenannte "NPCs", die vom Computer gesteuert werden.

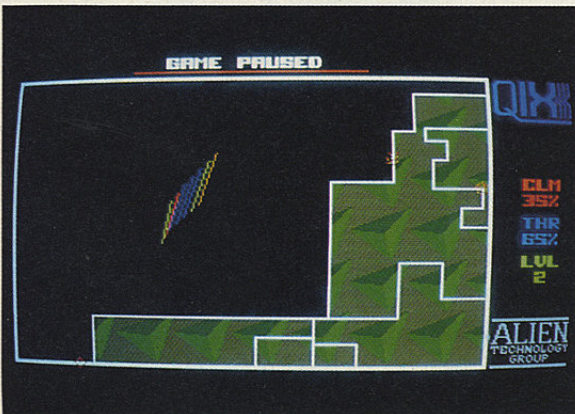
Bei Dragons of Flame machen die bösen Draconians mächtig Ärger. Drei Missionen gilt es, im Feindesland zu bestehen. Das Programm wird kein reines Rollenspiel wie "Curse of the Azure Bonds" werden, sondern mehr action-orientiert sein. Es wird für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum erscheinen. *hl*



An den bösen Echsenmann trau' ich mich nur mit Keule ran (ST)

Qix (Ocean)

Die Älteren unter Euch werden sich noch an den Oldie-Spielautomaten "Qix" erinnern. Mit jahrelanger Verspätung wird Ocean in Kürze die Heimcomputer-Versionen dieses Veteranen veröffentlichen. Ihr steuert einen Punkt über den Bildschirm, der auf dem Spielfeld Kästchen malen soll. Ist ein Viereck geschlossen, wird es farbig ausgemalt. Um einen Level weiter zu kommen,



Ganz quick sorgt Qix für Flächenfüllung (Amiga)

muß ein bestimmter Prozentsatz des Spielfeldes auf diese Weise eingefärbt werden. Diverse Gegner hetzen hinter Eurem Pünktchen her, um ihm den Garaus zu machen. Qix soll in wenigen Wochen für Amiga, ST und C 64 erscheinen. Man darf gespannt sein, ob das Oldie-Spiel auch anno 1989 noch Spaß macht. *hl*

Hound of Shadow (Electronic Arts)

Der amerikanische Schriftsteller H.P. Lovecraft schrieb Anfang dieses Jahrhunderts eine ganze Reihe klassischer Horrormane und Kurzgeschichten. Gegen seine atmosphärisch dichten Erzählungen sieht so manche Stephen-King-Story recht blaß aus. In Anlehnung an Lovecrafts legendären "Cthulhu"-Zyklus entsteht das Rollenspiel "The Hound of Shadow". Die Story: Im England der 20er wird ein braver Bürger mit rätselhaften Ereignissen konfrontiert. Ein finsternes Wesen, das eigentlich schon seit langer Zeit gestorben sein sollte (Schauder!), ist putzmunter und verbreitet reichlich Angst und Schrecken.



The Hound of Shadow bietet stilvoll-düstere Grafik (Amiga)

Bei The Hound of Shadow gibt ein neues Spielsystem namens "Timeline" sein Debüt. Zu Beginn könnt Ihr Eure Spielfigur mit speziellen Eigenschaften, Alter, Beruf und Geschlecht genau bestimmen. Das Programm reagiert flexibel auf die Stärken und Fähigkeiten eines Charakters. Der Spielverlauf ändert sich, wenn man den Horror-Ereignissen mit einer anderen Figur nachgeht. Im düsteren Monat November soll das Lovecraft-Rollenspiel erscheinen. Wer einen Amiga, ST oder MS-DOS-PC hat, wird in den Genuß des Grab-und-Grusel-Programms kommen können. *hl*

Keef the Thief (Electronic Arts)

"Warum müssen sich Fantasy-Rollenspiele eigentlich immer so bierernst nehmen?" fragte sich eines Tages ein gequälter Programmierer und erfand als Alternative den liebenswerten Helden "Keef the Thief". Der kleine Keef wurde einst als Baby vor dem Tempel von Mem ausgesetzt. Die Priester des Tempels nahmen den Kleinen unter ihre Fittiche und unterrichteten ihn in Magie und Kampftechniken. Leider entpuppt sich der heranwachsende Keef in diesen Fächern als schlappes Talent. Dafür ist er ein begnadeter Langfinger — so begnadet, daß er eines Tages wegen wiederholter Mopsereien aus dem Tempel geworfen wird. Keef beschließt, sich auf die Suche nach den sechs Trümmern der Statue

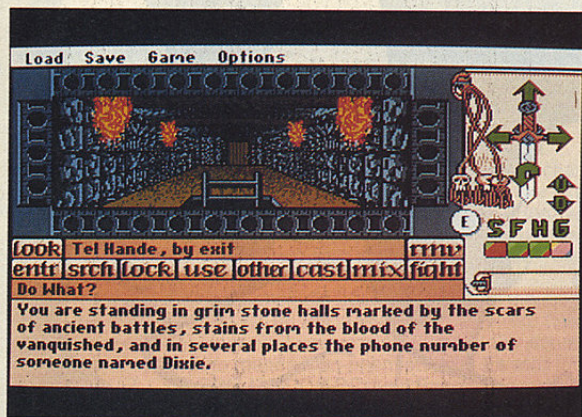
RATE MAL, WER ZURÜCKKOMMT,
UM UNSERE WELT ZU RETTEN?



 **ACTIVISION**



IN DER MACHE



Auch bei einem Jux-Rollenspiel darf ein Dungeon nicht fehlen (Amiga) eines Gottes zu machen. Einfache Menüs, fetzige Kampfeinlagen und ein ausgefeiltes Magiesystem dürfen bei diesem Spiel nicht fehlen. Der diebische Keef soll Ende Oktober für Amiga und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Power Drift (Activision)

Ein schwindelerregendes 3D-Autorennen gegen eine Horde computergesteuerter Mitfahrer — mit diesem simplen Konzept und bahnbrechend guter 3D-Grafik wurde Segas Automat "Power Drift" zum Spielhallen-Hit. Activision traut sich an die Computer-Umsetzungen dieses Rennspiels und will damit zu Weihnachten den ganz großen Hit landen. Man darf sehr gespannt sein, wie die atemberaubend schnelle Grafik des Automaten auf Amiga, ST, C 64, CPC und Spectrum aussehen wird. Die C 64-Version programmiert Chris Butler, der letztes Jahr mit der Commodore-Fassung von "Thunder Blade" für eine angenehme Überraschung sorgte. *hl*

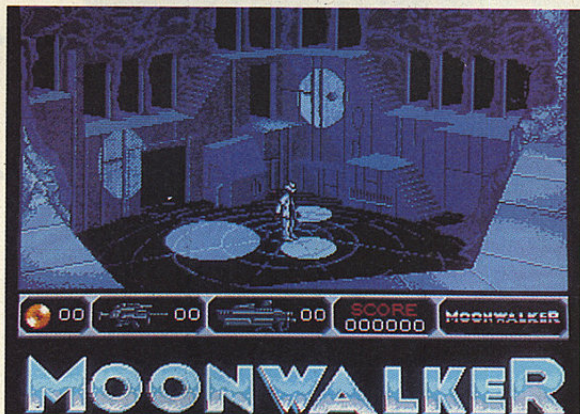


Zwölf Fahrer am Start — einer wird gewinnen (C 64)

Moonwalker (U.S. Gold)

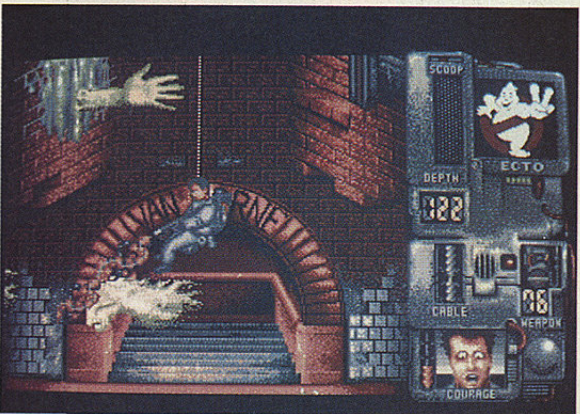
Michael Jackson, Pepsi-schlürfender Plattenmillionär mit keckem Hüftschwung, donnert im November mit Vehemenz in die Disketten-Laufwerke dieser Welt. Zum Jackson-Kinofilm "Moonwalker" (wenig Handlung, viele Spezialeffekte) tüfelt U.S. Gold

ein Computerspiel aus. Das Spiel hält sich an die Filmstory, in der Michael hinter einem Bösewicht namens Mr. Big her ist. Dank überirdischer Kräfte kann sich unser Held verwandeln: Mal als Roboter, mal als Auto flitzt Moonwalker-Michael durchs Spiel. Wer bei einer solch schrägen Handlung schon verzweifeln will, tröste sich mit der Aussicht auf knackige Jackson-Musik. Bei einer Amiga-Demo-Version klangen die Digi-Versionen der Songs "Bad" und "Smooth Criminal" recht kernig. Außer der Amiga-Version sind Umsetzungen für Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum geplant. *hl*



Michael Jackson als Verwandlungskünstler "Moonwalker" (Amiga)

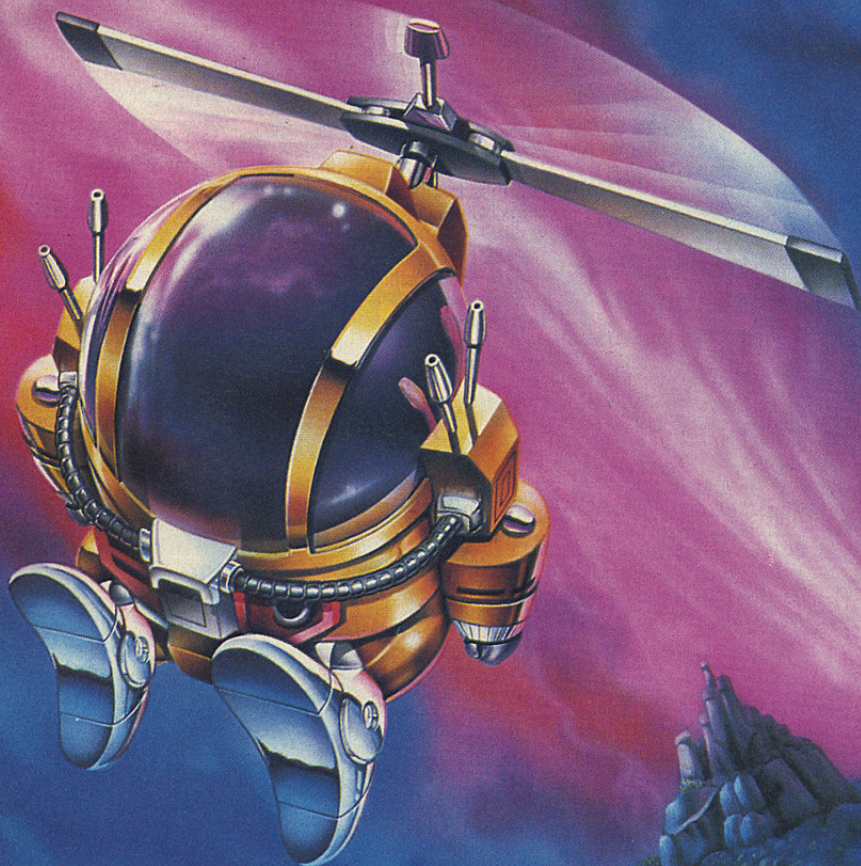
Ghostbusters II (Activision)



Ein Ghostbuster bei der Arbeit — ohne Netz und Gefahrenzulage (ST)

Vor fünf Jahren bescherte der Film "Ghostbusters" den Kino-Besitzern in der Welt prall gefüllte Kassen. Die Gruselkomödie zählt mittlerweile zu den zehn Filmen mit den besten Einspielergebnissen aller Zeiten. Wo die Dollar-Millionen so fleißig rollen, ist eine Fortsetzung schier unvermeidlich. Im Nachfolger "Ghostbusters II" stehen wieder die geistergeprüften Schauspieler Bill Murray, Dan Akroyd und Harold Ramis vor der Kamera. Im Januar läuft die Fortsetzung des Spuk-Spaßes auch in den deutschen Kinos an. Bereits Anfang Dezember soll das Spiel zum Film erscheinen. "Ghostbusters II" von Activision (nicht zu verwechseln mit dem Flop "The Real Ghostbusters") bietet ein Potpourri aus den schönsten Actionszenen des Films. Das hoffentlich geistreiche Spiel ist für Amiga, ST, C 64, CPC und Spectrum geplant. *hl*

Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE-Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.



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 bewegendes 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.

Vertrieb: Rushware MicrohandelsGes. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

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

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



Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
02101/637575
Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Do-it-yourself-Dungeons

Für alle "Bard's Tale I"-Freunde gibt es jetzt ein kleines Programm, mit dem Ihr Eure eigenen Dungeons zusammenbasteln könnt. Der "Dungeon Wizard" vom Kölner Computer-Programm-Service macht es möglich, Wände, Türen, Fallen und Monsteratacken in Heimarbeit selbst zu erstellen. Das einzige was Ihr jetzt noch benötigt, sind das Original Bard's Tale I-Programm auf Diskette und eine Menge Fantasie.

Den Dungeon Wizard gibt es nur für den C 64 auf Diskette und kostet 49 Mark. *mh*

Sierras neue Adventures

Nachdem "King's Quest IV" und "Larry II" schon vor einer ganzen Weile erschienen sind, startet Sierra zur Weihnachtszeit eine neue Software-Offensive. Allen Fans lockerer Lebensart sei "Leisure Suit Larry III" ans Herz gelegt. Diesmal wird man neben dem Lummel Larry eine lässige Lady namens "Passionate Patty" durchs leichte Leben steuern.

In der Mörderklammer "The Colonel's Bequest" (im besten Agatha-Christie-Stil) beschäftigt sich der Spieler mit dem Ableben eines entfernten Ver-

wandten. Siegfried-Allüren mit Rollenspiel-Einschlag gibt's in "Heroes Quest". Bei "Ice Man" vom "Police Quest"-Programmierer begibt sich der Spieler auf Tauchstation für den Geheimdienst. Alle neuen Sierra-Titel sollen bis Dezember zunächst für MS-DOS-PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und Atari ST sollen wenig später folgen. *al*

Ariolasoft: Namensänderung vertagt

Die Namensänderung von Ariolasoft, über die wir in *POWER PLAY* 8/89 berichteten, wird auf Januar verschoben. Der Software-Distributor aus Rietberg einigte sich mit dem Bertelsmann-Konzern darauf, den Namen Ariolasoft bis zum 1.1.90 weiterführen zu dürfen. Vorteil für die Kunden: Im hektischen Vorweihnachtsgeschäft kommt es nicht zu Mißverständnissen durch die Namensänderung. *hl*

Sport-Spaß

Eine feine Spiele-Sammlung für Computer-Sportler bietet Gremlin an. Auf "Games Crazy" findet Ihr die Programme "California Games", "Galactic Games", "Super Sports" und "Alternative World Games" mit insgesamt 24 zum Teil recht

verrückten Disziplinen. Bei einer solchen Masse sind zwar ein paar Nietens, aber auch einige echte Software-Klassiker dabei. Als 25. Disziplin kommt übrigens "Anleitungs-Entfalten" dazu: Wer die Idee hatte, die Anleitungen für alle Disziplinen in mehreren Sprachen auf einem einzigen Riesenfaltblatt unterzubringen, gehört für zwei Wochen zum Tütenkleben verdorrt. Trotzdem: Für 49,95 Mark (C 64-Diskette) bekommen Sportspiel-Freunde hier einiges geboten. Versionen für CPC und Spectrum sind ebenfalls geplant. *hl*

Populous im neuen Gewand

Götter und solche, die es werden wollen, bekommen mit "Populous — The Promised Lands" neue Szenarios für Sumpf und Vulkanausbruch. Die "Bit Plains" zeigen ein Computerland mit Cray und ZX 81. In "The Wild West" kämpfen Indianer und Cowboys um Blockhütten. Bei "Revolution Francaise" quälen sich Citizens zur Guillotine. Im "Blockland" bauen Legomännchen niedliche Legohütten und in der "Silly World" hüpfen nicht minder niedliche Barba-Papas über staubige Vulkanasche. Der Spieler bekommt nicht nur neue Grafiken, sondern auch neue Strategien geboten. Der

Computergegner spielt bereits in Anfänger-Levels deutlich besser. Ganz wichtig: Die Diskette (für Amiga und ST erhältlich) läuft nur in Verbindung mit der Populous-Original-Diskette und kostet um die 30 Mark. *al*

Runter von der Schwarzen Liste

Was haben die Programme "Airborne Ranger", "Battle Chess", "F 15 Strike Eagle" und "Destroyer" gemeinsam? Laut Bundesanzeiger Nr. 159 vom 28.08.1989 sind diese Spiele von der BPS-Liste genommen worden. Das bedeutet, daß die vier Spiele nicht mehr indiziert sind und auch von Minderjährigen wieder gekauft werden dürfen. *al*

Anrufen in der POWER PLAY-Redaktion

Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr.** Wählt die Telefonnummer **(089) 46 13-289.** Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulli und könnt ihr sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Ganz wichtig: Spiele-Tips am Telefon können wir leider nicht geben. *hl*



Starkes Stück: Deutschlands Populous-Finalist Andreas Großkopf hat an seinem Preis schwer zu tragen

Glühende Modems, rauchende Köpfe und horrende Telefonkosten verursachte die Endausscheidung der "Populous"-Europameisterschaft. Die vier Oberpopulisten aus England, Frankreich, Schweden und der

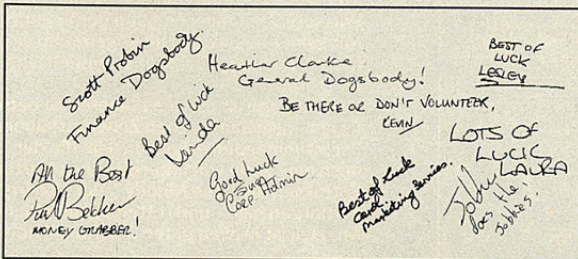
Populisten unter sich

Am 1. September fand das "Populous"-Europafinale statt. Für Deutschland am Start: **POWER-PLAY-Leser Andreas Großkopf.**

Bundesrepublik Deutschland spielten per Modem gegeneinander. Für Deutschland schnappte sich Andreas eine Maus und klickte um die Wette.

Er ist 20 Jahre alt und kommt aus dem hessischen Bebra. Andreas ist der Sieger der Vorausscheidung, zu der wir in *POWER PLAY* 7/89 aufriefen.

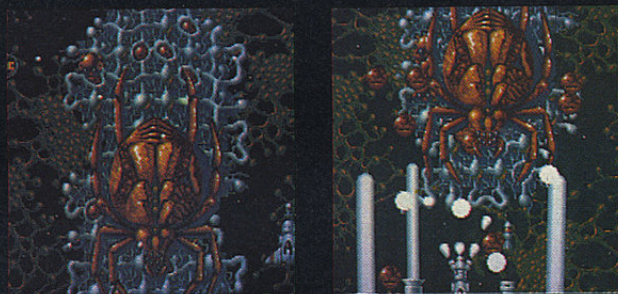
Im Halbfinale kam es zu den Paarungen Schweden gegen England und Frankreich gegen Deutschland. Der französische Teilnehmer rang unseren Andreas trotz heftigster Gegenwehr leider nieder. Der Junge fegte im anschließenden Finale auch den England-Vertreter vom Spielfeld, der zuvor den schwedischen Populous-Champion bezwungen hatte. Während der Hauptpreis — eine schicke Reise nach Hawaii — nach Frankreich ging, durfte sich Andreas mit einem dicken Softwarepaket trösten. Der Inhalt: Alle bisher erschienenen Electronic-Arts-Programme für Amiga. *ga/hl*



Doping vor Turnierbeginn: Aufmunternde Worte von der Electronic-Arts-Belegschaft trafen per Telefax aus London ein

Non plus Ultra!

XENON 2 MEGABLAST



XENON II – MEGABLAST ist da. Die Bitmap Brothers haben das anscheinend Unmögliche wahr gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der das Original in die Ecke stellt. Das vertikale Scrolling ist jetzt um die volle Bildschirm-Parallaxe erweitert worden, was eine 25 % größere Spielfläche bedeutet. Die Gesamtgröße hat mit sechs zu räumenden Schichten statt vieren sogar um 50 % zugenommen. Hinzu kommt der phantastische 3D-Effekt und einer der heißesten Soundtracks, die es gibt. Originalkommentar von Heinrich Lenhardt/Powerplay: „Das Programm trägt nicht umsonst den Namen MEGABLAST“.



Informationen?
Coupon ausfüllen und abschießen

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

68/11104

Ariolasoft

Das Programm

Maniac Mansion

„Sehr schön!
Noch mehr Gehirn-Spender!“

Dr. Fred freut sich besonders über die neuen 16-Bit-Versionen von Maniac Mansion, dem urkomischen, schrecklich spannenden Comedy-Thriller von Lucasfilm Games. Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor auf dem Gelände des Maniac Mansion niedergegangen ist, ereignen sich dort seltsame Dinge. Man spricht von Monster-Pflanzen und Tentakeln, hört nachts das unheimliche Knarren von Kettensägen und sieht ein seltsames Leuchten aus dem Swimming-Pool.

Und jetzt ist auch noch Sandy von Dr. Fred entführt worden, um an einem bizarren Experiment teilzunehmen – als Versuchskaninchen. Sofort machen sich drei Freunde auf den Weg zur seltsamsten, spannendsten und komischsten Rettungs-Aktion, die Ihr Computer je gesehen hat.

Die C64-Version von Maniac Mansion ist schon über anderthalb Jahre in der „Power-Play“-Leser Hitparade. Jetzt gibt es diesen Klassiker mit toller neuer 16-Bit-Grafik auch für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. Natürlich komplett in Deutsch.



Vertrieb: RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH · Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CB) Thalí AG

™ and © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

LUCASFILM
GAMES

Jetzt auch auf
16 Bit!
Komplett in Deutsch

HIT PARADEN

LESER-HITS



Zum zweiten Mal erobert Populous Platz 1

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Populous
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Microprose Soccer
5. Elite

Atari ST

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

C 64/128

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

MS-DOS-PCs

1. F-16 Falcon
2. Grand Prix Circuit
3. Zak McKracken
4. Space Quest III
5. Police Quest II

Sega Master System

1. Phantasy Star
2. Wonderboy in Monsterl.
3. R-Type
4. California Games
5. Golvellius

Nintendo

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

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

Schickt Eure Hitparaden-Karten
bitte an diese Adresse

	Titel	Hersteller	Wie lang platziert
1.	(2) Populous	Electronic Arts	4. Monat
2.	(1) Zak McKracken	Lucasfilm Games	12. Monat
3.	(3) Microprose Soccer	Microprose	9. Monat
4.	(5) F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	7. Monat
5.	(4) Elite	Firebird	32. Monat
6.	(7) Dungeon Master	FTL	14. Monat
7.	(6) Grand Prix Circuit	Accolade	6. Monat
8.	(8) R-Type	Electric Dreams	6. Monat
9.	(18) Test Drive II — The Duel	Accolade	3. Monat
10.	(20) Kick Off	Anco	3. Monat
11.	(13) Pirates	Microprose	23. Monat
12.	(—) Lords of the Rising Sun	Cinemaware	1. Monat
13.	(—) Grand Monster Slam	Golden Goblins	1. Monat
14.	(14) Great Giana Sisters	Rainbow Arts	19. Monat
15.	(16) The Last Ninja II	System 3	9. Monat
16.	(12) Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	4. Monat
17.	(15) Superstar Ice Hockey	Mindscape	19. Monat
18.	(—) RVF Honda	MicroStyle	1. Monat
19.	(9) TV Sports Football	Cinemaware	5. Monat
20.	(19) Pool of Radiance	SSI	7. Monat

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 einzelne Computer und Videospiel-Systeme. 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.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen

Christian Donauer, Neumarkt
Matthias Eichner, Puchheim
Stefan Holitschke, Hunzen
Oliver Kalek, Hannover
Uwe Kimmich, Ulm
Matthias Kluth, Itterbeck
Stefan Kölbl, Rüsselsheim
Marco Kula, Leopoldshöhe
Reiner Ovelgönne, Essen
Michael Roller, Ulm
Thomas Schmitz, Wedel
Alexander Sticht, Gettorf

Die Gewinner in diesem Monat.
Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- Police Quest II (Sierra)
- Spherical (Rainbow Arts)
- Kult (Exxos)
- Sim City (Maxis)
- New Zealand Story (Ocean)

schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. Indiziertes Spiel
2. Microprose Soccer (Microprose)
3. Forgotten Worlds (U.S. Gold/Capcom)
4. Dragon Ninja (Ocean)
5. Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic)
6. Silkworm (Virgin)
7. Run the Gauntlet (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

1. Enduro Racer (Hit Squad)
2. Postman Pat (Alternative)
3. Daley Thompson's Decathlon (Hit Squad)
4. Indiziertes Spiel
5. Treasure Island Dizzy (Code Masters)
6. Fast Foot (Code Masters)
7. Gauntlet II (Kixx)

Man lebt gefährlich in Gotham City. Die Polizei kann die kleinen Gauner nicht mehr kontrollieren und die großen Gauner kontrollieren fast die gesamte korrupte Polizei. Eines Tages fängt die Gerüchte-Küche an zu brodeln: Angeblich macht eine zwei Meter große Fledermaus Jagd auf Verbrecher und schert sich dabei einen Dreck um die Polizei. Und der Mann im Fledermaus-Kostüm, der sich "Batman" nennt, macht auch vor den großen Ganoven nicht halt. Darunter ist Jack Napier, ein psychopathischer Killer, den Batman bei einem Überfall auf eine Chemie-Fabrik beinahe stellt. Doch Napier stürzt in einen Bottich hochgiftiger Chemikalien und verwandelt sich in den Joker: weißes Gesicht, grüne Haare und ein auf ewig in das Gesicht gebranntes Grinsen sind seine Kennzeichen.

Nebenbei hat Batman noch ein anderes Problem: Die hübsche Reporterin Vicky Vale beschäftigt sich beruflich mit Batman und privat mit Batmans wahrer Identität. Denn hinter dem Rächer mit dem Cape verbirgt sich der Millionär Bruce Wayne. Dem fällt es schwer, sich zwischen der schönen Vicky und dem weniger schönen Kampf mit dem Joker zu entscheiden.

Batman hielt im Sommer in den amerikanischen Kinos unangefochten die Nummer 1 in der Gunst des Publikums. Ihm konnten selbst Kassenschlager wie "Indiana Jones III", "Ghostbusters II", "Star Trek V" und der neue James Bond nicht das Wasser reichen.

Dabei war im Januar dieses Jahres von vielen prophezeit worden, daß dieser Film nur katastrophal werden könnte: Hauptdarsteller Tim Burton ist ein eher schwächerer Kerl, der bisher in Komödien gespielt hatte ("Beetlejuice", "Mr. Mom"). Der junge Regisseur Tim Burton hatte ebenfalls nur mit Komödien von sich reden gemacht. Nur über eins waren sich Comic-Fans und Film-Produzenten einig: Es gibt keinen anderen Schauspieler als Jack Nicholson, um den Joker zu darzustellen.

Daß all diese düsteren Prophezeiungen nicht eintreffen würden, bewies der Batman-Filmverleih Warner Bros. im März. Sie brachten einen 30-Sekunden-Trailer in die amerikanischen Kinos. Prompt zahlten Batman-Fans Eintritt für alle möglichen Filme, nur



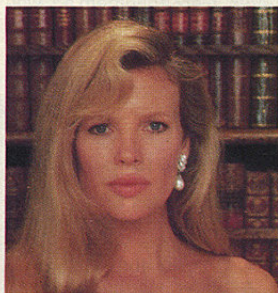
BATMAN

**Harte Zeiten für
schlimme
Schurken: Der
Rächer Batman
räumt in
Gotham City auf.
Ab 26. Oktober
in Ihrem Kino.**

um diese halbe Minute Vorgeschmack immer wieder zu sehen. Denn Tim Burton sah im Batman-Dress noch mächtiger aus als die Comic-Figur; die Dekorationen waren atemberaubend und überhaupt war der ganze Film einfach um Klassen besser, als man ihn sich vorgestellt hatte. Weitere Stars wie Kim Basinger, Jack Palance und Billy Dee Williams heizten die Erwartungen weiter auf.

Zu einem guten optischen Spektakel gehört mehr — und auch hier wurden schwere Kaliber aufgeföhren. 13 Wochen lang verwandelten Technik-Zauberer unter der Leitung von Anton Furst die englischen Pi-

18 Hallen und das große Freigelände wurden hermetisch abgeschirmt, um die Dreharbeiten unter höchster Geheimhaltung durchzuführen. Für die Presse war jeglicher Zutritt verboten, was schließlich eine englische Tageszeitung auf die Idee brachte, im Hubschrauber-Tiefflug ein paar spärliche Fotos von den Bauten zu machen. Was da entstand, war nicht einfach den Comics entnommen. Gotham City wurde zu einer schabigen, dreckigen Stadt, mit Gaunern und Bettlern in den Straßen, beklemmender Architektur und Straßenschluchten, die niemals die Sonne sehen. Was die Welt von Gotham City so unreal



Sie forscht: Kim Basinger als Vicky Vale

newood-Studios in die futuristische Metropole Gotham City. Regisseure mit Plänen für bombastische Bauten kommen um diese Studios nicht herum, entstanden hier doch die Planeten-Landschaften für die "Krieg der Sterne"-Trilogie und zahlreiche Sets für die James-Bond-Filme.

macht, ist das Zusammentreffen aller möglichen Stil-Richtungen dieses Jahrhunderts: So hat Batman in seiner Bat-Höhle modernstes Video-Equipment herumstehen, doch die Gehäuse, Schalter und Knöpfe sehen aus, als hätte man in den 20er Jahren gebaut.

Der Film-Batman ist ein normaler Mensch. Erst kugelsichere Weste und Kraftverstärker, Batmobil und Bat-Jet machen ihn zum Superhelden. Legt er sein Bat-Kostüm ab, hat er keine Chance gegen Joker und Konsorten und tritt als Bruce Wayne sofort den Rückzug an. Die meisten Comic-Verfilmungen der letzten Jahre haben Comic-Fans und Film-Freunde enttäuscht. Beispiel "Superman": In eine typische, glaubwürdige Stadt von heute wird ein unglaubwürdiger Cha-

rakter gesetzt. Anders bei Batman: Der beinahe glaubwürdige Charakter von Batman (man akzeptiert ihn zumindest eher als einen Kryptonier im Trainingsanzug mit Hitzeblick und Kältepuste) lebt in einer beinahe, aber eben nicht ganz glaubwürdigen Welt. So wird Batman zur besten und ehrlichsten Comic-Verfilmung, die es bisher gab.

Oh — den Joker sollten wir jetzt nicht vergessen. Denn wie sagt er doch im Film so wütend: "Kann mir jemand verraten, in was für einer Welt wir leben, in der ein als Fledermaus verkleideter Mann mir meine Show stiehlt?"

Boris Schneider/al

**Er rächt:
Tim Burton als
Batman ►**



**▲ Er grinst:
Jack Ni-
cholson
als Joker**





Comic-Flattermann

Um bei der aufkeimenden "Batmania" mitreden zu können, muß man zumindest einen Comic-Band gelesen haben: "Batman — Die Rückkehr des dunklen Ritters". Zeichner Frank Miller schuf nach der Figur von Bob Kane ein 200 Seiten starkes Comic-Buch, das die Kälte eines "Film noir" und Härte eines Stahlmantelgeschosses ausstrahlt. Der Comic wurde in den USA mit allen wichtigen Preisen ausgezeichnet, unter anderem mit fünf Kirby Awards.

Die Handlung: Nach dem Mord an seinen Eltern rächte sich Millionärssohn Bruce Wayne und säuberte als "Batman" Gotham City von Kriminellen. Ein typischer Comic-Held war geboren: Hart wie Stahl, gerecht wie das Gesetzbuch, doch sterblich wie wir alle. Der Polizei war's nur recht, der Bürgermeister jubelte, die Bürger nickten selbstgefällig. Nach dem großen Aufräumen hängte Batman sein Kostüm an den Nagel und zog sich ins Privatleben zurück. Doch nach zehn Jahren kehrt der angegraute Rächer in eine Welt zurück, die er nicht mehr versteht: morbide Killergangs, fa-

natische Generäle, brutale Teenies und selbstsüchtige Bürgermeister regieren die Stadt. Batman räumt auf. Und das so gründlich, daß ihn keiner länger dulden will. Und dann hetzen ihm die ehemaligen Bewunderer den keimfreien, erz-reaktionären Super-Opportunisten Superman auf den zerbrechlichen Hals...

Für alle, die an dem Comic interessiert sind, hier die bi-

bliographischen Angaben für Eure Buchhandlung: Frank Miller, Batman — Die Rückkehr des dunklen Ritters, 200 Seiten, Carlsen Verlag/ Edition Comic Art, 29,80 Mark, ISBN 3-551-02835-4. al

Aus: Batman, "Die Rückkehr des dunklen Ritters", erschienen im Carlsen Verlag. Batman ist ein Trademark von DC Comics Inc. Copyright DC/Carlsen Verlag Hamburg.

WETTBEWERB

Die Comic-Spezialisten des Carlsen-Verlags stellten uns freundlicherweise zehn Exemplare des Frank Miller-Buchs "Batman — die Rückkehr des dunklen Ritters" zur Verfügung. Jeder Gewinner bekommt zusätzlich das "Batman"-Spiel von Ocean für seinen Computer-Typ geschenkt. Drei Fragen müßt Ihr beantworten:

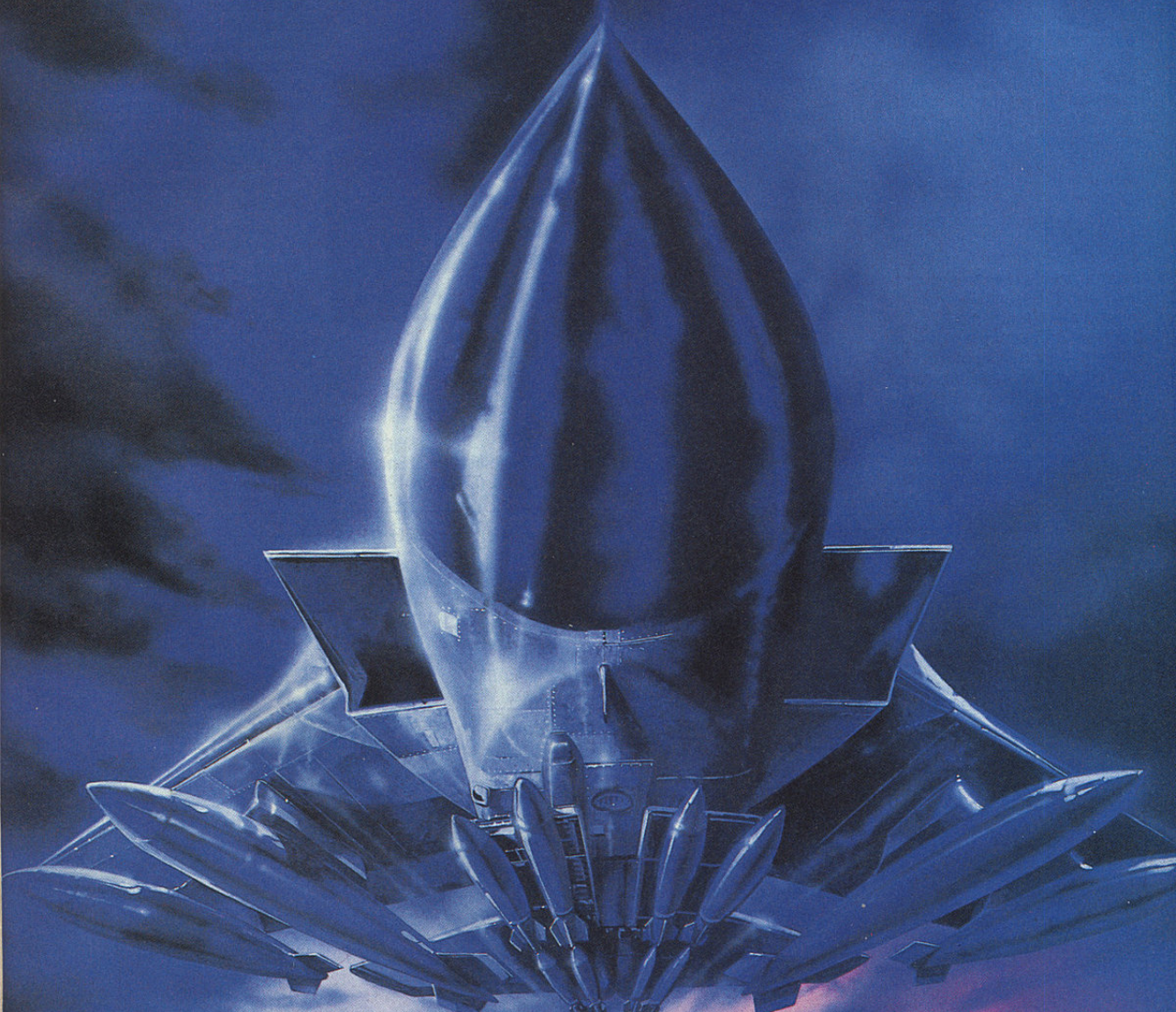
— Wer spielt im Batman-Film den Joker?
— Wie heißt die Reporterin, die Batmans wahrer Identität auf die Spur kommen will?

— Wie heißt der Regisseur des neuen Batman-Films?

Schreibt Eure drei Antworten auf eine Postkarte. Bitte vergebßt nicht anzugeben, welchen Computer Ihr besitzt. Schickt die Karte an: Verlag Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: BATMAN Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1.12.1989, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Glück. al

FIGHTER BOMBER



ACTIVISION

SIMULATION SOFTWARE

FIGHTER BOMBER Die Zukunft der 3-D-Simulation.
Bald erhältlich für Amiga, C64, Atari ST und PC.

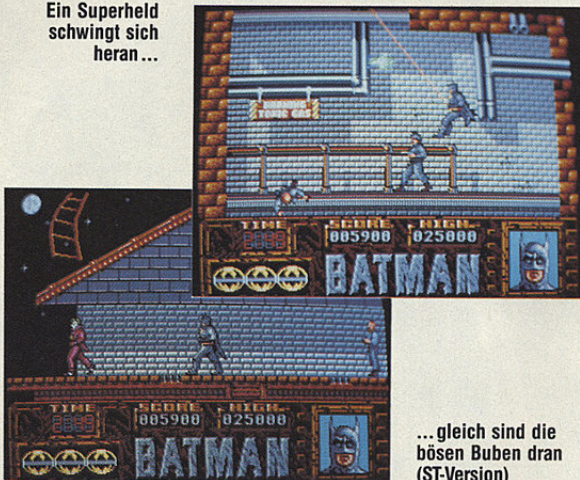


Batman - Das Spiel

Die Batman-Renaissance findet nicht nur in Comic und Kino statt, sondern auch auf Computer-Bildschirmen. Ocean will bis Anfang Oktober ein neues Spiel rund um den maskierten Recken mit dem Fledermaus-Cape veröffentlichen.

Batman gehört damit zu den beliebtesten Helden der Software-Szene, denn in diesem Programm feiert er seinen dritten Auftritt. Bereits vor einigen Jahren veröffentlichte Ocean ein Batman-Computerspiel. In diesem Action-Adventure von Jon Ritman wuselte ein recht niedlich geratenes Batman-Sprite durch Dutzende von 3D-Räumen, sprang in der Gegend herum und sammelte nützliche Gegenstände auf.

Ein Superheld
schwingt sich
heran...



...gleich sind die
bösen Buben dran
(ST-Version)

Ende 1988 folgte "Batman — The Caped Crusader", eine weitere Ocean-Veröffentlichung. Diesmal nahm sich das Programmier-Team "Special FX" den Superhelden vor und schuf ein weiteres Action-Adventure; diesmal allerdings ohne 3D-Effekt, allerdings mit wesentlich mehr Action und mehr Comic-Feeling.

Auch das dritte Batman-Computerspiel stammt von Ocean. "Batman — The Movie" hält sich inhaltlich eng an den neuen Batman-Kinofilm. Spielerisch liegt der Schwerpunkt klar bei der Action. Der Kampf gegen Batmans Erzfeind, den Joker, führt Euch durch vier Levels. Im einzelnen handelt es sich um eine Patrouillenfahrt durch Gotham City im Batmobil, einen Laborbesuch, um das Nervengift des Jokers zu analysieren, ein Rendezvous mit dem Joker in einer Chemie-Fabrik und zu guter Letzt steigt der entscheidende Kampf auf Leben und Tod gegen diesen Superschurken.

"Batman — The Movie" entsteht unter den Fittichen des Ocean-Programmier-Teams, das bereits zwei sehr erfolgreiche Film-Umsetzungen schrieb. Das neue Batman-Spiel wird in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Wir hätten Euch an dieser Stelle gerne einen Test präsentiert, aber die Programmierer wurden erst nach Redaktionsschluss mit dem Spiel fertig, nächsten Monat gibt's mehr. /!

Spiele-Power für

ATARI VCS 2600*

auch für ATARI 7800

Neben den abgebildeten Spielen führen wir noch mehr als 50 andere Titel in unserem Programm!

Unter ihnen Hits wie H.E.R.O., Zaxxon, Decathlon, Pitfall, Frostbite, Enduro, Chopper Command, Donkey Kong, Air Raiders, Keystone Kapers, Private Eye, Grand Prix, Bump 'n' Jump usw. usw.

Erhältlich in Versandhäusern, Kaufhäusern und Spielwarenfachgeschäften oder direkt bei uns:

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64-68, 2000 Hamburg 1, Tel. 0 40/233352, Fax 0 40/230677, Tlx 211 641 vidis d

Für Freunde des Systems **COLECOVISION** haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!



Neu:
Rampage



Neu:
Fighter Tom Cat



Neu:
BMX
Air Master



Neu:
River Raid II



Winter Games



California Games



Summer Games



Kung Fu Master



Wrestling



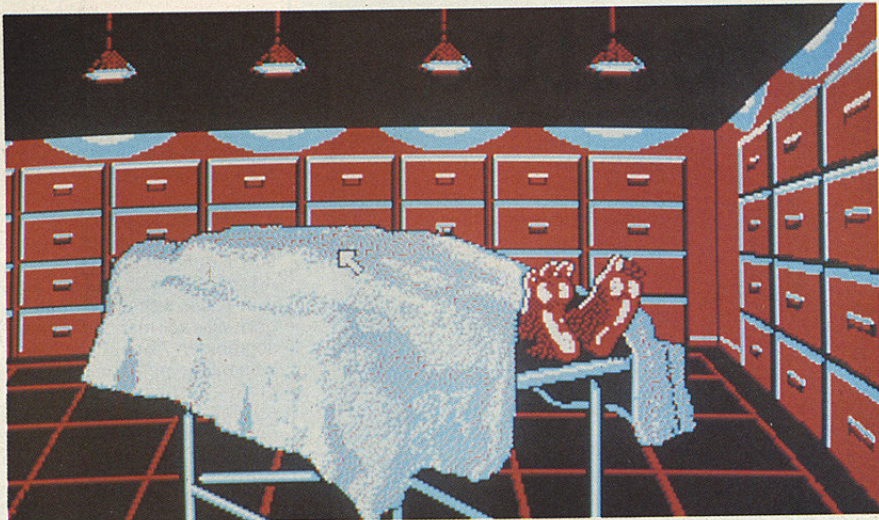
Ghostbusters

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

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

Können Sie kein Blut sehen? Nicht verzagen: Der Traum von Schwarzwaldklinik, fieschen Schwestern und braungebrannten Brinkmanns kann trotzdem in Erfüllung gehen. "Life & Death" simuliert ein komplettes Krankenhaus mit Patienten, Personal und Operationsaal auf Ihrem Bildschirm. Maus und Tastatur ersetzen Skalpell und Spritze. Wir installierten Life & Death auf dem MS-DOS-PC der chirurgischen Forschung im Klinikum München-Großhadern.

"Hat er denn Fieber?" Dr. med. Lumper, der sich das Programm interessiert anschaut, wirkt ratlos. Sein erster Computer-Patient zwinkert zwar nett mit den Augen, doch eine "Blick-Diagnose" erlaubt die CGA-Grafik nicht. Das Krankenblatt am Betrand enthüllt die wichtigsten Informationen: Dem Patienten ist übel, ein wenig schwindlig und Bauchschmerzen hat er auch. Also klickt Dr. Lumper auf den Bauch des Patienten und tastet ab. Die Maus ersetzt dabei den zarten Medizinerfinger. Er wischt Dr. Lumper eine empfindliche Stelle, gibt der Patient via Lautsprecher laut und deutlich sein Mißfallen kund ("Autsch!"). Sobald er zaghaft anfragt, ob Sie auch wirklich Arzt sind, sollten Sie aufhören, seine schmerzenden Stellen zu malträtiert. Man hat die Wahl zwischen Röntgen, Ultraschall, Operieren, Beobachten oder medikamentöser Behandlung. Dr. Lumper läßt den



LIFE & DEATH

Leben und leben lassen

Skalpell, Tupfer und EKG — die POWER PLAY-Redaktion läßt Profis ran: Ärzte im Klinikum Großhadern testen die Krankenhaus-Simulation "Life & Death".

MS-DOS
89 Mark (Diskette) ★ Software Toolworks

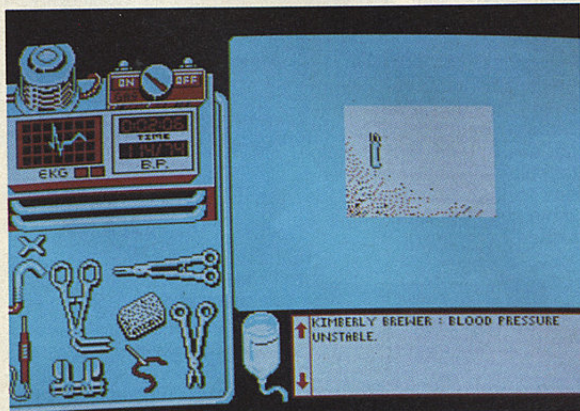
de dem Patienten gerne in den Hals schauen. Doch Life & Death verweigert ungnädig diese Information und schickt den erfahrenen Chirurgen vor den Computer-Chefarzt, der im Programm die Rolle des Be-

Dazu Dr. Lumper: "Diffuse Bauchschmerzen führen zu keiner definitiven Diagnose. Ich gebe doch keine Antibiotika, nur weil der Patient Bauchweh hat." Der Nächste, bitte...

Beim zweiten Patient gelingt die Behandlung besser. Dr. Lumper hat inzwischen Verstärkung erhalten: Die halbe Belegschaft des Instituts nutzt die Mittagspause, um sich hinter dem Bildschirm aufzubauen. Nach langer fachlicher Diskussion einigt man sich, drei kleine Punkte im Röntgenbild als Nierenstein anzuerkennen. Die Überweisung zum Urologen bewegt den Computer-

Chefarzt zu dickem Lob. Dr. Lumper strahlt und geht bestärkt zum nächsten Fall.

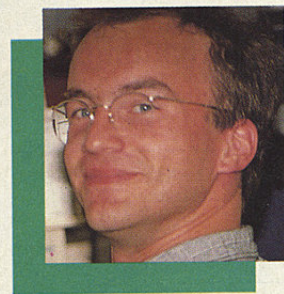
Druckschmerz in der rechten Leiste, kein Stein im Röntgenbild — die Diagnose ist sonnenklar: akute Blinddarmentzündung. Jetzt ist der Chirurg in seinem Element: Der Patient muß schnell operiert



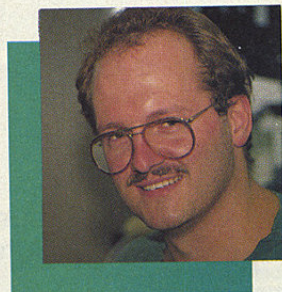
Der Blutdruck fällt, die Werte sinken, dem Chirurgen tut er mächtig stinken. (MS-DOS/EGA)

Patienten röntgen, dann schickt er ihn zum Ultraschall. "Kann man nicht mehr machen? Das ist doch nicht genug für eine Diagnose!" Dr. Lumper vermißt Blutwerte und wür-

aters übernimmt. Die richtige Diagnose lautete "bakterielle Infektion", wird Dr. Lumper belehrt, und die verlangt nach Antibiotika. Röntgen und Ultraschall waren fehl am Platze.



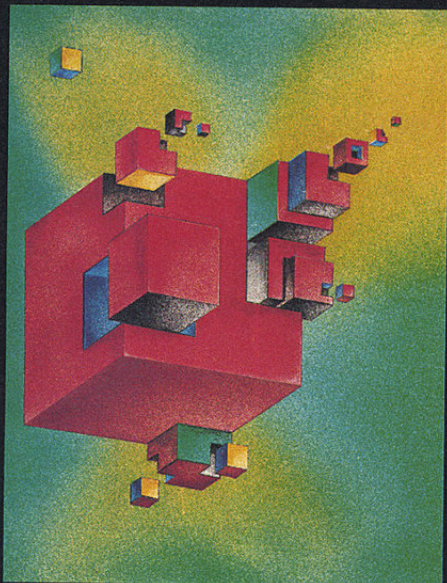
Dr. Lumper: "Ich gebe doch keine Antibiotika."



Dr. Kuhnle: "Ein wenig OP-Luft schnupfern"

werden. Gewissenhaft wäscht man sich im Programm die Hände, zieht die OP-Handschuhe an, desinfiziert den Patienten und deckt das Operationsgebiet mit sterilen Tüchern ab. Blutdruck und Herzschlag sind im Normbereich.

Genius



Erhältlich für Amiga 500, 1000 und 2000 (komplett in deutsch)

logisch kombinieren und gewinnen ...

Genius ist ein neues Kombinationsspiel im dreidimensionalen Raum. Sie als Spieler haben die Aufgabe, Ihren ganzen Verstand einzusetzen, um die farblichen Flächen der Würfel in maximal 29 Versuchen pro Spiel herauszufinden. Bei Genius kommt durch die unendlich vielen Farbkombinationen keine Langeweile auf.

- 50 Level im Wettkampfmodus
- High-Score-Liste
- voll mausgesteuert
- Spielstand speicherbar



SOFTWARE 2000

Die neue Art von Computerunterhaltung ...

Informationen? Coupon ausfüllen, 2,- DM in Briefmarken beifügen und abschicken.

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Software 2000 • Lübecker Str. 10 • 2320 Plön

Besuchen Sie uns auf der AMIGA 89 Stand 215

EKG mit CGA

"Life & Death" ist keine Simulation im herkömmlichen Sinne, sondern ein eingeschränktes Operations- und Diagnose-Spiel. Man muß lediglich die richtige Reihenfolge einhalten, um erfolgreich zu operieren. Die verschiedenen Fälle verlaufen immer gleich. Den Anspruch, ein medizinisches Lehrprogramm zu sein, will Life & Death gar nicht erfüllen; um Mediziner zu werden, sollte man ohnehin besser die Universität aufsuchen.

Damit die richtige Stimulation aufkommt, liegen der Packung ein Paar (unsterile) OP-Handschuhe nebst Mundschutz bei; das Handbuch dagegen ist nicht sonderlich ausführlich. Life & Death läuft nur auf PCs mit mindestens 512 KByte RAM. Egal, ob eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte installiert ist, es wird immer nur die bescheidene CGA-Grafik ausgenutzt. Kein Wunder, daß die Patienten etwas bleich um die Nase sind... *al*

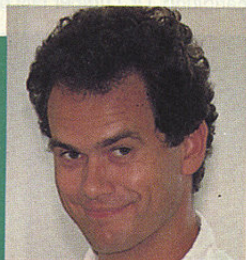
Ein letzter Check, dann kann die Narkose gestartet werden. Der Mauszeiger greift sich das Skalpell. Die ruhige, geübte Hand setzt langsam einen exakten Hautschnitt. Kleine Blutungen stillt Dr. Lumpert mit Klemme und Kauter. Alles läuft nach Plan.

Doch halt: Es piept hektisch. Der Blutdruck sinkt rapide: 90/70. Aufregung beim medizinischen Team. 80/60, der Blutdruck fällt weiter. Lumpert zögert: Was soll man aus dem beschränkten Angebot an Medikamenten nehmen? "Dopamin" — fast einstimmig treffen die erfahrenen Operateure die richtige Entscheidung. Der Blutdruck: 60/40. Die Maus zuckt zur Spritze — zu spät. Ein schriller Warnton und die Null-Linie im EKG künden vom Hinscheiden des Patienten. Exitus.

Dem erschrockenen Team bietet sich das ermunternde Bild einer Leichenkammer, gefolgt vom zynisch lächelnden Computer-Chefarzt. Dieser schickt den Operateur nach einem kurzen Tadel wieder in die Mediziner-Schule. Kommentar von cand. med. Franz Leipfinger nach diesem zermürbenden Erlebnis: "Gibt's auch Aspirin für den Chirurgen?" Nach überstandem Schock und Trocknen der schweißnassen Hände kommt die Kritik: "Das Spiel ist mit Vorsicht zu genießen", warnt Dr. Lumpert, "wer nach mehreren Schulbesuchen einige Patienten erfolgreich behandelt hat, erhält leicht den Eindruck, Bauchschmerzen von Freunden diagnostizieren zu können.

Dr. Wolfram Müller meint: "Manche chirurgische Instrumente sind nur durch Ausprobieren zu identifizieren. Wie soll sich da ein Nicht-Mediziner auskennen? Bildschirmfotos mit genauer Bezeichnung der Instrumente würden die schmalbrüstige Anleitung aufwerten."

"Ich bin gegen Computerspiele", Dr. Gerhard Kuhnle hält seine Meinung nicht hinterm Berg, "wem's Freude macht, der kann mit Life & Death aber ein wenig OP-Luft schnupern. Trotz einiger Unstimmigkeiten hält sich das



Dr. Müller: "Wie soll man sich da auskennen?"

Programm dicht an medizinische Tatsachen. Doch das ganze Spektrum einer Appendektomie (Blinddarm-Operation) zum Beispiel kann das Programm nicht bieten." Auch wenn Life & Death nicht dem medizinischen Alltag entspricht, in einem waren sich die Ärzte alle einig: "Lustig ist's." Franz Leipfinger spricht aus, was alle denken: "Laßt mich den nächsten operieren!" *Ailric Rütterthal*



Dr. Leipfinger: "Gibt's auch Aspirin?"

Der erste Streich!



Der alte Meister im Shaolinkloster hatte es von Anfang an gespürt. Der Junge, den er im letzten Winter aufnahm, hatte das Zeug zu einem ganz Großen. Dennoch würde es ein harter Weg für ihn werden, bis er die letzte große Prüfung bestehen würde. Chambers of Shaolin stellte ein neues Konzept in dem Genre der Kampfsportspiele dar. Sie müssen zuerst in Trainingssequenzen die einzelnen Fertigkeiten der Shaolinkunst erlernen. Mit dem so entstehenden Charakter kann der Spieler dann entweder gegen den C 64, Amiga oder ATARI-St Computer spielen oder gegen die Charaktere von Freunden und Bekannten.

Gut gemacht, Thalion!



Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

Pop. 11/89

Ariolasoft
Das Programm

Rock'n Roll

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

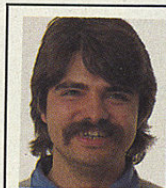
Grafik: 77	Sound: 91	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Schlaues Geschicklichkeits-Spiel voll fetziger Musik		

Keine Aliens müssen abgeschossen, kein Zauberer besiegt werden und zum Schluß des Spiels wartet kein Obermonster auf Euch. In "Rock'n Roll" gibt's wenig Schnickschnack, aber um so mehr spielerische Details. Eine blaugetupfte Kugel muß in 32 großen Levels den Ausgang finden, der zugleich der Eingang zum nächsten Level ist.

Die Spielfläche schwebt über einem endlosen Abgrund. Hier gehen die Probleme schon los. Man darf die Kugel auf keinen Fall über den Rand steuern, sonst stürzt sie ab. Teile des Spielfelds sind ziemlich brüchig. Rollt die Kugel ein paar Mal darüber hinweg, lösen sich die Bodenplatten auf. Der Weg führt über Hügel und Abhänge, Eisflächen machen das Rollen zur Rutschpartie, und Pfeile lassen die Kugel nur in eine Richtung rollen.

Einige Abschnitte sind durch pulsierende Energiefelder abgeschirmt, die sich rhythmisch ein- und ausschalten. Andersorts gibt's Schiebetüren, die sich ebenfalls nur für ein paar Augenblicke öffnen. Der Kugel wird Lebensenergie abgezogen, wenn sie in eine Schiebe-

tür eingeklemmt, von einem Energiefeld angesengt oder von einer der zahlreichen Säurepfützen angeätzt wird. Zwei sehr bequeme Transportmittel helfen weiter: Teleporter und Röhren. Die Röhren bewegen

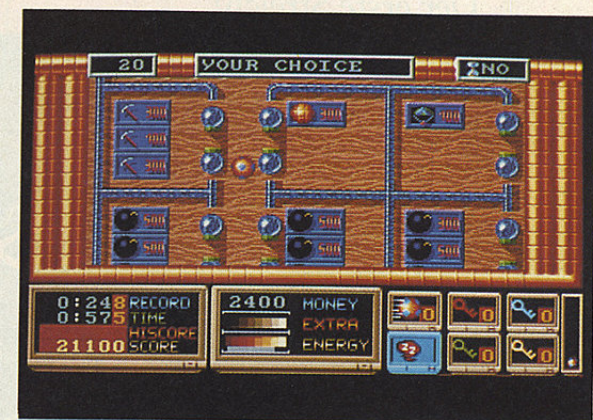


Gut!

Eine ausgezeichnete Steuerung, feine Grafik, Spitzenmusik, ausgetüftelte Puzzles und viele Extras lassen Rock'n Roll zu ei-

ne herrlich erfrischenden Spielespaß werden. Wer einmal angefangen hat, die kleine Kugel durch die 32 vertrackten Levels zu rollen, hört so schnell nicht wieder auf. Einziges Manko ist, daß der Spieler gerade am Anfang von den vielen Spielelementen geradezu erschlagen wird. Rock'n Roll ist ein Muß für alle, die sich schon an "Bombuzal" und "Quedex" die Zähne ausgebissen haben.

die Kugel von selbst zu einem anderen Ort, Teleporter zaubern sie sofort an eine andere Stelle im Level. Bis hierhin wäre der Weg der Kugel noch recht einfach, wenn da nicht die Türen wären. Türen gibt's in vier verschiedenen Farben und sie lassen sich nur mit den entsprechend farbigen Schlüsseln öffnen, die zumeist weit verstreut herumliegen. Manchmal trifft man auch auf Schalter, die von Level zu Level unterschiedliche Funktionen haben: Mal öffnet

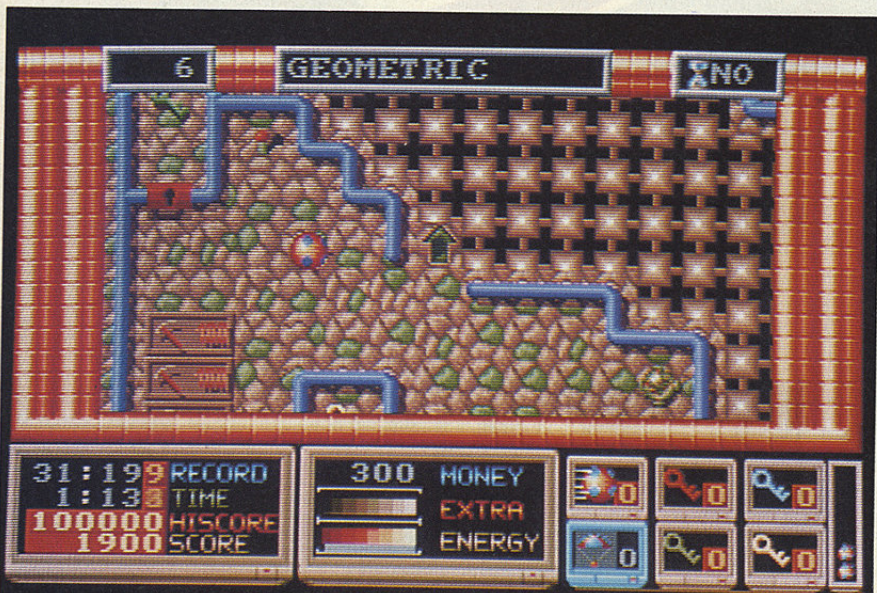


Viele Extras stehen zur Wahl (Amiga)

nem nach Schalterberührung ein Durchgang, mal taucht ein dringend benötigter Schlüssel auf oder Richtungspfeile drehen sich um. Durch das Berühren von "Shop"-Feldern könnt Ihr Extras für die Kugel kaufen. Zur Auswahl stehen z.B. "Speed Ups" (mehr Tempo), Panzerung (die Kugel wird zum Rammbock und kann brüchige Mauern knacken), Spikes (bessere Steuerung auf Eis), Fallschirme (bewahren vor Abstürzen) und Bomben (Aufspre-



Die Spielelemente von Rock'n Roll sind zwar alle nicht neu und in der einen oder anderen Form schon mal in anderen Spielen vorgekommen. Wichtig ist jedoch die Mischung und die stimmt hier hundertprozentig. Es gibt keinen Level, der unfair oder unspielbar ist. Die Maussteuerung ist beim Amiga extrem gefühlvoll und die sehwerte Grafik wechselt von Level zu Level. Um die Langzeit-Motivation zu steigern, gibt es versteckte Warp-Zonen, mehrere Levels zu überspringen. Und dann erst die Musik: Die zehn verschiedenen Stücke bieten vom Pop bis zum Rock'n Roll echte Ohrwürmer. Ein Mega-Lob an den Musiker; die Songs sind nicht nur technisch prima, sondern auch glänzend komponiert.



gen von Hindernissen). Bezahlt wird mit Geld oder, wenn man mal Pleite ist und ein Extra dringend benötigt, mit Lebensenergie. In den Shops bekommt Ihr auch die dringend benötigten Reparatur-Sets, mit denen man über dem Abgrund eigene Wege bauen kann. Das ist manchmal die einzige Möglichkeit, zum Ausgang zu gelangen. Gespielt wird auf Zeit und Punkte, wobei jeder Level eine speicherbare Bestzeit-Tabelle hat. Punkte erhaltet Ihr für die zahlreichen in der Landschaft herumliegenden Diamanten.

◀ Kugel-Knochelei mit exakter Maussteuerung (Amiga)

hf

Dynamite Dux

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

Grafik: 72	Sound: 51	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 68		
Energische Enten mit Dynamit in den Fäusten sorgen für Action		

Solch herzige Handlungen erwärmen das Herz jedes zartbesaiteten Spielers: Ein kleines Mädchen hüpf mit seinen beiden Lieblingsenten

durch Wald und Wiesen. Doch da kommt der unvermeidliche Superschurke angerollt und kidnappt die Kleine. Die treuen Enten namens Bin und Pin

sind gar nicht scharf auf einen Platz im Tierheim und watscheln los, um Frauchen zu retten.

"Dynamite Dux" ist ein Actionspiel der Marke "Niedlich und knuddelig". Nicht muskelstrotzende Heroen, sondern herzige Zeichentrick-Tiere sind die Helden. In den sechs Levels — zwischendurch gibt's zwei Bonus-Runden — lauern putzige Gegner auf das Enten-Doppel. Nur gut, daß manchmal eine Extrawaffe auf dem

Weg liegt. Die Enten können ihren Widersachern z.B. mit Bomben, Flammenwerfern oder Lenkraketen einheizen.

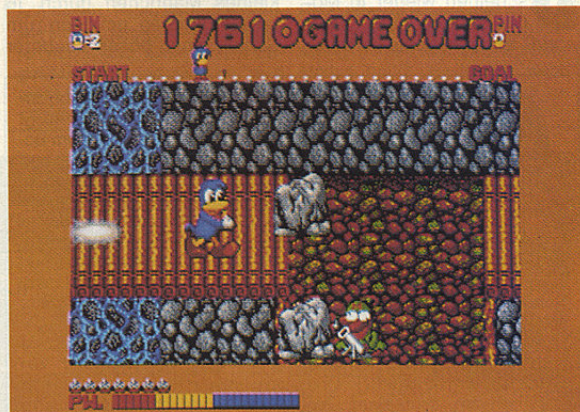
Mit dem Joystick läßt man die Enten laufen und schlagen. Zum Springen ist ein Hieb auf die Leertaste nötig. Wenn alle Leben futsch sind, könnt Ihr dreimal mit "Continue" an der gleichen Stelle weiterspielen. Lediglich bei den ST- und Amiga-Versionen können zwei Spieler gleichzeitig im Enten-Duett antreten. *hl*



Gut!

Action ohne Reue: Bei Dynamite Dux wird geprügel, geschossen, gebombt und geflammt, ohne daß das Spiel brutal wirkt. Ganz im Gegenteil: Die mit grimmigem Gesichtsausdruck und dicker Kanone im

Anschlag watschelnden Enten wirken wie eine Parodie auf bierernste Söldner-Spektakel. Man darf sich von dem Programm aber keine Wunderdinge erwarten. Einige Obergegner sind ohne Extrawaffe kaum zu besiegen, das Spielprinzip bietet nichts Neues und nach Erkundung aller Levels schlafft die Motivation ab. Der Spielwitz ist dennoch nicht ohne. Die originelle Jux-Grafik verleitet immer wieder zu einem neuen Versuch. Wer ein herziges Actionspiel sucht, wird hier fündig.



Niedliche Ente mit großem Kaliber (ST)

POWER DRIFT



IN POLE POSITION...



POWER DRIFT™ and SEGA™ are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989.

Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AnolaSoft GmbH.

Twinworld

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) * Blue Byte

Grafik: 72	Sound: 67	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 69		
Such- und Sammelspiel mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung		

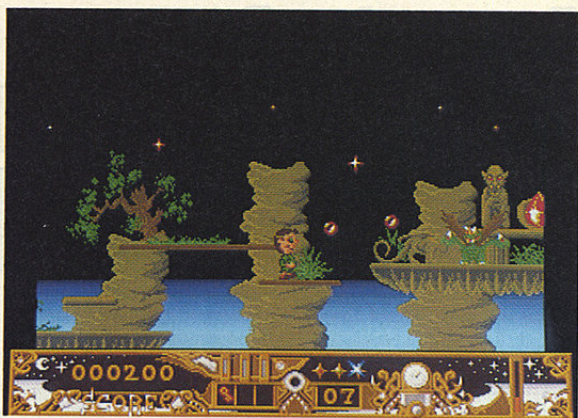
Die Jump-and-Run-Spiele scheinen wieder in Mode zu kommen. "Twinworld" ist der neueste Vertreter der Gattung. Hier muß sich ein kleines Männchen durch 16 Levels kämpfen, um dann zum Schluß einen bösen Zauberer



Geht so

Im ersten Moment sieht das Spiel toll aus: Da tummeln sich schön animierte Sprites, die Landschaft ist hübsch und eine nette Musik spielt im Hintergrund. Die Ernährung kommt, wenn man versucht, einen Gegner zu erledigen. Da der Ener-

gieball in einer Bogenlinie von der Spielfigur geworfen wird, fliegt das Geschöß meist in hohem Bogen über den Gegner hinweg und verpufft harmlos auf dem Boden. Das ist besonders angesichts der begrenzten Anzahl von Bällen kein schöner Effekt. Außerdem kann man einige Plattformen und Gegner nur schwer erkennen. Hier hätten ein paar größere Farbabstufungen Wunder gewirkt. Von diesen Schnitzern abgesehen ist Twinworld ein passables Plattformspiel und Fans dieses Genres durchaus zu empfehlen.



Kleiner Knirps wirft Killer-Kugeln (Amiga)

zu besiegen. In den Levels wartet jede Menge Getier auf den Kleinen, das er tunlichst nicht berühren sollte. Zur Verteidigung stehen ihm Energiebälle zur Verfügung, die er in hohem Bogen werfen kann. Die Energiebälle gibt's in drei Stärke-Stufen, wobei der Held nur eine begrenzte Anzahl pro Typ zur Verfügung hat.

Den Namen Twinworld verdankt das Spiel der Tatsache, daß der Kleine seinen Weg

durch zwei verschiedene Welten finden muß: der Außen- und der Innenwelt. Geht's einmal in der einen Welt nicht weiter, muß er durch eine Tür in die andere Welt gehen. Die Türen lassen sich nur öffnen, wenn der passende Schlüssel aufgesammelt wurde. Zusätzlich muß in den 16 Levels je ein Teil eines Amulettes gefunden werden, mit dessen Hilfe man den Schlußkampf mit dem Zauberer wagen kann. *hf*

Die besten Spiele !

C64-Disk:

007 - Licence to Kill.....	36.-
All Points Bulletin A.P.B.....	38.-
Apache Strike.....	43.-
Apprentice.....	42.-
Barbarian II.....	36.-
Batman - The Movie.....	70.-
Battletech.....	42.-
Bloodwych.....	59.-
Börsenliebhaber.....	41.-
Bouncin.....	45.-
Chambers of Shaolin.....	45.-
Cladel.....	42.-
Course Azure Bonds.....	67.-
Crazy Cars II.....	42.-
Destroyer.....	42.-
F-16 Combat Pilot.....	55.-
Fire King.....	59.-
Gemini Wings.....	50.-
Hills Far.....	53.-
Honda RVF 750.....	50.-
Hostages.....	35.-
Jack Nicklaus 18 Golf.....	53.-
Kick Off.....	36.-
Motocross.....	45.-
Mr. Hell.....	42.-
Oil Imperium.....	42.-
Passing Shoot.....	42.-
Phobia.....	43.-
Project Firestart.....	50.-
Rallye.....	50.-
Rock Star.....	42.-
Rodeo Games.....	42.-
Shinobi.....	45.-
Silkworm.....	41.-
Stormlord.....	49.-
Super Wonderboy.....	45.-
Tangled Tales.....	55.-
Test Drive II The Duell.....	50.-
Weißhelm Tell.....	42.-
Winnetou.....	50.-

Die Auswahl komplett - Die Preise sind o.k. - Der Service bleibt super. Wo gibt es mehr ?

AMIGA:

All Points Bulletin.....	50.-
Anika.....	76.-
Astarrath.....	57.-
Battlechess.....	67.-
Battlehawks 1942.....	56.-
Bloodwych.....	71.-
Charlots of Wrath.....	67.-
Conflict Europe.....	71.-
Datatum.....	67.-
Demons Winter.....	67.-
Dynamic Debugger.....	76.-
Global Commander.....	76.-
Gunship.....	67.-
Indiana Jones III Advent.....	76.-
It came from Desert.....	88.-
Kick Off.....	42.-
Kingdom of England.....	67.-
Leisure Suit Larry 2.....	80.-
Lord of Rising Sun.....	80.-
Microprose Soccer.....	67.-
Neuromancer.....	76.-
Passing Shot.....	57.-
Personal Nightmare.....	84.-
Populous Data-Disk.....	67.-
Quartz.....	42.-
Rainbow Island (BB2).....	67.-
RVF Honda 750.....	50.-
Shoot Em Up Const. Kit.....	80.-
Silkworm.....	56.-
SimCity (1 MB).....	88.-
Sleeping Gods Lie.....	67.-
Soccer Manager Plus.....	42.-
Stormlord.....	67.-
Stunt Car Racer.....	67.-
Super Wonderboy.....	76.-
Table Tennis Simul.....	55.-
Track Suit Footb. Man.....	53.-
Xenon II Megablast.....	71.-

Jetzt wieder lieferbar: Die Hintbooks für Adventures von SIERRA u. a. Je nur DM 20.- Anrufen !

ATARI ST:

Airborne Ranger.....	67.-
Batman - The Movie.....	57.-
Beach Volley.....	57.-
Centerfold Squares.....	57.-
Daily Double Horse Racing.....	53.-
Das Reich - sehr stark I.....	67.-
Drakken Flight Sim.....	71.-
F-16 Combat Pilot.....	67.-
Falcon F-16.....	76.-
Falcon F-16 II Intruder.....	105.-
Future Sports.....	56.-
Global Commander.....	76.-
Gold of The Americas.....	81.-
Honda RVF 750.....	67.-
Hound of Shadow.....	53.-
Indiana Jones III Advent.....	76.-
Interphase.....	76.-
Ivanhoe.....	67.-
Kick Off.....	42.-
Kings Quest 4.....	80.-
Kult.....	57.-
Maupiti Island.....	64.-
Microprose Soccer.....	67.-
Neuzeland Story.....	57.-
North & South.....	71.-
Oil Imperium.....	59.-
Paladin.....	53.-
Personal Nightmare.....	84.-
Populous Data-Disk.....	42.-
Precious Metal.....	57.-
Rainbow Island (BB2).....	67.-
Rodeo Games.....	70.-
Shoot Em Up Const. Kit.....	80.-
SimCity.....	88.-
Soccer Simulator.....	59.-
Stomlord.....	67.-
Stunt Car Racer.....	67.-
Waterloo.....	70.-
Xenon II Megablast.....	71.-
Xybots.....	55.-

Für Sie sind wir immer da: von Mo-Fr durchgehend von 10 - 17 Uhr live + 24h-BestellTelefon

Personal Comp:

688 Attack Submarine.....	84.-
Ancient Land of Ys.....	91.-
Balance of Pow. II 1990.....	67.-
Battlechess.....	67.-
Carrier Command.....	76.-
Course of Azure Bonds.....	80.-
F-15 II Strike Eagle.....	98.-
F-19 Stealth Fighter.....	101.-
Flight Simulator VIII dt.....	95.-
dazu FS SceneryDisks, je.....	42.-
Gold Rush.....	80.-
Indiana Jones III Adventure.....	76.-
J. Nicklaus 18 Golf.....	67.-
Jet Fighter - Adventure.....	84.-
Kick Off.....	50.-
King Arthur.....	80.-
Kings Quest IV.....	98.-
Kult.....	57.-
Life & Death.....	67.-
M1 Abrams Battle Tank.....	67.-
Oil Imperium.....	56.-
Ooze.....	67.-
Red Lightning.....	80.-
Rock n Roll.....	67.-
Silphead.....	80.-
Space M*A*X.....	98.-
Take Down Catchen.....	76.-
Test Drive II The Duell.....	35.-
TDI Car or Scenery, je.....	76.-
Ultima Trilogy I, 2, 3 kpl.....	67.-
Vette Driving Simul.....	105.-
Visions of Afermath.....	70.-
Wallstreet Wizard.....	64.-
Waterloo PSS.....	70.-
Wolfpack.....	91.-

Alle auf 3.5" lieferbaren Spiele finden Sie in unserer PC-Liste. Die neuesten Spiele laufen meistens auch auf CGA- und EGA-Karten



Info:

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

Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an: Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese allermeisten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbeistellen - wir liefern nach Datum. Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen lesen, haben wir dann auch: Fast immer deutlich billiger - meistens auch noch schneller!

Bestellgang = Versandtag. Garantiert I Soweit verfügbar. Preisänderungen immer vorbehalten. Teillieferungen jederzeit vorbehalten. Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme +DM 7.-, und ins Ausland (-14%, +DM 14.-).



Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
D - 8000 München 5
Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138


Bloodwych

Atari ST (Amiga, C 64)
49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Grafik: 70	Sound: 29	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 74		
Dungeon-Entdeckung im Duett: Rollenspiel für Pärchen		

Bloodwych" ist ein neues Rollenspiel in "Dungeon Master"-Machart. Die 3D-Darstellung der Labyrinth, die Zaubersprüche und die Benutzerführung ähneln sehr stark dem berühmten Vorbild. Aus 16 Helden und Heldinnen könnt Ihr Euch Eure Traumtruppe zusammenstellen. Den Charakteren stehen vier Berufe zur Auswahl: Meuchelmörder, Magier, Krieger und "Allround-Abenteurer" ohne besondere Stärken und Schwächen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen können bei Bloodwych alle Charaktere im Laufe der Zeit Zaubersprüche

lernen. Trotzdem hat es ein Magier beim Zaubern natürlich leichter als ein tumber Schwertschwinger. Wichtig ist auch, daß hier die Zaubersprüche dosiert werden können. Je mehr Magiepunkte Ihr in einen



Geht so

Streckenweise erinnert mich Bloodwych mehr an ein Action-Adventure als an ein Rollenspiel. Bei Kämpfen muß man größtenteils zuschauen und Zaubersprüche werden hier von selber geschleudert. Feine Kampfaktiken, wie sie bei den AD&D-Rollenspielen üblich sind, könnt Ihr hier vergessen. Man darf zwar während eines Gefechts neue Zaubersprüche aus dem Spellbook heraus-

klicken, doch das ist eine elende Fummelei. Da die Kämpfe in Echtzeit ablaufen, hat einen so manches Monster schon am Wickel, bevor man sein Zauberbuch ausgepackt hat. Peinlich, peinlich...

Die Programmierer haben heftig Anleihen beim Spielprinzip von Dungeon Master gemacht, ohne die Qualität dieses Klassikers zu erreichen. Die dürftig animierten Spielfiguren sorgen nicht gerade für eine tolle Atmosphäre. Für beinharte Rollenspiel-Fans hat Bloodwych einen gewissen Reiz, aber es kommt meiner Meinung nach kaum über den Durchschnitt heraus. Der Zwei-Spieler-Modus bringt spielerisch nicht viel und vermag kaum etwas zu retten.



Gut!

Zugegeben, die Programmierer haben ganz schön bei "Dungeon Master" abgekupfert, ohne ganz dessen Klasse zu erreichen. Die Monster sind nicht ganz so fein gezeichnet und animiert, die Benutzerführung ist teilweise recht umständlich und die Puzzles sind relativ leicht. Aber trotzdem macht das Programm einen Heidenspaß. Besonders gelungen finde ich den hervorragenden Zweispieler-Modus. Wer schon immer mal mit einem Kumpel zusammen durch tiefe Gewölbe ziehen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten. Am schönsten sind dann die Streitereien, in denen es darum geht, wer denn nun die schöne neue Rüstung einsacken darf. Aber auch Solo-Spieler können mit langem Spielvergnügen rechnen. Schade nur, daß Einzelspieler mit einem höheren Schwierigkeitsgrad (durch die vielen Monster) zu kämpfen haben.

Ein Blick ins Runenbuch zeigt, welche Zaubersprüche ein Charakter anwenden kann (ST) ▶



Mini-Gruppen im Zwei-Spieler-Modus: Die beiden Parties schauen sich tief in die Augen (ST)

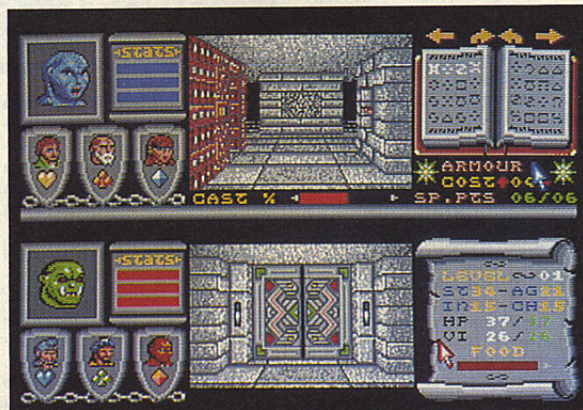
Spruch legt, desto stärker wird er.

Unterwegs findet Ihr neben den obligatorischen Monstern auch noch harmlose Wanderer, mit denen Ihr Euch unter-

halten könnt. Rüstungen, Waffen, magische Gegenstände und Nahrung, ohne die Eure Party verhungern müßte, können ebenfalls unterwegs aufgehabelt werden. Was Ihr nicht

braucht, könnt Ihr in einem der zahlreichen Läden verkaufen.

Besonders auffallend ist im Zwei-Spieler-Modus von Bloodwych, daß der Bildschirm horizontal in zwei Hälften gesplittet ist. Hier können zwei Spieler gleichzeitig und völlig unabhängig voneinander mit eigenen Parties durch die Dungeons wandern. Im Ernstfall könnt Ihr Euch auch gegenseitig die Köpfe einschlagen. Sinnvoller ist es aber, wenn Ihr Eure Schritte untereinander abspricht, denn einige Puzzles sind in diesem Modus nur mit Teamwork lösbar. Natürlich läßt sich Bloodwych aber auch alleine spielen. Dadurch wird das Spiel allerdings etwas schwerer. Klar, denn jetzt müßt Ihr mit nur einer Party gegen die gleiche Anzahl von Monstern kämpfen. *mh*



Soccer Manager Plus

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Grafik: 36	Sound: 17	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 57		
Wo Fußballer zu langsam laufen, Trainer sich die Haare raufen		

Manche Spielideen sind nicht totzukriegen: Seit sich 1984 "Football Manager" in den Hitlisten festsetzte, blüht und gedeiht das Genre der Fußball-Strategie-Spiele. Starbyte's "Soccer Manager Plus" ist der jüngste Beitrag zum Häuflein der Programme, in denen der Spieler Qualitäten als Trainer einer Fußballmannschaft beweisen muß.

Sie beginnen mit dem Team Ihrer Wahl in der 2. Liga. Sie haben vier Spielzeiten Zeit, um in die 1. Bundesliga aufzusteigen und vielleicht sogar Meister oder Pokalsieger zu werden. Die Ergebnisse Ihres Teams hängen von der Qualität der einzelnen Kicker ab. Per Mausclick kauft und verkauft Ihr Spieler. Jeder Fußballer hat

bestimmte Stärkewerte in den Kategorien "Tor", "Abwehr", "Mittelfeld", "Sturm" und "Energie". Die Leistung eines Spielers hängt davon ab, wieviel Talent er für den Mannschaftsteil hat, in dem er spielt. Die Energie (von 0 bis 99) ist der zweite wesentliche Faktor.

Vor jeder Halbzeit könnt Ihr auf einer Skala von 0 bis 9 einstellen, mit wieviel Härte die Jungs zur Sache gehen sollen. Der Vorteil einer Rambo-Taktik: Je mehr man dem Gegner setzt, desto größer sind die Siegchancen. Dafür regnet's gelbe und rote Karten. Als Folge einer ruppigen Gangart reduziert sich der Kader für die nächsten Spiele, denn wer vom Platz fliegt, wird zur Strafe gleich für ein paar Spieltage gesperrt. *hl*



Geht so

Wenn Ihr mit guten Fußball-Manager-Spielen bereits reichlich eingedeckert seid, könnt Ihr auf Soccer Manager Plus verzichten. Wer allerdings Lust auf ein neues Programm aus diesem Genre hat,

sollte mal einen Blick riskieren. Die Motivation ist nicht übel und das Programm reizt immer wieder zu einem Spielchen. Äußerst raffiniert ist die Idee mit der "Härte"-Einstellung. Welche Spieler soll man zur Pause auswechseln, die bereits eine gelbe Karte gesehen haben? Bei solchen taktischen Varianten hätte selbst der Bundestrainer seine Freude. Mit mehr Details, einem Zwei-Spieler-Modus und schönerer Grafik hätte Soccer Manager Plus ein Top-Programm werden können.



Zwischen den Spieltagen gibt's viel zu tun (Amiga)

Great Courts

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Blue Byte

Grafik: 71	Sound: 39	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 70		
Flotte Tennis-Simulation inklusive Weltrangliste		

Ran ans Rackett, die Balljungen warten schon: Das erbitterte Fighten um jeden Ball im Profitennis beschert Euch "Great Courts" auf dem heimischen Compu-

ter. Schmuckstück der neuen Sport-Simulation ist eine Weltrangliste mit 64 Spielern. Ihr fangt ganz unten an und müßt Euch Sieg für Sieg in der Rangliste nach oben vorarbeiten.

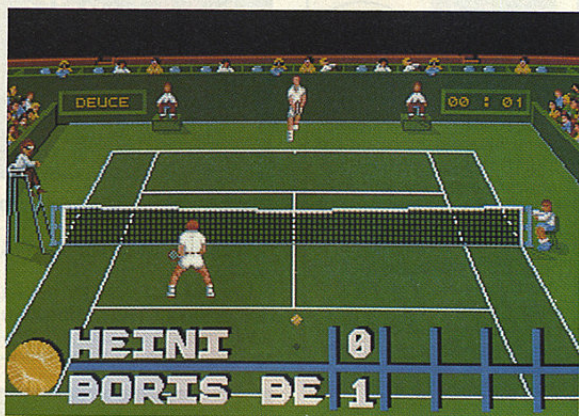


Gut!

Darauf habe ich schon lange gewartet: Eine Tennis-Simulation mit Weltrangliste und "echten" Spielernamen. Das Vorarbeiten von Turnier zu Turnier verspricht eine lange Motivation. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ist für Anfänger und

Köner etwas geboten. Bei "Easy" klettert Ihr rasch die Rangliste rauf, doch bei den anderen Spielmodi muß man sehr genau returnieren, um nicht schon in der ersten Runde vom Gegner zersägt zu werden.

Great Courts ist die erste halbwegs gelungene Tennis-Simulation für den Amiga. Leider fehlen ein paar Feinheiten — Doppel, Schmetterbälle, hohe Lobs — und die Computergegner spielen alle recht ähnlich. Grafik und Sound sind o.k. Sportspiel-Fans sollten mal ein paar Ballwechsel riskieren, es lohnt sich.



Old Schmetterhand wird glatt passiert (Amiga)

Die 63 computergesteuerten Mitspieler wurden anhand einer aktuellen Weltrangliste ermittelt; ganz oben tummeln sich so illustre Herrschaften wie der Becker Boris und Ivan "der Schreckliche" Lendl.

Ihr könnt Euch eine von drei Schwierigkeitsstufen aussuchen. Das Spiel ist immer gleich schnell, aber auf einfacheren Levels weniger anspruchsvoll bei der Steuerung. So gilt in der einfachsten Stufe auch ein Körpertreffer als Re-

turn, beim happigsten Level müßt Ihr sogar Vorhand und Rückhand bei Euren Schlagtechniken genau berücksichtigen, sonst geht der Ball meilenweit ins Aus. Nach ein paar Trainingsrunden mit der Ballmaschine oder gegen einen Mitspieler wagt man sich ans erste Turnier. Gespielt wird über drei Gewinnsätze. Alle Tennisregeln werden beachtet. Die Schlagart hängt davon ab, wie früh man beim Return den Feuerknopf drückt. *hl*

POWER TIPS

Flanken, Flieger, feine Karten in den Power-Tips



heimnisse von "Bloodwych". In der nächsten Ausgabe erwarten Euch (höchstwahrscheinlich) Tips zu "F-16 Falcon", "Populous" und natürlich anderen feinen Spielen.

Gezirkelte Flanken und schlappe Monster wünscht Euch

Uwe Beck

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

Zwar gibt's diesen Monat weniger Power Tips, dafür haben wir ein paar besonders feine Tricks für Euch. Der Tip des Monats betrifft diesmal das all-

seits beliebte "Microprose Soccer". Bevor die leicht erregbaren Fußball-Hooligans unter Euch die Monitore malträtiert oder gar die Tor-

schluß-Panik ausbricht, bekommt Ihr feine Tor-Schuß-Tricks verraten. Michael entschlosselte dafür in diversen Nachtschichten die ersten Ge-

Tip des Monats:

Microprose Soccer

Die gesammelten Zeichnungen von Markus Scherer aus

Murnau lassen sich am besten unter das Motto "Sechs Wege, ein Ziel: Tor!" stellen. Er hat die Torschuß-Taktiken alle bei der ST-Version von "Microprose Soccer" herausgefunden. Da-

Vorgehensweise:
Das mit Abstand simpelste Tor benötigt wohl keine Erklärung, bleibt nur noch zu sagen, daß man mit dieser Methode in den höheren Levels nicht sehr weit kommt.

☒ TORHART
● SPIELER

Der gewöhnliche Kick für Einsteiger-Torjäger

Vorgehensweise:
Den Torwart an den Rand des 16-Meter Raumes locken, einen Hacken zurück schlagen und mit voller Höhe in diagonaler Richtung aufs Tor hängen. Der Goalkeeper glotzt in die Röhre.
Erfordert einiges Geschick.

☒ TORHART
● SPIELER

Der harte Hackenschlag für Absatz-Spezialisten

Vorgehensweise:
Man läuft mit einem Spieler bis zum 16-Meter Rand, und benutzt BANANA POWER HI+ (Knopf rechts/links schräg)
Goal!
Funktioniert immer, wenn ordentlich ausgeführt.

☒ TORHART
● SPIELER

Der "Banana-Split" verwirrt den Keeper restlos

Vorgehensweise:
Flanken wie in Bild erklärt, mit Spieler 3 den Ball erst stoppen und dann ins Tor schießen oder mit dem Ball ins Tor laufen.
Versagt auch nicht bei den besten Mannschaften wie Brasilien und Italien.

☒ TORHART
● SPIELER

Ein flotter Dreier knapp vor'm Tor kommt dem Goalie spanisch vor

Vorgehensweise:
Man bringt seinen Spieler wie in der Zeichnung in Stellung, benutzt BANANA POWER HI und schießt den Ball mit Banana Power ins Tor, wobei sich der Torwart vergebens hinter den Ball hechtet.

☒ TORHART
● SPIELER

Die "Torwart-klatsch-in-den-Matsch"-Variante

Vorgehensweise:
Der Eckstoß: Den Knopf so lange wie möglich gedrückt halten, auf Spieler 2 umschalten und diagonal auf den Ball einmal (x!) wichtig) draufschlagen - dann sollte man den Ball nicht mehr in die Quere kommen.
Funktioniert immer, wenn ordentlich ausgeführt.

☒ TORHART
● SPIELER

Schön flach geschlenzt: Ecke verwandelt!

zu gibt es noch einige allgemeine Tips:
— Man sollte immer eine erstklassige Mannschaft wie Brasilien, Argentinien oder W-Germany

wählen, damit man in der Vorrunde keine allzu happigen Gegner vorgesetzt bekommt.
— In der Vorrunde so viele Tore wie möglich schießen, um in

Runde zwei leichtere Gegner zu erhalten.

— Wenn man gegen einen starken Gegner in Führung geraten ist, empfiehlt sich folgende Zeitschinderei: Man läuft mit dem Ball in den gegnerischen 16-Meter-Raum und lockt den Torwart aus seinem Tor. Jetzt läuft man aus dem 16-Meter-Raum wieder heraus und wartet gemütlich das Spielende ab.

— Um wie bei Bild 3 fünf Tore erzielen zu können, muß die Banana-Power auf "Hi" gestellt sein. *hl*

Bloodwch

Für alle, die sich gleich in tiefste Dungeons werfen wollen, haben wir schon erste Tips zusammengestellt.

Allgemeines:

Gerade am Anfang haben es besonders Solo-Spieler nicht leicht. Nahrung und Gold sind permanent knapp. Diesen hinderlichen Umstand könnt Ihr gut umgehen, wenn Ihr den Zweispieler-Modus startet. Jetzt könnt Ihr die überflüssige Party ausplündern. Das Gold und die Nahrungsmittel könnt Ihr behalten, die Gegenstände im Shop verkaufen. Außerdem könnt Ihr Eure Party schneller ausrüsten, da alle Gegenstände, die Ihr findet, normalerweise für zwei Party's gedacht sind.

Die zweite Party laßt Ihr einfach stehen, wo sie ist. Nach geraumer Zeit fängt zwar diese Party an, gemütlich zu verhungern, aber trotz Nullwerten bei Hitpoints und Gesundheitswerten sterben die Charaktere nicht. Ihr könnt zwar mit dieser Magerparty keine Monster klllen (ein Schlag eines Gegners und die Party ist futsch), aber rumrennen und auf Knöpfchen drücken geht mit ihnen prima.

Nachteil bei dieser Methode: einige der späteren Puzzles lassen sich nur mit der zweiten Party lösen. Aber das ist ein relativ geringes Übel. Während des gesamten Spieles müßt Ihr auf die zweite Party gute zehnm zurückgreifen und diese an den Ort des Rätsels heranholen.

Ihr müßt Euch auch nicht unbedingt an die Vorgaben aus dem Handbuch halten, was die Zusammenstellung Eurer Party betrifft. Bewährt haben sich zwei Kämpfer und zwei Magier. Das einzige, worauf Ihr achten solltet, ist, daß Ihr einen Magier der gelben und einen der roten Farbe nehmt. Gerade diese Zaubersprüche sind am An-

fang recht wichtig. Einziger Nachteil bei dieser Party ist das Fehlen eines Diebes, der später im "Moontower" wichtig ist. Diebe können Dinge erkennen und sehen, die anderen Charakteren verborgen bleiben. So gibt's z. B. im Moontower Wände, die durchlässig sind und die nur von Dieben erkannt werden. Ihr könnt das Fehlen des Diebes aber mit dem blauen Zauberspruch "Trueview" umgehen. Mit dem Zauberspruch erkennt Ihr versteckte Knöpfe und durchlässige Wände auch ohne Dieb.

Gespräche mit anderen Charakteren im Spiel, könnt Ihr ganz getrost vergessen. Alle Leuten antworten auf Fragen, die Ihr stellt, gleich. Also Schwert zücken und weg da mit. Dadurch gibt's dann ja auch noch ein paar Erfahrungspunkte. Leute, die Ihr in Ruhe lassen solltet, sind die Shopbesitzer. Hier lohnt es sich absolut nicht, denen das Lebenslicht auszublenden. Denn wer soll dann Eure überzähligen Gegenstände aufkaufen.

Generell hat sich auch die "Hit'n Run"-Kampftechnik bewährt. Sprich: Monster dahin locken, wo Ihr um sie herumlaufen könnt. Die Viecher sind schrecklich blöde. Sie starren erstmal in die verkehrte Richtung, bevor sie sich umdrehen. So könnt Ihr ordentlich draufhauen und so die Monster recht schnell erledigen. Besonders gut ist diese Taktik bei gegnerischen Magiern. Denn nun könnt Ihr ganz elegant den feindlichen Zaubersprüchen ausweichen.

Stichwort Zaubersprüche: In höheren Erfahrungsleveln gibt es den gelben Zauberspruch "Disrupt". Der besorgt es restlos, es gibt kaum ein Monster, das einem wohllosierten Disrupt-Spruch widerstehen kann. Ein anderer prächtiger Spruch ist der rote Spruch "Blaze". Er ist allerdings mit höchster Vorsicht zu gebrauchen. Ab und an passiert es, daß durch diesen Spruch Feuerbälle über Bodenplatten schweben und sich dort eine ganze Weile halten. Leider explodieren diese Bälle nach kurzer Zeit. Wenn Ihr direkt davor steht, könnt Ihr Eurer Party schon mal ein Grab schaufeln. Wenn natürlich ein Monster in so einen Ball läuft... Ade Monster.

Die Dungeons:

Nach kurzer Zeit in den Labyrinth der Stadt findet Ihr fünf Türen, die erst nicht zu öff-

nen sind. Das sind die berühmten Türme, in denen sich die Kristalle und der böse Zendrick verborgen halten. Die Reihenfolge, in denen Ihr diese Türme besucht, ist folgende:

1. Serpents Tower (grüner Kristall)
2. Moon Tower (blauer Kristall)
3. Dragon Tower (roter Kristall)
4. Chaos Tower (gelber Kristall)
5. Zendicks Chamber

In den Dungeons der Stadt gibt es außer ein paar Shops eigentlich kaum Besonderheiten. Das erste, was Euch sicher auffallen wird, sind die Farbcodierungen der Schlösser. Hier eine kurze Liste der Schloßfarben und Ihre Bedeutung:

- Schwarz:** Solche Türen sind nur durch Lösen eines Puzzles oder durch Drücken eines bestimmten Knopfes zu öffnen. Magie und Schlüssel zwecklos.
- Dunkelgrau:** Diese Türen sind einfach durch Anklicken zu öffnen.
- Hellgrau:** Benötigt wird ein "Ironkey". Draufhauen, anschreien und weglaufen bei diesen Türen zwecklos.
- Weiß:** Chromatic Key. Auch hier hilft wie bei den anderen Türen keine Magie.
- Grün:** Serpents Key
- Rot:** Dragon Key
- Blau:** Moon Key
- Gelb:** Chaos Key
- Holz:** Außerdem gibt es noch Holztüren. Hier helfen simple "Common Keys" oder der "Magelock"-Spruch.

Das einzige Besondere in der Stadt sind zwei kleine Kammern mit den komischen Löchern in den Wänden. Eines dieser Löcher ist braun, das andere blau. Ihr werdet im ersten Turm dem "Serpents To-

wer" zwei Gems finden: den Tängem und den Bluishgem. Diese beiden Dinge sind für die Lösung des Spieles extrem wichtig. Fürs erste könnt Ihr den beiden Kammern einen Besuch abstatten, wenn Ihr die Gems habt. Den Gem der entsprechenden Farbe ins richtige Loch: Ihr werdet in zwei geheime Kammern teleportiert. Hier warten feine Getränke und sehr gute Rüstungen auf Euch. Ach ja: um die Türme zu betreten, braucht Ihr auf alle Fälle im Zweispieler-Modus die zweite Party. Tür des Turmes öffnen, eine Party auf die rechte Bodenplatte und eine auf die linke, schon ist die zweite Tür kein Hindernis mehr. *mh*

F-16 Falcon

Ein neuen Tip für "F-16 Falcon"-Piloten hat der Mathias Schult aus Wanna. Wer bei Falcon eines der begehrten Ehrenkreuze erhalten möchte, für die man normalerweise den ALQ-131 Pod nicht benutzen darf, kommt hier ein kleiner Kniff: Ganz normal den Einsatz mit dem ALQ-131 fliegen und vorm Ende der Mission das Ding abwerfen. Wenn Ihr jetzt "End Mission" anklickt wird Euer Flug so bewertet als wenn Ihr ohne den Pod geflogen seit. *mh*

Millenium 2.2

Von Johannes Franken aus Frankfurt stammt die Aufstellung aller besiedelbaren Planeten mit den jeweiligen Rohstoffen, die dort vorkommen. Jetzt dürfte einer Rettung der Erde nichts mehr im Wege stehen. *mh*

	Moon	Callisto	Europa	Irida	Tethys	Saturn	Rhea	Titan	Hyperion	Phoebe	Miranda	Uranus	Ariel	Umbriel	Titania	Oberon	Neptune	Triton	Pluto	
Hydrogen																				
Oxygen																				
Water																				
Nitrogen																				
Methan																				
Sulphur																				
Titanium																				
Aluminium																				
Copper																				
Silica																				
Iron																				
Silver																				
Chromium																				
Platinum																				
Uranium																				

Kann ich siedeln? Wenn ja, was gibt's auf dem Planeten?

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

Jetzt anschlussfertig an jeden Fernseher.

PC Engine RGB + 1 Spiel 449,- Achtung neuer Preis!
PC Engine PAL + 1 Spiel 499,-

Neu: RGB-Colour Booster	79
Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterlair	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Bloody Wolf	119,-
Chan & Chan	69,-
Cybercross	119,-
Dragon Spirit	99,-
Dungeon Explorer	119,-
F-1 Dream	119,-
Final Lap Twin	109,-
Gunhed	109,-
Koto Roader	119,-
Nectaris	119,-
Ninja Warriors	119,-
Ordne	119,-
P-47	109,-
Pac Land	99,-
R-Type I	99,-
R-Type II	99,-
Rock On	119,-
Son Son II	119,-
Side Arms	109,-
Tiger Heli	119,-
Wrestling	109,-
World Court Tennis	99,-
Yaksa	119,-

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

Neu: Jetzt auch PAL-Version. Anschluß an jeden
Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Baseball	139,-
Ghouls and Ghosts	139,-
North Ken	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Thunderblade	139,-
Thunder Force II	139,-
World Cup Soccer	139,-

Ankündigungen für Oktober/November bei Anzeigenschluß

Beast	Amiga
Beach Volley	Amiga
Bomber	Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Cabal	Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back (Okt.)	Atari ST/Amiga
F-19 Stealth Fighter	Amiga
Ferrari Formula One	Atari ST/IBM/C 64
Dragons of Flame	Atari ST/Amiga
Hills Far	Atari ST/Amiga
Great Courts	Amiga
Hawk	Atari ST/Amiga
Kaiser	Amiga
Indiana Jones (Adventure)	Atari ST/Amiga/C 64/IBM
It Came From the Desert	Amiga
Ivanhoe	Atari ST/Amiga
M1 Tank	IBM
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Rainbow Island	Atari ST/Amiga
Sim City (512 KByte)	Amiga
Star Command	Atari ST/IBM
STOS mit dt. Handbuch	Atari ST
Stunt Car	Atari ST/Amiga
Strider	Atari ST/Amiga
Vette	IBM/Atari ST/Amiga
Wonderboy in Monsterland	Atari ST/Amiga/C 64

C 64 Disc-Neuheiten

A.P.B.	45,-
Batman the Movie	49,-
Chessmaster 2100	49,-
Curse of the Azure Bonds	75,-

First Strike	45,-
Gemini Wing	45,-
Heatwave	59,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Kick Off	45,-
Leonardo	45,-
Licence to Kill	49,-
Mr. Hell	45,-
New Zealand Story	45,-
Oil Imperium	49,-
Passing Shot	45,-
Powerplay Classics	49,-
Rainbow Warrior	49,-
Rodeo Games	45,-
Shinobi	45,-
Soccer Squad	45,-
Storm Across Europe	69,-
Thalamus the Hits	59,-
Xybots	45,-
Zapp Sizzler Comp.	49,-

C 64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III	59,-
Football Manager Exp. Kit	29,-
Curse of the Azure Bonds	75,-
Grand Prix Circuit	49,-
Hostages	49,-
Kick Off	45,-
Project Firestart	49,-
Pool of Radiance	69,-
Silkworm	45,-
Spherical	49,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	69,-
Wasteland	49,-

C 64 Disc

Gunship	49,-
Kennedy Approach	49,-
Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service	49,-
Stealth Fighter	49,-
Bards Tale I	29,-
Death Lord	49,-
Demon Winter	59,-
Hills Far	49,-
Ultima IV	49,-
Battles of Napoleon	139,-
Fugger	42,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-
Hinobooks:	
Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-

Atari ST Bestseller-Classics

Bloodwych	75,-
Dungeon Master	69,-
F-16 Falcon	75,-
F-16 Falcon Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Kult	59,-
New Zealand Story	59,-
Pirates	69,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
RVF	75,-
Rick Dangerous	69,-
Shinobi	59,-
Triad II	75,-
Xenon II Megablast	75,-

Atari ST

APB	59,-
Balance of Power 1990 1 MB	69,-
Bards Tale I	39,-
Blood Money	69,-
California Games	59,-
Conflict Europe	69,-
Hard'n Heavy	59,-
Kaiser	59,-
Licence to Kill	59,-
Manhunter San Francisco	59,-
Microprose Soccer	75,-
Mr. Hell	69,-
Oil Imperium	59,-
Passing Shot	59,-
Police Quest II	59,-
Rainbow Warrior	69,-

Red Lightning	79,-
Silkworm	59,-
Space Quest III	89,-
Spherical	59,-
Star Wars Trilogie	59,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-
STOS	79,-
STOS Compiler	59,-
STOS Maestro Plus	229,-
STOS Sprites	39,-
Talespin Adventure Creator	79,-

IBM

688 Attack Sub	79,-
Ancient Land of Y's	99,-
Balance of Power 1990	79,-
Curse of the Azure Bonds	73,-
Grand Prix Circuit	69,-
Hills Far	75,-
Jet Fighter	119,-
Kult	59,-
Leisure suit Larry II	79,-
Licence to Kill	69,-
Life and Death	69,-
Manhunter San Francisco	89,-
Microprose Soccer	79,-
Menace	69,-
Murder Party	89,-
Oil Imperium	59,-
Police Quest II	79,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	109,-
Rick Dangerous	69,-
Rodeo Games	69,-
Space Quest III	85,-
Strike Eagle II	99,-
Sword of Aragon	79,-
Waterloo	75,-
Virus	69,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller-Classics

Bloodwych	75,-
Dungeon Master 1 MB	79,-
F-16 Falcon	79,-
F-16 Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	69,-
Fiendish Freddy	69,-
Fire Brigade 1 MB	89,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Grand Prix Circuit	79,-
Kick Off	49,-
Kult	59,-
Lords of the Rising Sun	89,-
New Zealand Story	69,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
Rick Dangerous	69,-
RVF	75,-
Shadow of the Beast	59,-
Shinobi	59,-
Silkworm	89,-
Sim City 1 MB	89,-
TV Sports Football	89,-
Test Drive II	79,-
Triad II	75,-
Wayne Gretzky Icheockey	69,-
Xenon II Megablast	75,-

Amiga

Balance of Power 1990	79,-
Businessmanager	59,-
Conflict Europe	69,-
Elite	69,-
Fast Break	69,-
Forgotten Worlds	59,-
Fugger	59,-
Genius	69,-
Gunship	79,-
Hard'n Heavy	59,-
Kingdom of England	69,-
Licence to Kill	59,-
Microprose Soccer	75,-
Mr. Hell	69,-
Oil Imperium	59,-
Ornival Basketball	89,-
Passing Shot	59,-
Red Lightning	79,-
Rodeo Games	69,-
Soccer Manager plus	59,-
Spherical	59,-
Star Wars Trilogie	59,-
Talespin Adventure Creator	79,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-

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

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

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

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

089/5022463

Hallo Freaks

»Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Redak



Gold Rush

Florian Junker aus Frankfurt hat Probleme mit dem Sierra-Western "Gold Rush" und schreibt:

"Ich hänge bei dem Hotel 'Green Pastures' fest. In den versteckten Raum 12 bin ich schon gekommen und habe alles mitgenommen. Auch die Nachricht von dem verschwundenen Bruder habe ich bekommen. Wenn die Brieftaube im Käfig sitzt und ich die Nachricht von dem

verschwundenen Bruder nehme und lese, heißt es da, daß man dem Vogel folgen soll. Wenn ich dann aber wieder vor dem Hotel bin, ist der Vogel verschwunden. Wer kann mir helfen, wie kann ich dem Vogel folgen?" go

Die Antwort zu: Borrowed Time

Markus Lischka aus Oberammergau verrät Martin

Fickenscher, wie man in Borrowed Time zur Nummer des Schließfachs kommt:

Der Schlüssel aus Ritas Apartment paßt zu dem Schließfach mit der Nummer 999. Man erfährt die Nummer, indem man Fred Mungo überführt. Dazu braucht man die "white tube" aus der Hütte, das "receipt" aus Ritas Küche, den "claim stub" aus dem Buch in Mungos Haus sowie die "gloves" und die "cans", die Mungo auf dem Parkplatz fallen läßt.

Das Schließfach kann dann mit "open box 999" geöffnet werden. Man findet dort einen Zettel mit einem Gedicht, auf dessen Rückseite die Nummer für das Vorhängeschloß (6316) steht. Mit "open lock and enter 6316" läßt sich das Schloß öffnen. Das Gedicht gibt einen Hinweis, was dann weiter zu tun ist. Wenn Ihr vor der Statue grabt, bekommt Ihr einen wichtigen Gegenstand — dafür sind euch die Killer wieder auf den Fersen. Wenn Ihr einen falschen Schritt macht, seid Ihr dran. Nach langer Hetzjagd kommt Ihr an einem Haufen Müll vorbei: Wenn Ihr Euch darin versteckt, rennen die Killer vorbei. Leider sitzt ein widerlich verklärter Köter neben Euch. Hoffentlich habt Ihr den Knochen noch, sonst sieht's düster aus.

Ist diese brenzlige Situation gemeistert, rennt man zur Polizei, die sich mächtig für die frischen Beweise interessiert. al

Die Antwort zu: King's Quest III

Maik Schultze aus Diemelstadt beantwortet die Fragen von Tobias Schenk aus der POWER PLAY 8/89:

— Wie öffnet man die Kommode im Arbeitszimmer?

Die Kommode, in der übrigens auch der Zauberstab versteckt ist, kann man mit einem kleinen bronzenen Schlüssel öffnen. Er befindet sich auf dem Schrank im Schlafzimmer.

— Wie kommt man in die Höhle hinter dem Spinnennetz?

Wenn man sich in einen Adler verwandelt (Magic Rose Essence und Eagle Feather) und direkt auf den Eingang zufliegt, greift der Adler die Spinne an und trägt sie aufs offene Meer hinaus. Er läßt sie dort fallen — so ist der Zugang zur Höhle des Orakels frei.

— Wozu braucht man den glatten, runden Stein?

Gwydion wird der glatte, runde Bernstein in der Höhle des Orakels übergeben. Man kann ihn später so verzaubern, daß Gwydion, wenn er ihn reibt, an eine willkürliche Stelle teleportiert wird.

"Trotz der Anleitung komme ich nicht aus dem Walfisch heraus. Gibt es jemanden, der eine genaue Karte zeichnen kann? Wie kann ich die Höhlenmenschen besiegen? Wie kann ich die Zombies schlagen?" al

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 zustande gekommen 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

New Zealand Story

C 64: 83.400 von Mark Töpferwien, Wolfsburg

Blood Money

Amiga: 118.700 von Axel Grzesik, Königswinter

Gunhed

PC-Engine: 3.166.000 von Uwe Riedinger, Wörth/Rhein

Grand Monster Slam

Amiga: 75.940 von Andreas Bär, Eltville-Erbach

Menace

ST: 399.260 von Tobias Vordenvielbecke, Ohlsberg

Dragon Spirit

PC-Engine: 631.330 von Martin Schüssler, Schmallingenberg

RVF

Amiga, Rundenzeit für "Tetbury": 0:55:14 von Stefan Bachmann, Travemünde

Paradroid

C 64: 34.980 von Hauke Wegner, Albersdorf

Skweek

Amiga: 171.238 von Marco Kuschewitz, Dortmund

Hard'n Heavy

Amiga: 94.557 von Peter Letmathe, Bad Salzdetfurth

Licence to Kill

Amiga: 8.267 von Jerome Hugret, Nürnberg

AMIGA	Disk.
Balance of Power 1990-Edition	66,95
Beach Volley	69,95
Bloodwych	69,95
F-16 Combat Pilot (Deutsch)	66,95
F-16 Falcon (Deutsch)	89,95
F-16 Falcon Mission Disk	59,95
Honda RVF	66,95
Indiana Jones III (Action)	49,95
Indiana Jones III (Adv.) Deutsch	69,95
Lizenz zum Töten	54,95
Newzealand Story	69,95
Populous: The Promised Lands	39,95
Rainbow Islands	69,95
Stunt Car Racer	69,95
Xenon II	69,95

ATARI ST	Disk.
Balance of Power 1990-Edition	69,95
Beach Volley	56,95
Blood Money	66,95
Bloodwych	69,95
F-16 Falcon (Deutsch)	74,95
F-16 Falcon Mission Disk	59,95
honda RVF	66,95
Indiana Jones III (Action)	49,95
Indiana Jones III (Adv.) Deutsch	69,95
Lizenz zum Töten	54,95
Nowzealand Story	59,95
Pirates!	66,95
Populous: The Promised Lands	39,95
Rainbow Islands	69,95
Space Quest 3	79,95
Stunt Car Racer	69,95
Xenon II	69,95

COMMODORE 64	Kass. Disk.
Bloodwych	Auf Anfrage!
Buffalo Bill's Rodeo Gam.	29,95 42,95
Curse of the Azure Bonds dt.	66,95
Hostages	29,95 42,95
Indiana Jones III (Action)	29,95 39,95
Lizenz zum Töten	29,95 39,95
Oil Imperium	36,95 44,95
Rainbow Islands	29,95 42,95
Rick Dangerous	29,95 42,95
Star Trek (Deutsch)	32,95 44,95
Stormlord	29,95 42,95

IBM & Kompatibel	Disk.
Balance of Power 1990-Edition	69,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	79,95
F-15 Strike Eagle II	89,95
Indiana Jones III (Action)	49,95
Indiana Jones III (Adv.) Deutsch	69,95
Life & Death	69,95
Populous	a. A.
Rainbow Warrior	69,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder Vorkasse (**Bar, Scheck**) portofrei.

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Andreas Bachler
Computersoftware

Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt
Tel. (028 71) 18 30 88

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 02 51/5327 71
Frie-Vendt-Straße 16 Telefax: 02 51/5328 42
4400 Münster Btx: 0251 5328 42

No-Name Disk. 5 1/4' 2S2D 10 St. **6,95**

No-Name Disk. 5 1/4' HD2 10 St. **17,95**

No-Name Disk. 5 1/4' 2S2D, ohne Label und Hülle 25 St. **12,95**

No-Name Disk. 3,5' 2S2D, ohne Label und Hülle 50 St. **79,95**

Atari Monitor SM 124 **299,-**

Atari Megafloppy 30 **975,-**

Golem Drive 3,5' f. Atari ST **279,-**

Golem Drive 3,5' f. Amiga **279,-**

abschaltb. Speichererw. f. Amiga 500 **299,-**

Action Replay Cartridge MK V **119,-**

Philips RGB Monitor CM 8833 **598,-**

NEC P6 Plus (deutsch) **1399,-**

Star LC 24 - 10 (dt.) **699,-**

• Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör

• Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.

• Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.



Ihr Firmen- zeichen

dient durch häufigere
Wiederholung
auch Ihrer
Produktwerbung.



POWER TIPS



Leisure Suit Larry (Amiga/ST/MS-DOS)

Auf STs, Amigas und PCs funktioniert der Cheat-Modus zu Larry, der in **POWER PLAY** 8/89 abgedruckt war. Jens Hürnerberg aus Meckenheim geht noch einen Schritt weiter, er schickte uns die Codes, mit denen man in die verschiedenen Räume kommt.

- | | |
|----|---|
| 0 | und 1: Vorspann |
| 2 | bis 4: Fragen |
| 5 | (nicht vorhanden) |
| 6 | Spiel lädt |
| 7 | (nicht vorhanden) |
| 8 | Sierra-Werkstatt |
| 9 | Hinterhof mit Schläger |
| 10 | Taxi |
| 11 | Frontansicht mit Lefty's |
| 12 | Ecke neben Lefty's mit Müllcontainer |
| 13 | Toilette in Lefty's |
| 14 | Hinterraum mit Penner |
| 15 | Schankraum v. Lefty's |
| 16 | Raum des Aufpassers |
| 17 | Raum mit Prostituiert |
| 18 | (nicht vorhanden) |
| 19 | siehe folgender Text |
| 20 | Boss Key |
| 21 | Laden Innenraum |
| 22 | Laden außen, mit Tel. |
| 23 | Disco außen |
| 24 | Disco innen |
| 25 | Gesicht mit Fawn |
| 26 | (nicht vorhanden) |
| 27 | (nicht vorhanden) |
| 28 | (nicht vorhanden) |
| 29 | (nicht vorhanden) |
| 30 | (nicht vorhanden) |
| 31 | Casino Hauptraum |
| 32 | Casino Frontansicht |
| 33 | Kirche von außen |
| 34 | Kirche mit Altar |
| 35 | Casino Aufzug |
| 36 | Cabaret |
| 37 | Einarmiger Bandit |
| 38 | Blackjack |
| 39 | (nicht vorhanden) |
| 40 | Aufzug im vierten Stockwerk vor der Honeymoon-Suite |
| 41 | Honeymoon-Suite |
| 42 | Aufzug im achten Stock |
| 43 | Dachterasse mit Swimmingpool (Gesicht des Mädchens) |
| 44 | Penthouse |
| 45 | Feuerwerk, Schlafzimmer und Abspann |

POKE-Ecke

Vengeance (C 64)

Nachdem Ihr "Vengeance" geladen und einen Reset ausgelöst habt, tippt Ihr **POKE 20767,1** um die Spritekollision auszuschaalten. Mit **POKE 20772,255** wird auf dem Bildschirm die Lebens-Anzahl auf "9" gesetzt, tatsächlich habt Ihr 255 Schiffe zum Verbraten. Wer immer noch nicht genug hat, bekommt mit **POKE 30083,234** unendlich viele Leben. Die POKEs lassen sich kombinieren. Das Spiel wird mit **SYS 18432** wieder gestartet. *al*

Time Scanner (Amiga)

Toll: Auch in der Tschechoslowakei liest man die **POWER PLAY**. Artur Kohn aus Bratislava besitzt einen Amiga und spielt darauf "Time Scanner". Er schreibt: "Wenn man beide <Shift>-Tasten gleichzeitig drückt, wenn die Schrift 'Ball in Play' erscheint, bekommt man einen Bonus. Er schwankt zwischen 5000 und 50000 Punkten und frischt das Punkte-Konto erfreulich auf." *al*

Action Fighter (Amiga)

Bei Frank Osner aus Borken steht ein Amiga am Schreibtisch, auf dem zur Zeit heftig "Action Fighter" gespielt wird. Zu diesem Spiel hat er den Cheat-Modus parat: Zuerst spielt Ihr Euch in die High-Score-Liste vor. Dort gebt Ihr dann "zbackdoor" ein, dann könnt Ihr mit unendlich vielen Leben weiterspielen. *al*

Einen kleinen Knüller hat Björn Roßellit aus Mainz-Drais auf dem Amiga gefunden. Ihr drückt die Tasten <Alt> und <D> gleichzeitig. Dann gebt Ihr "tp" ein und wartet, bis Euch der Computer nach der Raumnummer fragt. Wenn Ihr "19" eingibt, erscheint ein Window mit einem aufschlußreichen Text — über Larrys Situation und seine Selbstmord-

Spielziele:

— Das Spielziel "Bester nach drei Jahren" kann man an einem Nachmittag erreichen, "60 Mill. Barkapital" ist in ein bis zwei Tagen zu schaffen. "Alle anderen ruinieren" kann sehr schnell gehen, unter Umständen aber auch sehr lange dauern. Dies ist stark vom Glück und Geschick des Spielers abhängig. "80 Prozent Marktanteil" ist für diejenigen Spieler erstrebenswert, die "Oil Imperium" lange spielen wollen. Man kann hier mit einer Spielzeit von einigen Wochen rechnen, wenn man jeden Tag etwa ein bis zwei Stunden spielt.

Allgemeine Tips:

— Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gestalten: die Sicherheitsmethode und die Risikomethode.

Nach der Sicherheitsmethode empfiehlt es sich, im ersten Monat drei bis vier Expertisen ausstellen zu lassen (deren maßgebliche Ergebnisse natürlich in den Karten der Anleitung notiert werden sollten). Dies kostet relativ viel Zeit. Dann sollte man versuchen, zwei nebeneinander liegende Quellen zu erwerben, nachdem man einen Tank gekauft hat. Sehr gute Quellen sind diejenigen, bei denen die laufenden Kosten zwei- bis dreimal so hoch sind wie die Fördermenge (z.B. 80000 brl./m. mit laufenden Kosten von 160000 bis 240000 \$ pro Monat). So läßt sich das Öl im Notfall auch bei einem sehr niedri-

Frisch vom Programmierer: Tips zu

OIL IMPERIUM

Die Programmierer des Wirtschaftsspiels "Oil Imperium" plaudern aus der Trickkiste. Thoma Kruza, Peter Börner und Alexander Graf v. d. Schulenburg verraten uns die Geheimnisse ihres Programmes.



Die vier vom Oil Imperium mal nicht bei der Ölsuche

— Will man innerhalb des Monats Zeit überspringen, so öffnet und schließt man die Schublade, beim C 64 klickt man das obere, rechte Icon im Büro an.

— Ölfeldverkäufe eignen sich nicht zur kurzfristigen Geldbeschaffung.

— Lieferverträge sind eine feine Sache, aber mit Vorsicht zu genießen. Auch am Anfang können "kleine" Lieferverträge eingehalten werden. Ein sehr riskantes Unterfangen ist es aber, einen Liefervertrag zu unterzeichnen und erst daraufhin die Ölfelder in der entsprechenden Region zu erwerben. Dafür muß selbstverständlich genug Bargeld und besonders die nötige Zeit vorhanden sein!

— Tanks: Es ist sinnvoll, beim Auftreten in einer neuen Region zuerst den Tank zu kaufen, danach die Ölfelder. So hat man die geringste Leerzeit. Das fällt allerdings nur ins Gewicht, wenn man im ersten Monat mehr als ein Ölfeld in dieser Region kauft. Am Anfang mag der kleinste Tank vielleicht noch ausreichend sein, man sollte jedoch frühzeitig darauf achten, jederzeit genügend Tankkapazität zu haben. Ein voll ausgelasteter Tank führt zu einem Förderstop. Weiterhin werden häufig Attentate auf die Tanks verübt. Fehlt hinterher die Tankkapazität, geht auch das ganze Öl, das jetzt nicht mehr in den Tank paßt, "den Bach runter". Darum sollte man, wann immer Kapital dafür zur Verfügung steht, eine ausreichende Kapazität zur Verfügung stellen. Dies natürlich unter dem Gesichtspunkt, daß Tanks schnell gefüllt sind, wenn man aufgrund von Preis-crashes zwei Monate lang sein Öl zurückhält.

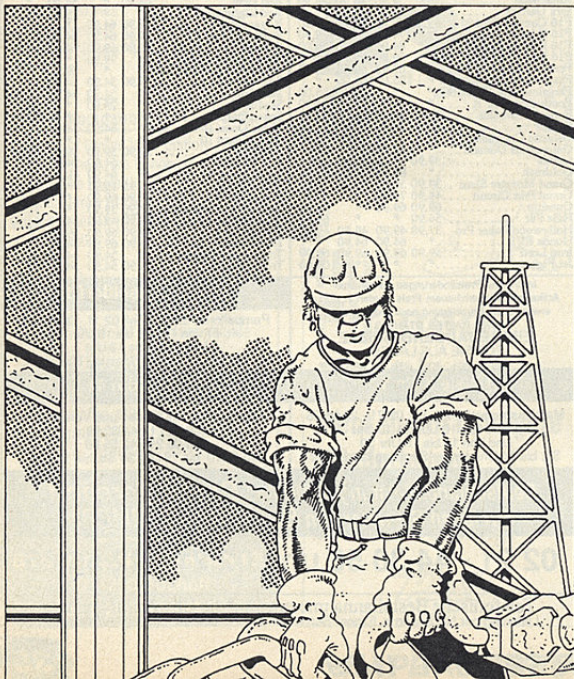
— Telefon: Man muß sehr genau abwägen, ob man seinen Strategieablauf innerhalb des Monats verlassen sollte, wenn das Telefon klingelt. Mitten im Kauf eines Ölfeldes sollte dies nicht geschehen, man sollte grundsätzlich versuchen, sich am Ende des Monats mindestens drei Tage freizuhalten, um eventuell brennende Felder löschen zu können. Klingelt das Telefon, während man sein Öl verkauft, sollte man versuchen, das Gespräch sofort anzunehmen. Nicht selten werden gerade in diesem Moment die Tanks sabotiert. Man kann dadurch noch schnell Öl verkaufen, das eine Sekunde später schon wegen mangelnder Kapazität im Sand versickert wäre. Zeitungen liefern

gen Kurs von 3 \$/brl. so abstoßen, daß die festen Kosten zumindest der Ölquelle wieder eingefahren werden.

Bei der Risikomethode dagegen verzichtet man auf Expertisen. Man läuft dabei natürlich Gefahr, sich unbesehen "Gurkenfelder" einzuhandeln. Allerdings spart man das Geld für die Expertisen und besonders im späteren Verlauf des Spiels unbezahlbare Zeit.

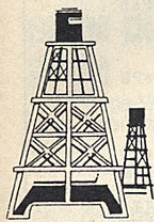
— Es versteht sich von selbst, daß man am Anfang das Bohren und auch das Löschen selbst übernimmt, wogegen man später Ted Redhair einsetzen wird, um Zeit zu sparen; abgesehen davon hat Ted Redhair eine recht hohe Erfolgsquote beim Löschen.

— Sabotageakte durch den Computer werden von eigenen Detektiven im nachhinein nicht aufgedeckt, die Detektive können jedoch in der Zeit, in der sie für den Spieler tätig sind, neue Anschläge verhindern.



manchmal früher Informationen als das Telefon.
Tips zu den Action-Sequenzen:

— Bohren: Für den Anfänger empfiehlt es sich, den Druck relativ gering einzustellen. Der "Profi" hingegen kann viel Zeit dadurch sparen, den Druck bis zum Maximum zu erhöhen. Hier sind aber Reaktion und Gefühl gefragt. Im späteren Verlauf ist es oft sinnvoll, Spezialistenteams einzusetzen, um 3 bis 4 Tage zu sparen.



Bei Wassergebieten empfiehlt es sich, sich nicht durch den weichen Boden am Anfang "einullern" zu lassen, denn die letzte Schicht kann sehr hart sein.

— Löschen: Ted Redhair ist im allgemeinen die beste Lösung, wenn man genug Geld hat. Je teurer Ted ist, desto mehr Quellen brennen. Falls sein Löscheversuch fehlschlägt, hat man die Möglichkeit, es noch einmal selbst zu versuchen (es sei denn, es handelt sich um ein Offshore-Feld). Löscht man selbst, sollte man auf die Zeit achten. Solange der Balken noch im grünen Bereich ist, kann die Quelle weiter fördern. Je tiefer der Balken im roten Bereich ist, desto länger dauert es, bis man wieder das Feld anbohren kann (bis zu sechs

Monate). Auf der Weltkarte in der Übersicht sind brennende Ölfelder rot gekennzeichnet.

— Pipelining: Wichtig ist es, vor dem Verlegen schon die beste Route festzulegen. Am schnellsten geht das Pipeline-Legen, wenn man die Zahl der Biegungen so gering wie möglich hält. Hat man sich erst einmal verfranz, so ist der Computer meistens schneller.

Spielstrategien:

— Die versteckte Fusion: Man kann es so einrichten, daß ein Mitspieler mehrere Firmen bei Spielbeginn übernimmt. Eine spielt normal, die andere hat nur die Aufgabe, Ölfelder zu kaufen (keine Tanks!). Dies geschieht mit dem Ziel, diese Ölfelder wieder an die erste Gesellschaft billig zu verkaufen. Das verschafft dieser Gesellschaft gegenüber dem Computer einen immensen Vorteil, besonders wenn diese Transaktion gleich am Anfang durchgeführt wird.

— Das offene Kartell (nur bei mehreren Mitspielern): Hat ein Spieler Schulden, so können ihm seine Mitspieler helfen, indem sie eines seiner Ölfelder für beispielsweise 10 Millionen \$ kaufen, obwohl es weit weniger wert ist. Wenn er sich mit Hilfe dieses Kredites wieder "aus dem Sumpf gezogen hat", sollte er das Geld den Mitspielern mit einem angemessenen Zinsaufschlag zurückzahlen und sein Feld zurückerkhalten. *go*

Name	: JEVER
Sex	: Male
Race	: Dwarf
Age	: 51
Attitude	: True Neutral
Class	: Fighter
Strength	: 15
Strength-Bonus	: 0
Intelligence	: 16
Wisdom	: 14
Dexterity	: 15
Constitution	: 18
Charisma	: 11
Jewelry	: 0
Gem(s)	: 0
Platin	: 0
Gold	: 120
Electrum	: 0
Silver	: 0
Copper	: 0
Level	: 1
Experience	: 0
Hitpoints(Max)	: 13
Hitpoints(act)	: 13
Status	: OK

Pool Modify frisirt Ihren Charakter

COMPUTER oder "64er" haben, benutzen Sie diesen bitte, um Fehler beim Eingeben des Listings zu vermeiden.

Und so bedienen Sie den Editor:

Hauptmenu:

1. Load Character: Mit dieser Option können Sie einen Charakter laden. Wenn Sie nicht wissen, wie er heißt, dann wählen Sie vorher Option 4. (Directory). Wenn der Charakter geladen ist, springt das Programm automatisch in den Editor.

2. Save Character: Speichert den Charakter wieder. Achten Sie darauf, daß Sie bei der Eingabe des Filenamens nur Kleinbuchstaben verwenden dürfen.

3. Edit Character: Der eigentliche Editor. Nach dem Start des Programmes finden Sie bei

diesem Menüpunkt einen "leeren" Charakter vor. Hier können Sie Ihre eigene Spielfigur basteln. Die Steuerung durch den Editor ist denkbar einfach: Steuern Sie mit den Pfeiltasten auf den Wert, den Sie ändern wollen. Dann drücken Sie «Return». Nun verändert sich entweder der Wert oder es erscheint bei numerischen Eingabefeldern der Cursor. Mit »Escape« gelangen Sie wieder in das Hauptmenü.

4. Directory: Gibt den Inhalt der Diskette aus. Alle Filenamen, die mit einem inversen "a" beginnen, sind Charaktere.

Benutzen Sie den Editor vorsichtig! Verändern Sie die Eigenschaften nur im begrenzten Rahmen, sonst kann es schnell passieren, daß Sie den Spaß am Spiel verlieren. *go*

Charakter-Editor für "Pool of Radiance"

Hier ist es — das Siegerlisting "Pool Modify" aus dem Charakter-Editoren-Wettbewerb in POWER PLAY 5/89.

Mit "Pool Modify" können Sie alle Eigenschaften eines "Pool of Radiance"-Charakters (C 64-Version) ändern. Und das sehr komfortabel. Die Programmierer bauten sogar noch zwei weitere Charakter-Klassen ein: "Druid" und "Monk". Allerdings verhalten sie sich wie "Fighter/Thief", da diese Charakter-Klassen nicht in

Pool of Radiance implementiert sind.

Bei eventuell auftretenden Programmabstürzen können Sie mit "GOTO 54" wieder in das Hauptmenü springen, ohne die Charakterdaten zu zerstören.

Die Charaktere müssen als Einzeldates auf Diskette vorliegen. Wenn Sie einen Checksummer aus der "HAPPY-

```

0 DATA "NAME", "SEX", "RACE", "AGE", "ATTITUDE",
  "CLASS", "STRENGTH", "STRENGTH-BONUS" <156>
1 DATA "INTELLIGENCE", "WISDOM", "DEXTERITY",
  "CONSTITUTION", "CHARISMA", "JEWELRY" <236>
2 DATA "GEM(S)", "PLATIN", "GOLD", "ELECTRUM",
  "SILVER", "COPPER", "LEVEL", "EXPERIENCE" <215>
3 DATA "HITPOINTS(MAX)", "HITPOINTS(ACT)", "STATUS",
  "MALE", "FEMALE", "MONSTER" <229>
4 POKE 53280,0:DATA "DWARF", "ELF", "GNOME",
  "HALF-ELF", "HALFLING", "HALF-ORC", "HUMAN" <104>
5 DATA "LAWFUL GOOD", "LAWFUL NEUTRAL", "LAWFUL
  EVIL", "NEUTRAL GOOD", "TRUE NEUTRAL" <205>
6 POKE 53281,0:DATA "CHAOTIC EVIL", "CHAOTIC
  GOOD", "CHAOTIC NEUTRAL", "CHAOTIC EVIL" <171>
7 DATA "CLERIC", "DRUID", "EIGHTER", "MAGIC-USER",
  "THIEF", "MONK", "CLERIC/EIGHTER" <179>
8 POKE 55,0:DATA "CLERIC/EIGHTER/M-U", "CLERIC/M-U",
  "EIGHTER/M-U", "EIGHTER/THIEF" <105>
9 DATA "EIGHTER/M-U/THIEF", "M-U/THIEF", "ERASED",
  "OK", "NONE", "DEAD", "DYING" <119>
10 DATA "UNCONSCIOUS", "BUNNING", "STONED", -1
  9,195,95,97,197,96,1,7,2,3,4,5,6,180 <198>
11 POKE 56,107:POKE 51,0:POKE 52,107:DATA
  178,176,174,172,170,168,141,213,99,262,
  237 <091>
12 PRINT "CTRL-N, BLUE, CLR"; CHR$(8)SPC(8)
  "SDOWN:POOL OF RADIANCE - MODIFY":DIM C
  (24),I$(24,14) <127>
13 PRINT SPC(11)"<2DOWN, LIG. BLUE>WRITTEN I
  
```

Das Listing zu Pool-Modify (nur für C 64) (Fortsetzung)

```

N 1989 BY:":PRINT SPC(14)"(C2DOWN,CYAN)E
ATRICK ASCHECUP,LEFT).":Q=256 <097>
14 PRINT SPC(11)"(C2DOWN,CYAN)&_PHILIP EISE
NLOHR":PRINT"(C2DOWN)"SPC(13)"(LIG.BLUE)
(COPROGRAMMERS)" <234>
15 DIM C$(24):FOR I=0 TO 24:READ C$(I):C$(
I)=LEFT$(C$(I)+"(12SPACE)",15)+":NEXT <253>
16 FOR I=1 TO 2:READ I$(1,I):NEXT:FOR I=1
TO 8:READ I$(2,I):NEXT:FOR I=1 TO 9:REA
D I$(4,I) <113>
17 NEXT:FOR I=1 TO 13:READ I$(5,I):NEXT:FO
R I=1 TO 8:READ I$(24,I):NEXT:POKE 650,
128 <198>
18 DIM A(24):FOR I=0 TO 24:READ A(I):A(I)=
A(I)+27411:NEXT:J$=CHR$(0) <226>
19 U1$="0102030000040506070800090010111213
":U2$="00010205060708091113141516" <110>
20 PRINT"(4DOWN,BLUE,3SPACE)ERESS ANY KEY
TO START PROGRAM...":POKE 198,0:WAIT 19
8,1:GOTO 54 <155>
21 PRINT"(CLR,GREEN)":FOR Y=0 TO 24:PRINT:
PRINT C$(Y):GOSUB 34:NEXT:PO=1:PA=0:PO
KE 198,0 <199>
22 Y=PO:GOSUB 33:PRINT"(GREEN)"C$(Y):GOSU
B 34:Y=PA:GOSUB 33:PRINT"(WHITE)"C$(Y):
:GOSUB 34 <108>
23 GET AS:IF AS$="(DOWN)"AND PA<24 THEN PO=
PA:PA=PA+1:GOTO 22 <085>
24 IF AS$="(UP)"AND PA>0 THEN PO=PA:PA=PA-1
:GOTO 22 <013>
25 IF AS$="+ "THEN 54 <006>
26 IF AS$<CHR$(13)THEN 23 <132>
27 IF Y=24 OR Y<6 AND Y<>3 THEN 29 <253>
28 GOSUB 33:PRINT C$(Y) " ":POKE 19,64:INP
UT C(Y):POKE 19,0:GOTO 23 <093>
29 IF Y=0 THEN GOSUB 33:PRINT C$(Y) " ":PO
KE 19,64:INPUT N$:POKE 19,0:GOTO 23 <177>
30 C(Y)=C(Y)+1:IF I$(Y,C(Y))="( "THEN C(Y)=1
<148>
31 GOSUB 33:PRINT C$(Y)"(RIGHT)"I$(Y,C(Y))
"(5SPACE)":IF C(Y)=9 OR C(Y)=13 THEN P
RINT"(3SPACE)": <120>
32 GOTO 23 <116>
33 POKE 211,3:POKE 214,Y:SYS 58640:RETURN
<024>
34 IF Y=0 THEN AS$=N$:GOTO 37 <242>
35 IF Y=24 OR Y<6 AND Y<>3 THEN AS$=I$(Y,C
(Y)):GOTO 37 <248>
36 AS$=MID$(STR$(C(Y)),2) <086>
37 PRINT"(RIGHT)"AS$:RETURN <252>
38 N$="":I=0 <002>
39 N$=N$+CHR$(PEEK(A(0)+I)+128):I=I+1:IF P
EEK(A(0)+I)THEN 39 <253>
40 X1=3:X2=1:FOR I=1 TO 24:IF I=X1 THEN I=
I+X2:X1=5:X2=19 <198>
41 C(I)=PEEK(A(I))+1:NEXT:X1=13:X2=7:FOR I
=6 TO 20:IF I=X1 THEN I=I+X2 <199>
42 C(I)=PEEK(A(I)):NEXT:X1=4:X2=9:FOR I=3
TO 23:IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=20:X2=2 <055>
43 C(I)=PEEK(A(I))+PEEK(A(I)+1)*Q:NEXT <058>
44 C(21)=PEEK(A(21))+PEEK(A(21)+1)*Q+PEEK(
A(21)+2)*Q*Q <026>
45 C(5)=VAL(MID$(U1$,PEEK(A(5))*2+1,2)):RE
TURN <082>
46 PRINT"(HOME,BLACK)"N$:FOR I=A(0)TO A(0)
+14:POKE I,PEEK(I-26368):NEXT:X1=3:X2=1
:FOR I=1 TO 24 <051>
47 IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=5:X2=19 <044>
48 POKE A(I),C(I)-1:NEXT:X1=13:X2=7:FOR I=
6 TO 20:IF I=X1 THEN I=I+X2 <185>
49 POKE A(I),C(I):NEXT:X1=4:X2=9:FOR I=3 T
O 23:IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=20:X2=2 <193>
50 POKE A(I)+1,C(I)/Q:POKE A(I),C(I)-Q*PEE
K(A(I)+1):NEXT:POKE A(0)+15,0 <075>
51 POKE A(21)+2,C(21)/Q/Q:POKE A(21)+1,(C
(21)-Q*Q*PEEK(A(21)+2))/Q <237>
52 POKE A(21),C(21)-Q*Q*PEEK(A(21)+2)-Q*PE
EK(A(21)+1) <006>
53 POKE A(5),VAL(MID$(U2$,C(5)*2-1,2)):RET
URN <147>
54 PRINT"(GREY 3,CLR,7DOWN)"SPC(11)"1 - LO
AD CHARACTER":PRINT SPC(11)"(DOWN)2 - S
AVE CHARACTER": <090>
55 PRINT"ER":PRINT SPC(11)"(DOWN)3 - EDIT
CHARACTER":PRINT SPC(11)"(DOWN)4 - BISK
DIRECTORY <168>
56 GET AS:IF AS$<"1"OR AS$>"4"THEN 56 <140>
57 ON VAL(AS$)GOTO 62,64,21,58 <061>
58 PRINT"(GREEN,CLR,2SPACE)":OPEN 1,8,0,"
$":POKE 781,1:SYS 65478:GET W$,W$,W$,W$
<050>
59 FOR I=1 TO 7:GET W$,X$,Y$,Z$:PRINT W$X$
Y$Z$:NEXT:PRINT:GET W$,W$,W$,X$ <117>
60 IF ST THEN SYS 65484:CLOSE 1:POKE 198,0
:WAIT 198,1:GOTO 54 <232>
61 PRINT ASC(W$+J$)+Q*ASC(X$+J$):GOTO 59 <098>
62 POKE 211,3:POKE 214,20:SYS 58640:POKE 1
9,64:INPUT"EILENAME":(SPACE,RVSON)ACRVO
FF":CN$:POKE 19,0 <140>
63 SYS 57812:"(CTRL-A)"+CN$,8,8:POKE 780,0:
SYS 65493:IF ST=64 THEN GOSUB 38:GOTO 2
1 <054>
64 POKE 211,3:POKE 214,20:SYS 58640:POKE 1
9,64:INPUT"EILENAME":(SPACE,RVSON)ACRVO
FF":CN$:POKE 19,0 <142>
65 GOSUB 46:OPEN 8,8,15,"S:"+(CTRL-A)"+CN
$:CLOSE 8:SYS 57812:"(CTRL-A)"+CN$,8 <119>
66 POKE 175,109:POKE 174,68:POKE 194,107:P
OKE 193,0:SYS 62954:GOTO 54 <101>

```

Supermänner aus der Retorte: Mit dem Character-Editor bei "Pool of Radiance" kein Problem.

NEC-PC ENGINE

PC-ENGINE incl. Kabel Netzteil 1 Spiel Multiversion 529.- NTSC 429.- PAL 489.- RGB
449.-; CD-ROM PC-Engine RGB/PAL 898.-DM

109.00 DM Tiger Pilot	9.00 DM P-47 Airforce	9.00 DM Dragon Spirit	14.00 DM Bloody Wolf
Cyber Cross	Allen Pinball	Space Harrier	Break In
Final Lap Twin	Golf	Galaga '88	Dungeon Explorer
Gun Hed	Overhauled Man	Fantasy Zone	F-1 Dream
Hero's legend	Paciland	Miss Momo	Naxat Open
Legendary Axe	Pow. League Baseb.	R-Type I	Nectaris
Ninja Warrior	R-Type II	Chan & Chan	Ordyne
Out Live	Son Son II	Deep Blue	Pow. League Bas. II
Prof. Wrestling	Winning Shot	World Stadium	Pure Story
Rock On	World Court Tennis	F-1 Pilot	Sweet Meeting
Shada	World Stadium	Hony Sky	Knightrider Special
Side Arms			Jack Nicklaus Golf
Wars Of The Death			Super Airpetrol
Yaksa			Bullfight

59.-
Wonderboy
Tales Of ...
Kung Fu

Joypads ab DM 49.-
Joysticks-Highscore Speicher-Turbo
Stick U.v.m.

Nintendo Game Boy incl. Spiel 349.-DM
Alleyway - Tennis - Tetris - Soccer - Mario Land je 79.-
SEGA MEGA DRIVE incl. Kabel u. Netzteil
Multiversion 530.-DM; PAL 499.-DM; RGB 519.-DM

Alex Kidd - Altered Beast - Ghost & Ghouls - Ken North -
Military Command - Jet Out Run - Rambo II - Super
Park - Space Harrier II - Super
Thunderblade - Thunderforce II - Thunder Bird - World
Cup Soccer u.v.m. **Je 129.-DM**

Auch heiße Preise für Amiga - Atari ST - IBM - Komplette aktuelle Preisliste anfordern

RAINBOW Soft -- der Videospiele Versand -- G. Schoenaich -- Oberföhringerstr. 272 - 8000 München 81 - Tel. 089/9579312

Lieferung per Nachnahme (+ 6.50 DM) - Vorkasse - **Kreditkarte** - VISA - EuroCARD - American Express - Diners Club -



Videospiel-Tips

Global Defense (Sega)

Die Sega-Version des Welt- raum-Satelliten-Spiels "Global Defanse" ist nicht ganz ein- fach, insbesondere wenn man das mitgelieferte Joypad be- nutzt. Raumschiff steuern, feu- ern, Fadenkreuz bewegen, Ex- tras aufsammeln und sich obendrein nicht treffen lassen; mit einem Wort: Panik. Michael Göbl aus Österreich fand einen Zwei-Spieler-Modus heraus, bei dem der eine Spieler den Satelliten, der andere das Fa- denkreuz steuert. Neben der imensen Spielerleichterung hat der Trick noch den Vorteil, daß das "Global Defense" in Teamwork gleich doppelt so- viel Spaß bringt.

Der Trick funktioniert so: 2. Joypad anschließen, Sega- Master-System einschalten. Jetzt wartet man bis der "Global-Defense"-Schriftzug erscheint. Dann drückt man das zweite Joypad nach rechts und betätigt Knopf zwei. Spie- ler 1 steuert das Fadenkreuz, Spieler 2 den Satelliten. Oben- drein hat man noch ein auto- matisches Dauerfeuer. *hf*

Tiger Heli (PC-Engine)

Action satt bietet dieses Su- perspiel für die PC-Engine. Lei- der nach einer gewissen Zeit auch Frust satt. Hier gibt's zwei Tips von Martin Gaksch aus Düsseldorf für kampfwütige Hubschrauber-Piloten:

Mehr Continues erhält man, wenn man im Titelbild, wäh- rend sich der Hubschrauber nach unten bewegt, das Joy- pad nach rechts drückt und da- bei wie wild Knopf zwei drückt. Maximal sechs Credits kann man dabei herausholen.

Drei Leben mehr erhält man dagegen, wenn man gleich zu Beginn des Spiels den Hub-

schrauber in die linke untere Ecke bewegt und dann eine Bombe abwirft. Der nicht zu überhörende Ton kündigt von den Ersatzhubschraubern. *hf*

The Goonies II (Nintendo)

Hier ein Tip für alle verzwei- felten Kindersucher. Daniel Heinrich aus Hamburg spielte "The Goonies II" soweit, daß er alle Gegenstände besitzt und zudem schon vier Goonies gefunden hat. Hier sein Spiel- code:

E'O N2U- ' 17 " "N

Anstelle des Strichs (siebtes Zeichen von links) im obigen Code müßt Ihr einen Pfeil nach rechts eingeben, und die Ha- ken (vier der Führungszeichen (viertes Zeichen von rechts) müssen nach links zeigen. *hf*

Nectaris (PC-Engine)

32 Level gibt es bei Nectaris, 32 beschwerliche Wege zum Ruhm. Wer schon mal in späte- re Level schnuppern will, sollte unsere Paßwörter benutzen, die der POWER PLAY-Re- dakteur Michael Hengst in Zusammenarbeit herausfand. Die Paßwörter sind:

1. REVOLT
2. ICARUS
3. CYRAN
4. RAMSEY
5. NEWTON
6. SENECA
7. SABINE
8. ARATUS
9. GALOIS
10. DARWIN
11. PASCAL
12. HALLEY
13. BORMAN
14. APPOLO
15. KAISER
16. NECTOR

Die übrigen 16 Level erreicht man, wenn man die Paßwörter rückwärts schreibt. *hf*

Zaxxon 3D (Sega)

Schon mal bei "Zaxxon 3D" im Titelbild die Pausentaste ge- drückt? Versucht's mal. Es er- scheint dann ein Menü, mit dem der 3D-Effekt ausgeschal- tet und die Steuerung des Raumschiffs manipuliert wird. Jean-Reiner Jung aus Blecke- de schickte uns diesen Tip. *hf*

The Ninja (Sega)

Haben Sie den 13. Level von "The Ninja" noch nicht gese- hen? Christian Teichmann, eif- riger Spieler des schon etwas älteren "The Ninja", fand einen Weg, um vom 10. direkt in den 13. Level zu gelangen. Aller- dings muß man dazu alle fünf grünen Rollen haben. Im zeh- nten Level schießt man auf die dritte steinerne Lampe und macht sich anschließend un- sichtbar. Dann verwandelt sich die Lampe in eine Falltür. Be- tritt man sie, ist man sofort im 13. Level. *hf*

Dungeon Explorer (PC-Engine)

Günther Reiter aus Kelheim erspielte die Codes bis zum 14. Level für den Warlock und für den Fighter bei "Dungeon Ex- plorer".

Level	Warlock	Fighter
2	CMOAG	ADBFD
	MGHGI	GNPJC
3	CEENG	AMNAM
	CJFII	NOCCO
4	CDBEJ	AMNAL
	HMOPC	COAFO
5	CMLGG	ADPAB
	NDNCC	NKBCM
6	CGLIJ	AOPAL
	NLJAG	NCECI
7	COLIJ	AHFAE
	NDMAC	NLLCE
8	CLBPG	AIOAE
	HMPNC	COCGO
9	CBEDJ	AFEAO
	CJEKI	IGHGK
10	CCBMJ	AKJPL
	NPLKE	NCGBI
11	CILOJ	AKJIB
	HPIHE	HIFMI
12	CIBOL	APFIL
	NPKBE	CLJFE
13	CNLOL	AANNB
	BGFBI	LNMLC
14	CHBME	ABCHB
	EJGMI	EOJKE

Im vierten Level stieß Alex- ander Machatschek im Dunge- on auf eine Prinzessin, die er befreite. Man kann mit dieser Prinzessin weiterspielen, sie ist erheblich schneller als die übrigen Spielfiguren. Dazu muß man folgendes Paßwort eingeben:

JBBNJ HDCOG

Im zehnten Level gibt es ein Dungeon, in dem man sich ganz schön verlaufen kann. Michael Hengst hat die Rei- henfolge der Treppen, die man nehmen muß, herausgefunden und aufgeschrieben. Die Rei- henfolge ist: links, rechts,

oben, oben, oben, oben, Mitte, unten, oben, unten, oben und rechts.

Viel Spaß in den Dungeons. *hf*

Poseidon Wars 3D (Sega)

Bernd Schade aus Bottrop entdeckte für das Sega-See- kampfspiel einen Continue- Modus. Einfach nach Spie- lende, während der "Game Over"-Schriftzug auf dem Bild- schirm erscheint, das Joypad viermal nach unten, dreimal nach rechts, zweimal nach oben und einmal nach links drücken. Dann setzt man das Spiel im gleichen Level fort, in dem man sein Schiff verlor.

Ein Musik-Menü hat dage- gen Daniel Groulx aus Lahr ge- funden. Dazu drückt man das Joypad im Titelbild einmal nach oben, zweimal nach links, dreimal nach unten und vier- mal nach links. Mit dem Pfeil in der jetzt erscheinenden "V.G.M. SELECTION" wählt man die einzelnen Musik- stücke aus. *hf*

P-47 (PC-Engine)

Trotz größter Anstrengungen dürfte es kaum jemandem ge- lingen, über den vierten Level von "P-47" hinauszukommen. Nicht verzagen, Roger fragen. Roger Holliger aus der Schweiz fand eine Level-Anwahl her- aus. Dazu drückt man im Ti- telbild fünfmal Knopf <II>, sechsmal Knopf <I> und zweimal <Select>. Anschlie- ßend drückt man zusammen für

Level 2	Knopf <I> und <Start>.
Level 3	Knopf <2> und <Start>.
Level 4	Knopf <I>, <2> und <Start>.
Level 5	<Select> und <Start>.
Level 6	Knopf <I>, <Select> und <Start>.
Level 7	Knopf <2>, <Select> und <Start>.
oder für	
Level 8	Knopf <I>, <2> und <Start>.

Allerdings hat man in den je- weiligen Levels kein Continue, wie sonst üblich. *hf*

STARKILLER

GEISSEL DER GALAXIS

20. FOLGE

VON ROFF BOYKE & HEINI LEHMHART

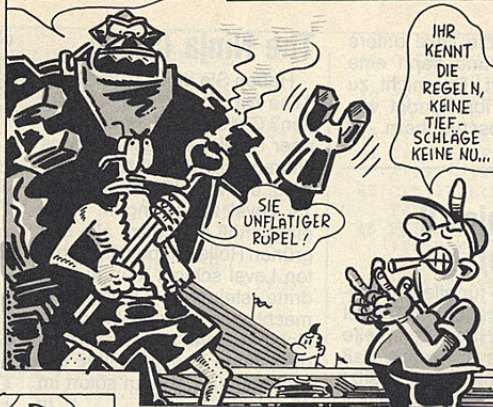
»KARRIERE-KNICK«

WÄHREND TRANTOR EIN ROCK-KONZERT GIBT, TRETEN STARKILLER UND DR. BOBO ZUM DUELL AN. DER SIEG ENTSCHEIDET ÜBER DIE SCHAND-TATENWETTE...

ERST ZERMATSCHTE ICH DIESEN OPA...

UNTER DER ARENA SPITZEN SICH DIE EREIGNISSE ZU...

...KLEAREN GESCHOSSE, KEINE CHEAT-MODI...



IHR KENNT DIE REGELN, KEINE TIEF-SCHLÄGE KEINE NU...

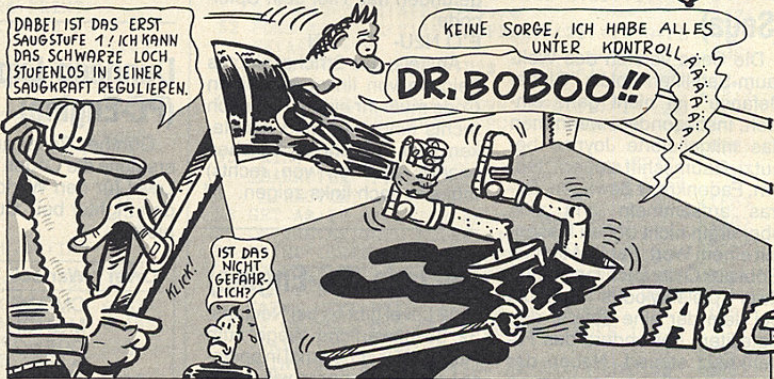


NA, NA... SO AUFBRAUSEND!?



SAUG

DABEI IST DAS ERST SAUGSTUFE 1. ICH KANN DAS SCHWARZE LOCH STUFENLOS IN SEINER SAUGKRAFT REGULIEREN.



DR. BOBO!!

HA... HA... HA...

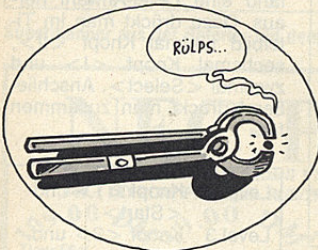
KLICK!

IST DAS NICHT GEFÄHR-LICH?

SAUG



SAUG

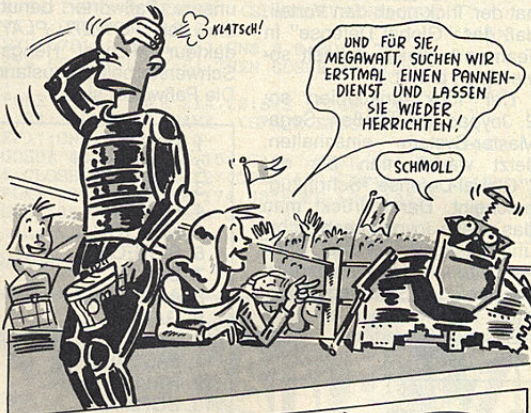


RÜLPS...



DAMIT HAT ULTIMA GEWONNEN!!!

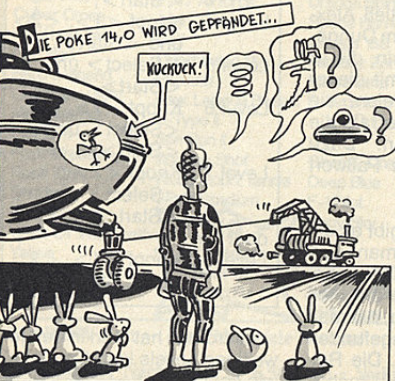
ICH WERDE PERSÖNLICH DAFÜR SORGEN, DASS DEIN GESAMTES HAB UND GUT GEPFANDET WIRD, STARKILLER!



KLATSCH!

UND FÜR SIE, MEGAWATT, SUCHEN WIR ERSTMAL EINEN PANNEN-DIENST UND LASSEN SIE WIEDER HERRICHTEN!

SCHMOLL



KUCKRUCK!



WELCH VERZWEIFELTE SITUATION... GESCHLAGEN UND GEDEMÜTIGT, OHNE HABE UND BERUFUNG... VOM TREUEN GEFÄHRTEN GETRENNT... WAS KANN MEIN LEID NOCH VERGRÖßERN?

TRANTOR HABEN KONZERT BEENDET MIT GROSSES ERFOLG!!

KREISCH

ICH HABEN EINNAHMEN VON GROSSES KONZERT!

WIEVIEL?



DAS SIND JA 20.000 KREDITS!! DAS REICHT LOCKER FÜR EIN GE- BRÄUCHTES RAUM- SCHIFF...

WIE?

VIEL DANK! DER SCHADEN FÜR DAS ABFACKELN VOM STADION MACHT GENAU 19.999 KREDITS!

KREDIT EIN- TREIBER VERBODEN



ÜBRIGENS, TENTAKEL SEIN GERADE ZURÜCK GEKOMMEN. HABEN SICH LEICHT VERSPÄTET, ABER SEIN ERFOLGREICH! HABEN MEGAWATT ALS GEGNER IDENTIFIZIERT!

SCHLAF- MÜTZE!

DROSSEL PUFF

TROGLER!

SCHNARCHSACK!

KNUFF!

ZACK



BALD SIND DIE KLEINEN STREITEREIEN VER- GEBEN UND DAS RESTLICHE STARKILLER- TEAM MACHT SICH ERNSTHAFT DARAN KAPITAL ZU BESCHAFFEN...

ICH HAB DA EIN PAR IDEEN...

JETZ PASS GUT AUF, TRANTOR



BITTE EINE KLEINE SPENDE FÜR EINEN MITTEL- LOSEN BOSE- WICHT...

SCHERTS EUCH WEG, LUMPEN GSINDL, ELENDIGS!

GRUFF?



TRANTOR BEVORZUGT EINE ANDERE METHODE...

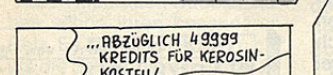
DU PASSEN AUF

PANG!

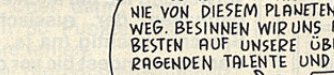


DU KAUFEN FEUERVERSICHERUNG!

FLAMM!



WO MUSS ICH UNTER- SCHREIBEN?



DU HAST 50.000 KREDITS AN FEUERVERSICHERUNGS- PRÄMIEN VERDIENT... UND DAS IN NUR ZWEI TAGEN!



...ABZÜGLICH 49999 KREDITS FÜR KEROSIN- KOSTEN!

OH... FLAMMEN- WERFER SCHLUCKEN MÄCHTIG VIEL SPRIT...

WAS?



SO KOMMEN WIR NIE VON DIESEM PLANETEN WEG. BESINNEN WIR UNS AM BESTEN AUF UNSERE ÜBER- RAGENDEN TALENTE UND KLAUEN EIN RAUM- SCHIFF!!

MÄCHTIG GUTE IDEE! TRANTOR SCHON LANGE- WEILE...



AUCH EINE HERBE NIEDERLAGE KANN STAR- KILLER NICHT VON SEINEM ZIEL ABHALTEN, SICH ALS GESSEL DER GALAXIS ZU ETABLIEREN. SEINEN NEUEN ANLAUF BESCHREIBT DIE NÄCHSTE FOLGE DIESER GALAKTISCHEN SERIE. VOR ALLEM BEANTWORTET SIE DIE SCHWEISSTREIBENDE FRAGE: WAS GESCHAH MIT DR. BOBO? IN VIER WO- CHEN WISSEN ALLE MEHR...

TRANTORS HASENBRILL

TIPS

IMMER GUT WISSEN!



Musik, zwei, drei, vier ...

Als ich die Einleitung in **POWER PLAY** 9/89 las, schoß es mir sofort durch die Gängen: Ich muß sie haben! Ihr seid inzwischen sicher schon dahintergekommen, was ich meine: Die Songs "Ich hab' ein Meeting" und "Redaktionschluß"! Wäre es nicht auf irgendeinem Weg möglich, das sicher enorme Interesse der mit offenem Mund dastehenden Leserschaft auf irgendeine Weise zu befriedigen? Bitte unterrichtet das Leservolk über etwaige Veröffentlichungstermine und den Zeitpunkt der Sendung des neuen Video-Clips in "Formel 1".

Etwas anderes: Endlich sind die CPC-Charts aus der Wertung gefallen. Lange schon habe ich auf diese Aktion gewartet. Kein vernünftiger Mensch verwendet einen CPC zum Spielen. Außerdem könntet Ihr Euch die "Bubblers" sparen, da könnt Ihr ja gleich die "Top 25" abdrucken. Auch ich bin der Meinung, daß es besser wäre, die US-Charts abzu-drucken, als die britischen Billigspiele und Compilations. Eine Anregung noch: Kommentiert doch jeden Monat die Chart-Entwicklung und laßt den langweiligen Text weg, den sowieso schon jeder Leser kennt.

Harald Mittermeier, A-Salzburg

Leider gibt es momentan keinen Weg, um an unser Liedgut heranzukommen. Vielleicht tröstet Dich der Hinweis, daß unsere Sangeskünste nicht unbedingt veröffentlichtungsreif und die derb geschmetterten Refrains nichts für zarte Ohren sind. Vielleicht reicht's eines Tages mal für ein Sammelalbum, wenn wir Trantors größte Hits mit draufpacken.

Die Hitparaden-Bubblers haben schon ihren besonderen Reiz. Es handelt sich hier nicht um die Spiele, die die Plätze 21 bis 25 einnehmen, sondern um die stärksten Aufsteiger des Monats außerhalb der Top 20. Alte Spiele, die schon einmal in den Top 20 platziert waren, werden für die Bubbles nicht berücksichtigt. *hl*

Mager

Bitte schreibt doch zu den Tests, wann die Versionen für den Amiga kommen. Macht

doch mal ein Sonderheft, wo alle Tests und Tips drin stehen, das wäre doch auch mal was, oder? Mir ist aufgefallen, daß die **POWER PLAY** so mager ist, sie müßte etwas dicker sein.

Florian Junker, Frankfurt

Wann genau alle Versionen eines Programms erscheinen, können wir leider nicht angeben. Bei sehr vielen Spielen gibt es immer wieder Verzögerungen und Terminverschiebungen, so daß es quasi unmöglich ist, Monate vorher einen genauen Erscheinungstermin zu nennen. Ein frisches Sonderheft ist für Dezember geplant; über Einzelheiten informieren wir Euch in Kürze. Der Umfang von **POWER PLAY** wird in den nächsten Monaten zunehmen. *hl*

Die Tetris-Gesetze

Nachdem ich jetzt ungefähr zwei Monate fast nur "Tetris" gespielt habe — glücklicherweise hat die Computerfirma, bei der ich jobbe, Tetris auf der Festplatte des Lagercomputers — habe ich die auftretenden Gesetzmäßigkeiten zu den folgenden Tetris-Gesetzen zusammengefaßt. Ich fände es toll, wenn Ihr sie abdrucken würdet, damit alle Leute wissen, worauf sie sich mit Tetris einlassen.

Das erste Tetrisgesetz: Es kommen immer die Steine, die man nicht braucht.

Die Spaltenbeobachtung: Wenn eine Spalte offensteht, kommt kein langer Stein.

Die Ergänzung zu Spaltenbeobachtung: Wenn man die Spalte notdürftig und gezwungenermaßen geschlossen hat, kommt drei Steine später ein langer Stein.

Das High-Score-Chef-Verhältnis: Spielt man während der Arbeitszeit Tetris, kommt der Chef dann, wenn nur noch 50 Punkte zum High Score fehlen.

Der High-Score-Grundsatz: Hast Du gerade mit Mühe und Not einen Highscore aufgestellt, schafft entweder ein Freund/Kollege mit links 1000 Punkte mehr, oder ein Neider löscht die High-Score-Liste.

In diesem Zusammenhang paßt vielleicht mein Tetris-High-Score ganz gut: Auf dem C 64 habe ich 212 Reihen geschafft, das sind 16244 Punkte!

Jan Schmidt, Vedorf

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

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

SPIELESOFTWARE	ST	PC AMIGA	ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
African Raiders-Dakar 89	60,-	45,- 45,-	ADIMENS 2.3	195,-
Afterburner	45,-	- 80,-	Aladin Mac Intosh Enhancer	595,-
Archipelagos	80,-	80,- 80,-	Anti Virus Kit	85,-
Balance of Power	75,-	95,- 70,-	Arabsesque	275,-
Big Challenge	75,-	- 75,-	Banktransfer	275,-
Bloodwynch	-	- 80,-	BS-Fibu	590,-
Bolo Werkstatt	56,-	- -	BS-Handel	490,-
Buffalo Bills Rodeo	80,-	80,- 80,-	BTX-Manager 3.02	400,-
California Games	55,-	55,- -	CAD 3D Cyber Studio	175,-
Castle Warrior	60,-	- 80,-	CAD 3D Cyber Control	90,-
Daley Thompson	50,-	65,- 55,-	Copy Star 3.0	160,-
Das Reich Anno 1871	55,-	- -	Daily Mail	175,-
Dschungelbuch	60,-	60,- -	Datamat	90,-
Dungeon Master	75,-	- 80,-	Disk Royal	85,-
Eite	65,-	80,- 80,-	Easy Draw-Supercharger	175,-
Elite	35,-	- 35,-	Espimenu	85,-
F-16 Falcon	80,-	115,- 95,-	FibuMAN	ab 395,-
F-16 Mission Disk I	65,-	65,-	GFA-Draft plus	340,-
Fish	80,-	80,- 80,-	Systembibliothek dazu	je 145,-
Fight Simulator II deutsch	95,-	145,- 95,-	Headline Signum Utility	95,-
Flight Scenery Disc dazu	45,-	45,- 45,-	IPA Degenis III	165,-
F.O.F.T.	70,-	- 60,-	Logixib	390,-
Fugger	60,-	60,-	LDW-Programcalc	245,-
Gauntlet II	60,-	- 75,-	MonoSart plus	35,-
Grand Monsterslam	65,-	65,- 65,-	Neo Desk	85,-
Hostages	65,-	75,- 80,-	Omikron Compiler	175,-
Jet	95,-	95,- 95,-	Revolver	125,-
Kaiser	120,-	- 120,-	ST Pascal plus	240,-
Kick off	45,-	- 45,-	Spectre X28	ab 495,-
Kult	80,-	80,- 80,-	Spectrum 512	140,-
Leaderboard Birdie	70,-	- 80,-	Steuer Tax 88	90,-
Legend of Djaj	80,-	80,- 60,-	Tempus 2.0	120,-
Leisure Suit Larry	60,-	60,- 60,-	Timeworks Publisher	230,-
Leisure Suit Larry II	85,-	85,- -	Turbo C	ab 225,-
Licence to Kill	80,-	80,- 60,-	Turbo ST	75,-
Lombard RAC Rallye	80,-	80,- 80,-	ist Proportional	115,-
Lords of the Rising Sun	60,-	- 45,-	ist Adress	115,-
Millenium	80,-	80,- 80,-	ANWENDERSOFTWARE:	IBM-PC
Minigolf	55,-	- 45,-	Beckerbase	95,-
Ol Imperium	65,-	65,- 55,-	DAVID Datenbank	495,-
Operation Neptune	65,-	75,- 45,-	GFA-Desk plus	145,-
Pacmania	80,-	- 65,-	GFA-Draft plus	275,-
Pirates	80,-	75,- -	STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95,-
Popolous	75,-	- 75,-	STAR-PLANER 2.0	395,-
Popolous Scenery Disk I	35,-	35,-	STAR-WRITER 3.02	295,-
Psion Chess	65,-	65,- -	Timeworks Publisher	490,-
Reise zum Mittelpunkt d. Erde	55,-	55,- 55,-	Turbo C	390,-
Rick Dangerous	80,-	75,- -	Turbo Pascal	390,-
RVF Honda	80,-	- 75,-	ZUBEHÖR:	
Sin City	60,-	- 95,-	Staubschutzhäuben Kunstleder für:	
Soccer Manager plus	-	- 45,-	ATARI SM 124	25,-
Space Quest III	95,-	85,- 80,-	ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18,-
Speedball	80,-	75,- 80,-	14" Monitor	28,-
Starfighter II	80,-	85,- 65,-	AT-Tastatur	25,-
Superman	80,-	45,- 80,-	Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
Technopop	60,-	65,- 60,-	andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Tetris (im TRIAD Pack)	80,-	- 80,-	Media Box 3,5"	40,-
Tim + Struppi auf dem Mond	60,-	60,- -	PC Speed	595,-
Time Scanner	65,-	- 80,-	Handy Scanner inkl. Texter.	450,-
Times of Lore	85,-	- 80,-	SPAT Flachbettschanner PC + ST	985,-
Ultima IV	80,-	95,- 80,-	NEC P 6 plus Drucker	1395,-
Vectorball	45,-	45,- 65,-	5,25" NO NAME MD2D	6,-
Vindax	-	- 65,-	3,5" NO NAME MF2DD	17,50
Vindicators	55,-	- -	3,5" BOEDER MF2DD	28,-
Virus	65,-	80,- 60,-	PUBLIC DOMAIN:	
Volleyball Simulator	60,-	55,- 55,-	Wir haben über 2000 Programme auf über 300	
Wallstreet Wizard	65,-	75,- 65,-	Disketten. Nummerierung wie in ST-Compu	
Waterloo	80,-	80,- 80,-	eigene. Außerdem führen wir über 10000 Pro	
XENON II Megablast	80,-	- 80,-	gramme auf 2000 Disketten.	
Zak McKracken	75,-	75,- 75,-	JEDE DISKETTE	nr 5, DM

Unsere Gesamtkatalog erhalten Sie kostenlos. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.

COMPUTER-VERSAND

Schlichting

...der etwas andere Versand

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

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61

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

Fax: 030/786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

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)

Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)

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

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha

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

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Ocean Software TM&©1964 DC Comics Inc., TM&©1989 DC Comics Inc.

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (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, Telex: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602

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

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch

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

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-192532

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

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. 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)

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

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

Urheberrecht: Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

©1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 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.

I
M
P
O
R
T
E

N
E
U
H
E
I
T
E
N

K
A
T
A
L
O
G

A
N
F
O
R
D
E
R
N

The Genius in Games



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

Nintendo



94,94



84,94



84,94

Competition Control Pad **NEU 74,94**
 mit Autofire und Slow-Taste

Remote Controller (Infrarot) **NEU 94,94**

Modul-Aufbewahrungs-Box
 für 10 Spiele **29,94** für 20 Spiele **39,94**

11/89 **Gutschein** **PP**

für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT
 Sofort ausschneiden + einsenden!

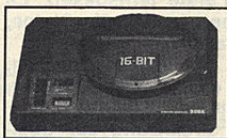
Name

Vorname

Ort

Straße

SEGA



Thunder Force II **129,94**

Soccer **129,94**

Ghouls'n Ghosts **129,94**

Ken North **129,94**

MEGA-DRIVE 16-BIT

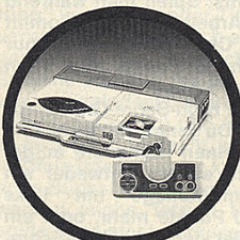
• PAL-Version •

(sofort am Fernseher anschließbar)

inclusive Spiel

»Altered Beast«

499,94



CD-ROM Player für PC-Engine

• RGB-Version •

incl. Spiel
 »Fighting Street« **879,94**

Spiele für CD-ROM

Wonder Boy III **129,94**

Altered Beast **129,94**

Double Dungeon **129,94**

Weitere Spiele auf Anfrage

PC-Engine **499,94**

RGB oder PAL-Version

Ordyne **114,94**

Bloody Wolf **114,94**

Rock On **114,94**

F-1 Dream **114,94**

Hersteller bedingte Lieferengpässe möglich • Versand erfolgt nur per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. 8,- DM
NEU: Flohmarkt, große Auswahl an gebrauchten Spielen und Zubehör • Fragen Sie nach **NINTENDO-Neuheiten**

M1 Tank Platoon

MS-DOS
130 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik: 71	Sound: 33	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 83		
Ein Panzer-Quartett tuckert durch Dutzende von Missionen		



Gut!

Ein großes Lob für die Idee, der Besatzung nach einer Mission Erfahrungspunkte zu geben, die sie zum Überleben braucht. Dadurch kommt Spannung ins Spiel:

Wenn der Lader eine Nulpe erster Wahl ist, muß der Kanonier eben warten... und das kann für den Rest der Crew fatal enden.

Wenn's in höheren Levels ernst wird, muß man seinen Panzer selber steuern, sonst hat man keine Chance. Doch ist es fast unmöglich, Übersicht über vier Panzer, Artillerie, Hubschrauber und die zahlreichen Gegner zu behalten. Mir war's manchmal zu hektisch: Im Eifer des Gefechts verliert man schnell einen Panzer.

Nach "Steel Thunder" und "M1 Battle Tank" veröffentlichen nun auch die Simulationsexperten von Microprose eine Panzersimulation: "M1 Tank Platoon".

Allerdings muß sich der Hobby-Kettenrassler nicht damit begnügen, nur mit einem dieser schwergewichtigen Brocken durch Äcker und Felder zu pflügen. Gleich vier Panzer auf einmal dürft Ihr kommandieren. Bevor Ihr aber zum ersten Einsatz startet, müßt Ihr Euch durch eine ganze Reihe von Menüs vorarbeiten. Am Anfang dürft Ihr Eurer Panzertruppe einen klangvollen Namen geben, der später zusammen mit einer detaillierten Aufstellung über Erfolge, Mißerfolge, Verluste, umgepumpte Gegner und dem Punktestand gespeichert wird. Auch die Stärke des Feindes kann bestimmt werden. Das Spektrum reicht vom absolut unerfahrenen Gegner bis zum alten Hasen. Zur weiteren Auswahl stehen außerdem Zielübungen mit feststehenden oder beweglichen Zielen, sechs vorgefertigte Einsätze oder ein kompletter Kleinkrieg. Hier geht's dann ums Ganze: Aufträge werden je nach militärischer Lage zufällig erteilt.

Während eines Einsatzes habt Ihr mehrere Möglichkeiten, Eure Panzer zu kontrollieren. Da ist zum einen eine Übersichtskarte des Kampfgebietes, auf der Ihr per Knopf-

druck die Panzer, einzeln oder komplett, hin- und herschieben könnt. Auf dieser Karte sind alle Gebäude, Berge, Straßen und Flüsse eingezeichnet, so daß Ihr Euer Panzer-Quartett strategisch richtig postieren könnt. Actionreicher ist es natürlich, die Panzer selbst zu fahren. In jedem M1 könnt Ihr Euch auf vier verschiedene Stationen begeben: Fahrer, Schütze, Kommandant und Ladekanonier. Damit alle Panzer sich im Falle eines Angriffs verteidigen, kann man den Einheiten von vornherein feste Befehle geben. Zum Beispiel, daß alle Panzer anfangen zu feuern, wenn ein Feind in Sicht ist. Praktisch, denn so müßt Ihr nicht alle Fahrzeuge selbst bedienen und könnt Euch auf Wesentliche beschränken.

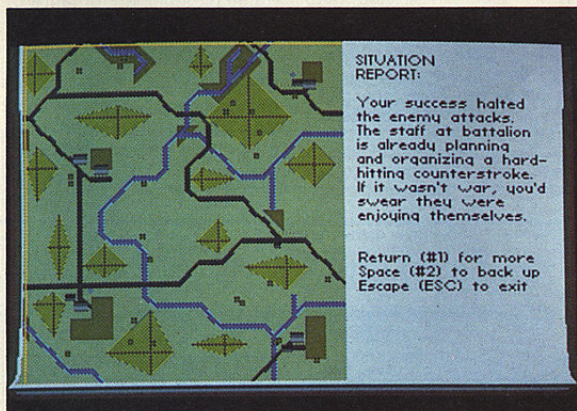
Wenn das Geballer mit dem eigenen Stahlungetüm nicht mehr reicht, kann bei einigen Aufträgen Unterstützung aus

dem Hauptquartier abrufen. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission gibt es dann eventuell Beförderungen und Dekorationen, die Ihr unter den Besatzungen Eurer Panzer verteilen dürft. Durch Auszeichnungen verbessern sich die Eigenschaften Eurer Mannschaft. mh

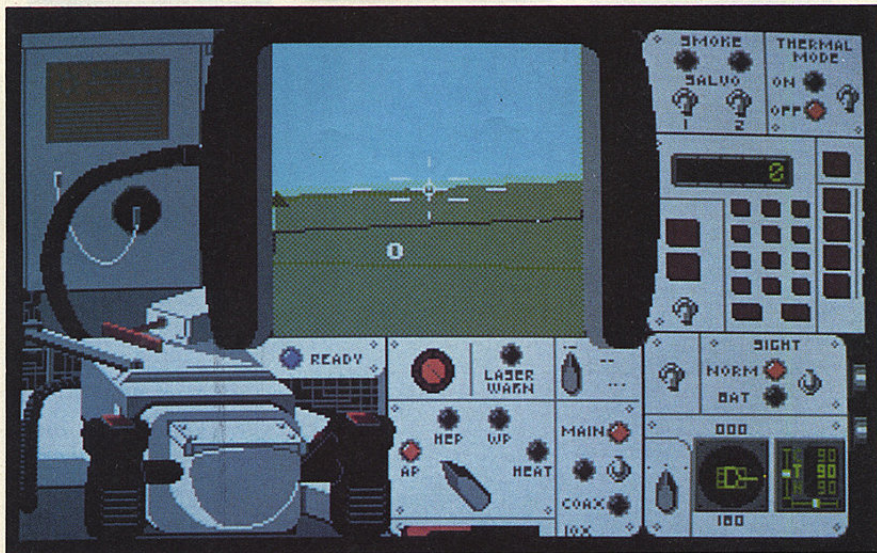


Super!

Ich habe meine moralischen Bedenken erst hin, dann her und schließlich beiseite geschoben. M1 Tank Platoon ist sicher nichts für zarte Gemüter, aber es bringt einfach einen Riesenspaß. Technisch gibt's kaum was an dieser Simulation auszusetzen; lediglich ein paar Landschaftsmerkmale mehr hätte ich mir gewünscht. Aber sonst findet der Simulations-Fan alles, was sein Herz begehrt. Feine Missionen, die sich im Schwierigkeitsgrad steigern, teuflisch gute Gegner, ein großes Gebiet zum Rummfahren und eine schnelle, flüssige 3D-Grafik. Auch die Übersichtskarte ist prima: Wer lieber auf Strategie und Taktik aus ist, spielt hauptsächlich mit der Karte. Der Action-Freund fährt seinen M1 lieber selbst in die Schlacht. Besonders friedlich geht's nicht gerade zu, aber Simulations-Fans kommen um dieses Programm nicht herum.



Vier Blechkumpane auf weitem Feld und kein Flurschaden in Sicht (MS-DOS)



Das Umfeld aus dem Sichtfeld des Richtschützen (MS-DOS) ▶

Vette

MS-DOS (Amiga)
ca. 100 Mark (Diskette) ★ Spectrum Holobyte

Grafik: 73	Sound: 31	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
In einer Corvette über die Straßen von San Francisco		

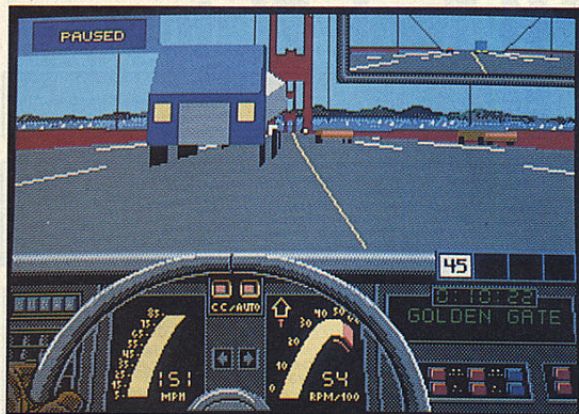
Den Christophorus am Armaturen Brett (heilig), den Tiger im Tank (röhrend) und die Freundin am Rücksitz (blond): Was liegt näher, als das Flair um den PS-



Geht so

Hatten die Programmierer ein Sightseeing-Spiel oder eine Auto-Simulation im Sinn? Die Simulation mag ja geglückt sein, aber bei einem Auto-Rennspiel ist das kein großer Verdienst. Außerdem ist das von "Test Drive II" bekannte "Ich-bin-schneller-als-Du"-Spielprinzip inzwischen

ziemlich abgeschmackt. Auf Dauer sieht Vette ein wenig eintönig aus. Es gibt zwar drei Fußgänger-Typen (einer wedelt mit der Aktentasche — schick!), aber immer dieselben Autos und Gebäude — großes Gähnen. Bei der grausamen Farbpalette der CGA-Grafik verspüren sensible Naturen milden Brechreiz. Unter EGA fährt man deutlich bunter. Leider braucht man dann einen AT, sonst wird die Corvette zur Schnecke. Wer schnell eine Runde durch San Francisco dösen will, hat seinen Spaß, aber auf lange Sicht ist Vette spannend wie ein Stau.



"Laster", das war sein letztes Wort (MS-DOS/EGA)

Giganten "Corvette" für eine Renn-Simulation zu verbrauchen? Vier schnittige Corvette-Typen stehen dem Spieler zur Auswahl, bei Bedarf können zwei mit einem Null-Modem-Kabel gegeneinander fahren.

Es gibt vier unterschiedlich schwere Missionen. Die Regeln sind simpel: Wer zuerst am vereinbarten Treffpunkt ist, hat gewonnen (Tempolimit? Was ist das?). Spectrum Holobyte ("F-16 Falcon", "PT 109")

verpaßte der edlen Corvette die entsprechende Umgebung: Sie programmierten die Hälfte des San-Francisco-Strabennetzes in den Computer. Vom Stop-Schild bis zum Tempolimit stimmen alle Fakten. Der Spieler sieht nicht nur aus dem Cockpit in die dreidimensionale Stadt, sondern kann zwischen sechs Perspektiven wählen. Die EGA-Version benötigt 640 KByte, die CGA-Grafik 512 KByte. al

ST & AMIGA ST AM

Blood Money	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Bloodwych*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
California Games	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Elite*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
F-16 Falcon*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	74 ⁹⁵	
Hawkeye	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Action	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Intern. Karate +	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Kick Off	44 ⁹⁵	44 ⁹⁵
King's Quest 4*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 2*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Lords of Rising Sun*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Millennium 2.2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Mr. Heli	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Passing Shot	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Police Quest*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Populous	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Rick Dangerous	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
RVF Honda	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Silkworm	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Skweek	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Space Quest 3*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Stunt Car Racer*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Test Drive 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Tiger Road	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
TV Sp. Football*		74 ⁹⁵
Vigilante	37 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Xenon 2-Megablast*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Xybots	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

	Kass.	Disk.
Arcade Power (5 Titel)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Conqueror		64 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer*	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Gunship	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Action	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Kick Off	26 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Mr. Heli	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Passing Shot	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Powerplay Classics	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Proj. Stealth Fighter	24 ⁹⁵	49 ⁹⁵
R-Type	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Silkworm	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Star Trek	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Stunt Car Racer*	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Test Drive 2		44 ⁹⁵
Vigilante	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Xybots	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Zak McCracken dt.		49 ⁹⁵

IBM PC	3,5"	5,25"
Archipelagos	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Barbarian (Psygnosis)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
F-19 Stealth Fight*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Ind. Jones Action*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 2*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵

Lombard RAC Rally*	59 ⁹⁵	
Millennium 2.2	59 ⁹⁵	
Police Quest 2*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Rick Dangerous	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Skweek	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Space Quest 3*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Stunt Car Racer*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Test Drive 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Vigilante*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

	ST	AM
Battle Probe	19 ⁹⁵	
Buggy Boy	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Captain Blood	39 ⁹⁵	
Circus Games*	39 ⁹⁵	
Hotball	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Real Ghostbusters	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Terrorpods	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Uninvited*		39 ⁹⁵
Xenon*	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵

C-64/128	Kass.	Disk.
Arcade Force (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Dungeon of Drax	16 ⁹⁵	
Epyx Epics* (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Jinxter		34 ⁹⁵
Leaderboard Par 4	24 ⁹⁵	

Metrocross	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Shackled	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵

IBM PC	3,5"	5,25"
Circus Games*	39 ⁹⁵	
Fish*	39 ⁹⁵	
Karting Grand Prix		29 ⁹⁵
Marble Madness*		29 ⁹⁵
Strip Poker 2 Plus		29 ⁹⁵
Three Stooges*	44 ⁹⁵	44 ⁹⁵

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

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (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. Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele wird jeder Bestellung beigelegt.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.
- Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

F-15 Strike Eagle II

MS-DOS
ca. 90 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik: 81	Sound: 29	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 77		
Actionreiche Flug-Simulation mit viel Grafik-Schnickschnack		

Wenn die F-19 eine Grazie in der Luft ist, dann ist eine F-15 der Rambo der Lüfte". Mit diesen markigen Worten stimmt die Anleitung zu "F-15 Strike Eagle II" (nicht zu verwechseln mit dem Vorgänger "F-15 Strike Eagle") den Spieler ein. Dementsprechend rau geht's bei dieser Flugsimulation auch zu. Über vier potentiellen Krisenherden werden Einsätze geflogen: Libyen, Vietnam, Persischer Golf und Mittlerem Osten. Wer das Programm "Stealth Fighter" sein Eigen nennt, kopiert ein paar Files um und darf dann über dem Nordkap und Europa fliegen.

F-15 bietet vom Kompaß bis zur Treibstoffanzeige alles, was "normale" Flugsimulationen auch bieten. Brandneu ist dagegen der "Director Mode". Ist dieser Modus aktiv, bekommt der Pilot jedesmal eine Sequenz gezeigt, wenn etwas Ungewöhnliches im Zielgebiet passiert (z.B. wenn eine SAM-Station eine Rakete abfeuert oder eine MIG startet). Danach wird wieder ins Cockpit zurückgeschaltet. Zusätzlich kann man sein Flugzeug aus jeder gewünschten Perspektive betrachten. Von der Towersicht über die Perspektive des gegnerischen Flugzeugs (schick!) ist alles da, was das Pilotenherz schneller schlagen läßt. Auf Wunsch sieht man sogar seiner abgefeuerten Rakete nach und beobachtet, wie sie einschlägt.

Die Programmierer haben sich sehr an der MS-DOS-Version von F-19 Stealth Fighter orientiert. Das Cockpit-Layout ist fast identisch, nur ein paar Anzeigen liegen anders, damit hat's sich auch schon. Um eine Mission zu erfüllen, stehen dem Spieler drei Raketen-Typen zur Wahl: Amraams und Sidewinders für Luftziele so-

Ein Dutzend Perspektiven, um sich seinen Strike Fighter anzusehen — hier der häufig gebrauchte Blick aus dem Cockpit (MS-DOS/EGA)



Schau mir auf den Schnorchel, Kleines... (MS-DOS/EGA)



F-15 Strike Eagle II bringt eine irrsinnige Spannung auf den Bildschirm. Da geht es nicht in erster Linie darum, komplizierte Landeanflüge durchzuführen. Im Mittelpunkt stehen actiongeladene

Luftkämpfe und Bodenattacken. Die auf einem AT sehr flotte Grafik vermittelt ein tolles, schnelles Fluggefühl. Es ist nicht verwunderlich, wenn man vor lauter Begeisterung mal in den schön gezeichneten Flugzeugträger rauscht. Wenn Sie dreimal eine F-15 in den Boden gerammt haben, bekommen Sie einen Schreibtisch-Job. Eins ist zu beachten: Laden Sie den amerikanischen oder englischen Tastaturtreiber, bevor Sie das Spiel starten.

verständlich selber landen. Im etwa hundert Seiten starken Handbuch und den vier Karten der Zielgebiete bekommt der Spieler wichtige Informationen zum richtigen Fliegen, Auskurven und Schießen. *al*



Volltreffer! Eine Rakete knallt in meine F-15 — und nichts passiert. Sogar mit vier Löchern im Bauch fliegt die F-15 noch wie ein junger Vogel. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das sonderlich realistisch ist. Außerdem fliegen sich die Missionen sehr ähnlich; auf Dauer fehlt mir trotz spektakulärer Grafik die spielerische Abwechslung.

Wer aber nur à la Rambo über Libyen lümmeln will, bekommt viel für sein Geld geboten. Wie üblich liefert Microprose packende Szenarien, Piloten-Rummel mit militärischen Rängen und massig spielerischen Feinheiten, die einen immer wieder an den Computer locken. Richtig Spaß macht das Spiel erst auf einem AT, denn da zischt der Flieger schön schnell dahin. Die vielen grafischen Details machen dafür sogar schnelle XTs zur lahmten Schnecke. Gottlob kann man grafischen Schnickschnack (Wolken, Schattierungen oder drehende SAM-Radare) im Spiel ausschalten, dann wird's auf dem XT gerade noch spielbar.



POWER-GAMES

ACTION ★ SPANNUNG ★ ABENTEUER

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur müssen Sie zu sehen, wie die gesamte Mannschaft entführt wird...

Bestell-Nr. 38765

DM 49,-*

(sFr 45,-*/6S 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,-*/6S 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,-*/6S 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,-*/6S 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,-*/6S 490,-*)

Nippon - das ultimative Rollenspiel für C64/C128

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

Bestell-Nr. 38729

DM 49,-*

(sFr 44,-*/6S 490,-*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

POWER-GAMES

erhalten Sie im guten Fachhandel



2309066



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

11 014



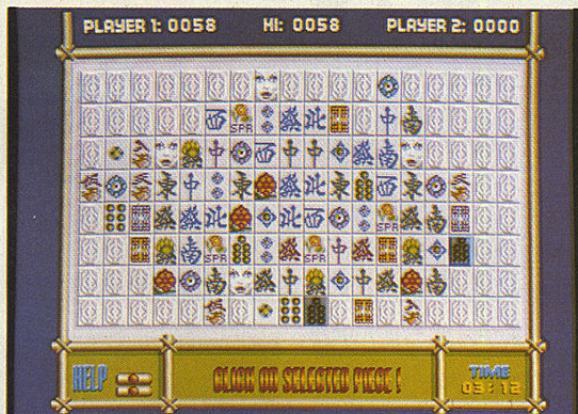
Turn it

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

Grafik: 63	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Suchtspiel für Tüftel-Fans: Steinchensuche in 50 Levels		

Auf einem 8 x 18 Felder großen Brett liegen 144 bunte Spielsteine. Auf jeden ist ein Symbol gezeichnet; jedes Symbol ist wiederum viermal auf dem Brett ver-

treten. Sie klicken mit der Maus ein Steinchen an und suchen den Zwillingbruder ("Ver..., wo isser denn?"). Wenn Sie ihn endlich haben, dürfen Sie das Paar entfernen



Wo ist das passende Steinchen geblieben? (Amiga)

— allerdings nur, wenn Sie es vom Rand wegnehmen. Dabei ist es egal, von welchem der vier Ränder aus Sie den Stein anklicken. Aus der Mitte vom Brett nehmen geht nicht, Sie müssen sich schon langsam "hineinfressen". Ist ein Steinpaar vom Brett genommen, verschiebt sich der Rand entsprechend nach innen — dadurch werden neue Paare frei. Wer völlig festhängt, kann dreimal Hilfe vom Computer anfor-

dern, pro gelöstem Level gibt's eine Computerhilfe dazu.

"Turn it" wird auf Zeit gespielt. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man hintereinander: Zehn Sekunden der eine, zehn der andere. Insgesamt bietet Turn it 50 Levels unterschiedlicher Größe. Damit man nicht jedesmal beim ersten Brett starten muß, bekommt man alle zehn Levels ein Paßwort verraten.



Super!

"Aha, Memory mit Sonderregeln. Fünf Minuten Zeit, jetzt spiel' ich schnell eine Runde", dachte ich beim ersten Test. Doch das "schnell" war ein absoluter Trugschluß: Vier Stunden später

rief ich meine schmerzenden Augen und schaltete den Amiga ab. Turn it ist ein Suchtspiel par excellence: Es sieht harmlos aus, hat aber mächtig Pfiff. Wer "Shanghai" mochte und sich an eine "Shanghai platt"-Version gewöhnen kann, bekommt alles, um für Stunden vor dem Computer zu versacken.

Die endgültige Version kann übrigens ein wenig anders aussehen als unser Bildschirmfoto; wir testeten eine Vorab-Version. Am Spiel selbst wird aber nichts geändert.

PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE - PC ENGINE

RGB Version
CD Rom
Alien Pinball
Chan & Chan
Dragon Spirit
F 1 Dream
Final Lap Twin
Hero's Legend
Moto Roader
Ordyne
Pure Story
R - Type II
Side Arms
Sweet Meeting
Victory Run
Wonderboy

PAL Version
Joysticks
Altered Beast
Cobura
Dungeon Explorer
Fantasm Soldier
Galaga '88
Honey Sky
Naxat Open
Out Live
Power Golf
Rock On
Son Son II
Tales of Monsterp.
Vigilante
World Court Tennis

Multi Version
Joypads
Bloody Wolf
Cyber Cross
Energy
Fantasy Zone
Golfboy
Legendary Axe
Nectaris
P 47 Airforce
Power League
Shada
Space Harrier
Tiger Heli
Wars of Death
World Stadium

NTSC Version
Adapter
Break In Billard
Deep Blue
F 1 Pilot
Fighting Street
Gun Head
Momo
Ninja Warriors
Pacland
R - Type I
Shanghai
Super Albatross
Ultraspace Story
Winningshot
Wrestling

SEGA MEGA DRIVE - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MEGA DRIVE

RGB Version
Joypads
Alex Kidd
Military Commander
Thunderblade

PAL Version
8 Bit Adapter
Altered Beast
Phantasy Star II
Thunder Force

Multi Version
Kabel
Ghosts'n Ghouls
Space Harrier
World Cup Soccer

NTSC Version
Modem
Ken North
Super League
8 Bit Software

GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY - GAMEBOY

Grundgerät
Mahjong

Kabel
Super Mario Land

Adapter
Tennis

Alleyway
Tetris

und vieles mehr erhalten Fachhändler mit Gewerbeschein (und nur diese) bei:

EC ELECTRONICS

Christophstrasse 8 - D 8000 München 22 - Tel.: 089/299530 Fax : 089/291402

Conflict Europe

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) * PSS

Grafik: 62	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atomar geht die Welt zugrunde: Strategiespiel für Hartgesottene		

In "Conflict Europe" werden die ersten 30 Tage des dritten Weltkriegs ausgefochten (natürlich nur am Computer). Die Simulation beginnt — wie sich das für einen modernen Krieg gehört — am Schreibtisch. Hier entscheidet man, ob man die NATO oder die Warschauer-Pakt-Truppen in Europa steuert. Fünf verschiedene Szenarien gibt's im "Erstschlag-Angebot".
Dann wird in die Kommando-zentrale übergeblendet. Wie in jeder "klassischen" Kriegssimulation schiebt man seine Armeen über Stock und Stein. Außerdem holt man in der Zentrale diplomatische Nachrichten ein, liest die neuesten Frontberichte oder läßt seine



Atomarer Erstschlag, chemisch gewürzt — Wer hat da den falschen Joystick-Knopf gedrückt? (Amiga)



Na ja...

Man muß schon ein Generalissimo sein, um die Oberhand zu behalten, denn der Computergegner spielt recht gewitzt. Also muß man verlieren, kapitulieren

oder ein strategisches Bömbchen schmeißen — und das endet fast immer im totalen Vergeltungsschlag (7340000 Tote). Diese Simulation zeigt's: Kriege bringen eben nichts als Tote und Atomkriege lassen sich nicht gewinnen. Von "Gewinnen" zu reden, ist blanker Hohn. Leider löst die Erstschlag-Mentalität "Laßt Euch nicht von den Neutronenbomben unterkriegen" keine (Atom?-) Bombenstimmung aus — ich find's ziemlich widerwärtig.

Chemiker am neusten Giftgas werkeln. Nach Eingabe eines Paßwortes und eines markig klingenden Namens regnen 30 unterschiedliche Atomare, chemische oder konventionelle Bombenteppiche auf den Gegner nieder. Hat man konventionell gesiegt oder die Menschheit in den nuklearen Winter geschickt, bekommt man seine Feldherrn-Einstufung und die Zahl der Toten angezeigt — makaber, makaber. In der Packung liegt ein flapsig geschriebenes Handbuch, die Texte auf dem Bildschirm wurden schlampig eingedeutscht. Kleine Kostprobe: "Verstrahlungsgrad" ist keine Unterabteilung der UNO, da fehlt einfach ein "e". *al*

INTERNATIONAL



SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	ST	MS-DOS	5,25"	3,5"	AMIGA	ST
Archipelagos dt.	69,90 69,90	888 Attack Sub	69,90 69,90	69,90 69,90	Lizenz von Töten dt.	54,90 54,90
Bloodwitch	64,90 64,90	Curso o. i. Azura Bond	74,90 74,90	74,90 74,90	Di Imperium dt.	54,90 54,90
California Games dt.	49,90 49,90	F-15 Strike Eagle II	64,90 64,90	64,90 64,90	Pool of Radiance *	64,90 64,90
Chinese Karate dt.*	54,90 54,90	Hillstar	64,90 64,90	64,90 64,90	Passing Shot	69,90 49,90
Dungeon Master dt.	69,90 69,90	Kult dt.	54,90 54,90	54,90 54,90	Pirates dt.	- 64,90
Elite dt.	69,90 69,90	Micropossexor dt.	69,90 69,90	69,90 69,90	Populous dt.	64,90 64,90
Fugger dt.	53,90 53,90	Populous dt.*	64,90 64,90	64,90 64,90	Populous Zusatzds. dt.	29,90 29,90
Friendish Freddy	69,90	Jet Fighter	95,90	-	Powderome dt.	64,90 64,90
F-16 Missionsdisk. dt.	54,90 54,90				Pharaoh dt.*	54,90 54,90
F-16 Combart Pilot dt.	69,90 69,90				RVF Honda dt.	64,90 64,90
Gambship dt.	69,90 69,90				Shinobi	54,90
Grand Prix Circuit	64,90				Shadow of the Beast	99,90
Hanse dt.	64,90				Soccer Manager plus dt.	39,90
Kick off dt.	39,90 39,90				Sim City dt.	79,90
Kingdom of England dt.	64,90				Vindex dt.	54,90
Kult dt.	54,90 54,90				Xenon 2	64,90
Mr. Hell dt.	64,90 64,90					

* Versand per NN (UPS o. Post) DM 8,90
* Aktuelle Preisliste für AMIGA, ATARI/ST, MS-DOS, SEGA, Nintendo und PC Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme
(Kaufbestätigung)
* Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

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

In letzter Minute:

Phobia	C 64 C 29,90 D 39,90
Citadelle	C 29,90 D 39,90
New Zealand Story	CPC C 29,90 D 39,90
	C 64 C 29,90 D 39,90
AMIGA 29,90, ST 69,90	
Spectr:	29,90
Buffalo Bill Rodeo Games	C64 C 29,90 D 39,90
	ATARI ST 69,90
	PC 69,90, AMIGA 69,90
Space Quest III	ATARI ST 79,90
F15 Strike Eagle 2	PC 99,90
Quart	ATARI ST 59,90
Weird Dreams	ATARI ST 69,90
Populus Scenery Disk	AMIGA 29,90
Testdrive 2	Gardisk oder Calliom. Chall
	C 64 29,90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

Warum sollten Sie für diese SUPER-Titel mehr als 29,90 ausgeben?

AMIGA	ATARI ST
Armageddon Man	Bermuda Project
Black Jack Academy	Bombuzal
Black Shadow	Catch 22
Bombuzal	Dark Castle
Craps Academy	Deja Vu
Dark Castle	Höcker 2 DEUTSCH
Goldminer	Inc. Shv. Sphere
Inc. Shv. Sphere	Mindbadow
Nigel Mansell's Gr. Prix	Nigel Mansell's Gr. Prix
Quattro	Speller 40
Strike Force Harrier	Strike Force Harrier
Tetra Quest	Sundog

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 • 8500 NÜRNBERG 80 • TELEFON 0911/288286

DYNATEX

Let's work together

PC-ENGINE		PC-ENGINE PAL & RGB		PC-ENGINE PAL	
PC-Engine RGB mit 1 Spiel	nur 449,-	mit 1 Spiel	nur 519,-	mit 1 Spiel	nur 485,-
Bloody Wolf	109,-	Ninja Warriors	109,-	Tiger Pilot	109,-
Gun Hed	109,-	Ordyme	109,-	Yaksa	109,-
Vigilante	79,-	R-Type I	79,-	Victory Run	79,-
SEGA MEGA DRIVE					
Sega Mega Drive RGB mit 1 Spiel nur	449,-	Sega Mega Drive PAL mit 1 Spiel nur	449,-	Alex Kidd	134,-
				Ghost'n Ghouls	134,-
				Ken North	134,-
Alex Kidd	134,-	Altered Beast	134,-	Baseball	134,-
M.Commander	134,-	AMIGA			
		Rock'n Roll	39,-	F-16 Combat	69,-
		Xenon II	66,-	Ind. Jones	76,-
		Sim City	76,-		

* Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an *

Service-Line: 0 23 01 / 41 34 24 Stunden

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

COMMODORE MUSIC MAKER

Musik-Knopfdruck für den C 64. Harry nur "atse" 64eri mit Musik-Software auf Cassette, Synth-Effekte, erweiterbar, Sequencer, Poly Play u.v.m. natürlich mit User-Guide & Songbook! bei uns jetzt nur DM 19,90

COMMODORE SOUND-STUDIO

Diese Super-Software auf Cassette macht aus Ihrem 64er einen programmierbaren Synthi oder ein 3 Track oder 6 Track Sound-Studio; natürlich mit On-Screen Controls, 90 fertigen Sounds und viele MIDI-Kompatibilität! Und das ganze für läppische DM 14,90

ULTIMA 3

Der Hit für den C 64 auf Disk. Originalversion zu einem fantastischen Preis nur DM 19,90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

- Hiermit bestelle ich für den Computer
 Nachnahme (+ Kosten 5,90) Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen
11 POF

Unterschrift

T.S. Datensysteme • Denisstraße 45 • 8500 Nürnberg 80

DYNAMITE

DÜX

Was passiert, wenn friedliche Enten wütend werden? Dann explodieren Sie! Dafür haben Sie einen guten Grund. Ihre Freundin ist vom bösen ACHACHA entführt worden. Also machen sich Bin und Pin sofort auf die Suche. Einfach ist es aber nicht, wenn boxende Krokodile, bissige Hunde und rollschuhlaufende Katzen einem entgegenkommen.

Aber Entenhelden bleiben hartnäckig! Denn ihr rechter Aufwärtshaken ist auch nicht von schlechten Eltern. Diese Haken können Sie ausstellen auf C64, Amiga, ST und CPC.



ACTIVISION

SEGA

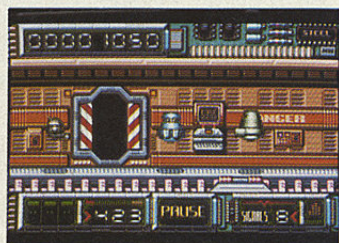
DYNAMITE DUX™ and SEGA are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA 1988, 1989.
Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.

Spiele für JBM

3 D Helicopter E	54.	• Kings Quest Triple EH	71.
• 688 Attach Submarine	77.	Kult	74.
ACE 2D	46.	Lancelot	48.
Adventure Creator	99.	Leisure Suit Larry...E	61.
Alt. Reality City D	54.	• Leisure suit Larry 2 E	69.
American Icehockey E	61.	Lizenz zum Töten	76.
Archipel Beagolsa E	79.	Lombard RAC Rally D	67.
Asterix D	55.	Macodam Bump. DEH	50.
Balance of Power EH	70.	Man Hunter E	79.
Balance of Power 1990	66.	Marillo D	57.
Bard's Tale 1 ED	66.	Millenium 2.2 D	73.
Bard's Tale 2 ED	61.	Moto Cross E	69.
Bedlam	50.	Murder in Venice D	56.
Better dead than Alien	50.	Oil Imperium DEH	57.
Billard Simulator	66.	Off Shore Warrior D	48.
Bionic Commando	47.	Out Run DE	61.
Black Jack Academy	79.	PC-Gold Hits	48.
• Blood Wych DEH	99.	Personal Nightmare DE	95.
Blueberry-D.Gestpenst D53.		Phatasm	63.
Börsenfieber EHD	69.	PHM Pegasus DEH	63.
Boulder Dash 2	27.	Police Quest E	54.
Boulder Dash 2	27.	• Police Quest 2 E	61.
California Games	60.	Pool of Radiance	63.
Captain Blood DH	61.	T.President is missing D	63.
Carrier Command D	72.	Rogue	27.
Chamonix Challe. DEH	66.	Running Man D	67.
Chess	66.	Saboteur 2(Av. Angel)	37.
Chessmaster 2000 D	71.	Saured Lord E	67.
Chuck Yeagers 2.0. D	71.	Sherlock	79.
Circus Atraction	57.	Sidewinder DE	28.
Circus Games D	71.	Silpheed	77.
• Corvette DEH	99.	Sommer Olympiade 88	
Curse o. t. Acure Bonds	52.	Space Quest EH	54.
Cut Throats EH	75.	Space Quest 2 EH	54.
• Dakar 89	55.	Space Quest 3 EH	69.
Defcon 5D	63.	Starflight EH	63.
Defender of the Crown E 92.		Stargoose D	63.
Dschungelbuch D	55.	Star Rank Boxing	66.
Elite	71.	Star Trek E	71.
Emmanuelle D.E	53.	Stationfall EH	75.
Epix-Compilation II	63.	Stellar Crusade	83.
F16 Falcon DH	99.	Storm	25.
F16 Falcon (AT&EGA)	99.	Sub Battle EH	61.
Final Assault	48.	Teenage Queen	55.
Fire and Forget D	61.	Test Drive II EH	69.
MS Flight Stimul.3.0 DEH 22.		Tetris EH	73.
Fussball Manager 2 D	54.	Thunder Topper HE	61.
Galactic Conqueror	63.	Train D	63.
Gnome Ranger	37.	Univ. Mil.Simulation D	71.
Goldrush EHD	79.	UMS Scenario 1 D	37.
Grand Prix Tennis D	29.	UMS Scenario 2	37.
Grand Monster Slam DE	53.	Vorgotten Worlds	51.
Hanse DE	69.	Wallstreet WizardD	59.
Hostages D	61.	Willow	63.
Indian Mission D	49.	Winter Edition	92.
Indiana Jones III	65.	Witness EH	75.
Jagd auf ro. Oktober D	71.	World Games	61.
Jet Fighter E	95.	World Series Baseball E	45.
King of the Beach E	86.	Yuppi's Revange D	71.
Kings Quest 4E	86.	Zak McCracken EHD	61.

Steel (Amiga)

Ein kleiner Roboter muß in einem riesigen Raumschiff Cartridges sammeln und sie zu anderen Punkten im Schiff bringen. Die Räume des Schiffs haben die Größe des Bildschirms. Verläßt er links und rechts die Räume, wird auf ein anderes Bild umgeschaltet. Feinde gibt es natürlich auch. In Form von wild gewordenen Robotern attackieren sie den Kleinen. Sie treten so zahlreich auf, daß man sich kaum auf die Suche konzentrieren kann, und der Roboter schnell kaputt ist. Die Grafik ist hübsch, Musik nicht vorhanden, der Frust um so größer. Dies ist kein Spiel, daß man seinem Diskettenschacht antun sollte. *hf*



POWER-Wertung: 24
Amiga (Atari ST)
59 Mark ★ Hewson



RVF (Amiga)

So gut wie keine Änderungen gab es bei der Amiga-Umsetzung des Rennspiels "RVF". Die Honda-Motorrad-Simulation macht immerhin wesentlich mehr Krach als auf dem ST; das Motorengeräusch in Stereo klingt recht beeindruckend. Das gelungene Spielprinzip und die flotte Grafik sind gleich geblieben. Wer Lust auf die Teilnahme bei einer Motorrad-Weltmeisterschaft hat, wird an dem Programm seinen Spaß haben. Von der Gangschaltung bis zum Tachometer bietet RVF gepflegte Rennsport-Unterhaltung. *hl*

POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

F-16 Combat Pilot (Amiga)

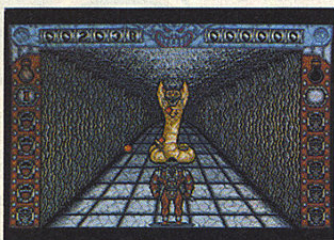
Nach den Versionen für PCs und den Atari ST dürfen sich jetzt auch Amiga-Hobbyflieger in den "F-16 Combat Pilot" setzen. Gewaltige Unterschiede zur ST-Fassung (Test in POWER-PLAY 7/89) gibt's nicht. Nur das Titelbild hat ein paar Farben mehr und der Sound ist etwas kerniger. Gerade beim Sound hätte man aber noch ein paar Sachen drauflegen können. So röhrt der Nachbrenner immer noch wie

ein Käfer beim Ampelstopp. Sonst blieb bei dem guten Flugsimulator mit vielen Missionen und garantiert langem Spielspaß alles beim alten. *mh*

POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 bis 89 Mark (Diskette)
Digital Integration

Castle Warrior (Amiga)

Wieder einmal muß sich ein wackerer Recke durch ein großes Schloß kämpfen, diesmal, um einem bösen Zauberer einen Heiltrank abzuluchsen. Das Schloß ist in sechs Abschnitte aufgeteilt, wobei jedes Level ein jeweils eigenes kleines Spiel ist. Zum Beispiel muß man zu Beginn durch einen Gang mit Händen und Fledermäusen laufen, um sich zum Schluß einer Riesenschlange und einem Monster zu stellen. Auf Knopfdruck werden mit gähnender Langsamkeit fliegende Totenköpfe zerteilt. Es kann gesprungen und nach links oder rechts ausgewichen werden. Die anderen Abschnitte stellen weitere Aufgaben, die Steuerung bleibt jedoch größtenteils



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

gleich. Die Grafik ist gut; ein großes Lob auch an den Musiker Jean Baudlot, der schon den Sound-Track zu "Bio Challenge" schuf. Wegen der spielerischen Schwächen kann man "Castle Warrior" jedoch getrost im Regal stehenlassen. *hf*

Grand Prix Circuit (Amiga)

Der "Grand Prix Circuit" findet jetzt auch auf dem Amiga statt. Die Grafik entspricht ziemlich genau der MS-DOS/EGA-Version. Nur der Sound ist ordentlich aufgeböhrt worden. Steuern läßt sich Ihr Renner auf dem Amiga nur mit dem Joystick, leider geht gegenüber der Tastensteuerung auf PCs ein wenig an Fahrgefühl flöten. Der Spielspaß wird dadurch kaum geschmälert, Freunde von Rennsimulationen kommen an diesem Programm nicht vorbei. *go*

POWER-Wertung: 80
Amiga (C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

easy

Telefon 0214 - 9 38 04, FAX 0214 - 9 58 04
Filiale Düsseldorf: 0211 - 7 33 66 60
EASY Software Vertrieb, Postfach 250 166,
5090 Leverkusen 1

Alle Preise in DM. Spiele laufen mit CGA-Karte, E= zus. EGA; H= zus. Hercules. D= deutsches Manual. Versand per Vorkasse 5.- DM, NN 8.- DM (nur für Spiele). Auslandsversand grundsätzlich per Vorkasse und zuzüglich 22.- DM Versandkosten.

Gut gemacht!



Was lange währt, wird Qualität. Und Thalion ist Qualität. In Konzept, Graphikdesign und Sounds. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen und so ist Thalion bereits vor Erscheinen des ersten Titels ein internationales Label, das von der internationalen Presse und Fachleuten mit Erstaunen und Anerkennung bedacht wurde. Chambers of Shaolin, Seven Gates of Jambala, Warp, Leavin' Terramis und nicht zuletzt Dragonflight sind die ersten Produkte mit denen Thalion bis Dezember durchstartet.

Gut gemacht, Thalion.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

POP 11/89



Das Programm

SUPER WONDER BOY

Wenn das Wunderland zum Monsterland wird, kann eigentlich nur der Wunderknabe Tom-Tom den Frieden wiederherstellen. Vor dem entsetzlich flammenspuckenden Drachen MEKA und seinen furchtbaren Kollegen wird nicht gekniffen. Schon gar nicht, wenn man einen C64, ST, Amiga oder CPC besitzt. Also zur Sache!

Um dem MEKA eins überzubraten, gilt es sich mit seinen Beschützern auseinanderzusetzen. Geredet wird da nicht viel! Aber immer schön vorsichtig, denn wer weiß, was MEKA so alles an Nettigkeiten bereithält.



 **ACTIVISION**

SEGA

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.

Battle Valley (Amiga)

Wahlweise mit einem Panzer oder einem Hubschrauber darf bei diesem Actionspiel eine Landschaft erkundet werden, die von feindlichen Geschützen nur so wimmelt. Spielziel ist die feindliche Basis, die man innerhalb einer Stunde erreichen muß. Bei jedem Treffer werden einem jedoch kostbare Minuten abgezogen. Einige Geschütze sind nur mit dem Hubschrauber, andere nur mit dem Panzer zu vernichten. Einen Zwei-Spieler-Modus, der sich hier eigentlich anbieten würde, gibt es jedoch nicht. Die Grafik des Spiels ist dürftig, und eine Musik dudelt nur im Titelbild vor sich hin. Selbst hartgesottene Baller-Begeisterte suchen bei diesem faden Actionspiel schnell das Weite. *hf*

POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST)
59 Mark ★ Hewson

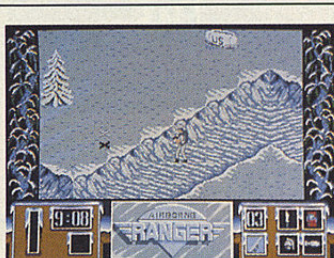
Rainbow Warrior (ST)

Das erste Öko-Computerspiel "Rainbow Warrior" entstand in Zusammenarbeit mit der Umweltschutz-Organisation "Greenpeace". In sieben verschiedenen Actionspiel-Teilen arbeitet Ihr Euch von der Walrettung bis zur Spraydosenvernichtung durch ein ausgedehntes Umwelt-Programm. Die ST-Umsetzung wurde gegenüber der C 64-Version grafisch erheblich aufgemotzt. Spielerisch blieb alles beim alten; die sieben Teilspiele sind nicht allzu anspruchsvolle Geschicklichkeits-Tests. Und die ST-Version sieht zwar besser aus, spielt sich streckenweise aber schlechter als die C 64-Fassung. Ein gutes Thema macht eben noch lange kein gutes Spiel. *hl*



POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Airborne Ranger (ST)



POWER-Wertung: 77
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Ein Ranger tigert durch den Wald und macht die bösen Feinde kalt — das Spielprinzip von "Airborne Ranger" läßt sich schnell auf den Punkt bringen. Die ST-Version ist fast genau so spielbar wie das C 64-Original, man ist lediglich etwas flotter am Ziel, da das Sprite schneller rennen kann. Außerdem sieht die Grafik nicht mehr so fuzziig aus und der Ranger kann

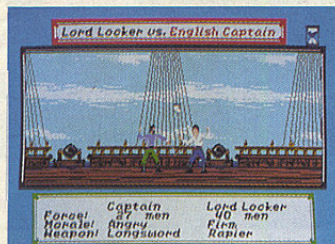
sein Mord-Köffchen individuell packen. Doch wie kann ein so spannendes Spiel eine derart schlechte Musik haben? Wer Action mit Anspruch mag, sollte schleunigst das Messer wetzen und sich das Spiel kaufen. Zart besaitete Naturen und Alptraumgefährdete sollten allerdings vor dem Kauf probierspielen, denn im Spiel geht's nicht gerade zimperlich zu. *al*



Pirates (ST)

Woran denken Sie bei Spaniern und Schönheiten, Schätzen und Seglern, Kanonen und Karten, Rapiere und Räubern? Klar, es kann sich nur um "Pirates" handeln. Die Piraten-Simulation hält sich hartnäckig seit 22 Monaten in der POWER PLAY-Hitparade und hat auch nach fast zwei Jahren kein bißchen Staub ange-setzt. Bei der neuen ST-Version hortet man Schiffe, ficht gegen Kapitäne, heuert Mannschaften an, verhöört geräuberte Ware und parliert mit errötenden Gouverneurstöchtern.

Spielegerisch hat sich auf dem ST nichts gegenüber der C 64-Version geändert. Le-



POWER-Wertung: 87
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Einladung...

...ins
Software-Paradies!



Software-Katalog!

Fordern Sie unseren
kostenlosen
Software-Katalog an!

- über 100 Seiten stark
- randvoll mit Programmen und Computerbüchern

Heute noch nebenstehenden
Gutschein ausfüllen
und einsenden.

Riesenauswahl!

Wählen Sie aus
über 5000 Programmen und
über 2000 Computerbüchern
Ihren Artikel.

In Selbstbedienung, oder
mit fachkundiger Beratung,
ganz wie Sie wünschen.

SOFTSHOP
Ihr Computer träumt von uns!

4100 Duisburg 1, Sonnenwall 83
Tel. 0203/224 09, Fax: 0203/29756

Gutschein
für einen der
umfangreichsten
Software-Kataloge
Deutschlands!

Kostenlos

Name: _____

Straße: _____

PLZ+Ort: _____

Telefon: _____

ANGEBOT DES MONATS

- Xenon II, dt. Am. 87 **68,-**
- F16 Mission Disk, dt. Am. 87 **56,-**
- F15 Strike Eagle II PC **89,-**

Datum _____ Unterschrift _____

Sie möchten bestellen?
Einfach ankreuzen, Absender eintragen,
unterschreiben und an
untenstehende Adresse schicken.
Versand erfolgt per Nachnahme
zuzüglich 6,-DM Versandkosten.
(Katalog alleine Versandkostenfrei)

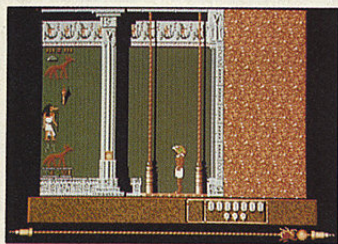
SOFTSHOP, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1

diglich die Grafiken sind etwas detaillierter gezeichnet; außerdem werden Schiffe und Piraten mit der Maus gesteuert.

Für alle, die sich ungern mit Fremdsprachen herumschlagen, gibt's ein deutsches Handbuch. Die Texte am Bildschirm sind nach wie vor in Englisch. Wer ein MIDI-Instrument besitzt, kann es mit dem ST koppeln und dann stillechte Barockmusik genießen. *al*

Eye of Orus (ST)

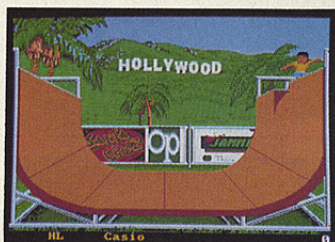
Auch wenn's exotisch aussieht und ägyptisch tönt: "Eye of Orus" spielt sich schlafmützig. Ein Pharaonen-Sprite mit Säbelschnabel verwandelt sich in einen schießenden Vogel und rennt dabei durch Räume voller Gegner, die ihm bei Berührung Energie abziehen. Das dauert ewig, so daß man schlaff am Joystick hängt und mannhaft dem Drang widersteht, in der Nase zu bohren. Leider kommt ich in Eye of Orus nichts Neues entdecken, da hat man wohl auf altbewährte Action-Magerkost zurückgegriffen — das gab es alles schon. Technisch gibt es nichts auszusetzen, die Grafiken sind toll, aber der Rest? *al*



POWER-Wertung: 46
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Logotron

California Games (ST)

Rekordverdächtig spät ist die ST-Version des Epyx-Klassikers "California Games" erschienen. Doch das Warten hat sich gelohnt, denn grafisch und spielerisch sind die sechs Freizeitsport-Disziplinen prima gelungen und nutzen den ST bestens aus. Die Grafik übertrifft eindeutig die der Amiga-Version, was ein ziemliches Armutzeugnis für deren Programmierer ist. Auf dem ST macht California Games mehr Spaß als auf dem Amiga. *hl*



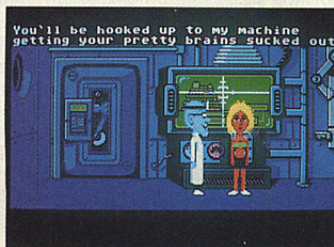
POWER-Wertung: 80
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx



Maniac Mansion (ST)

Der Vorgänger des Nr.1-Adventures "Zak McKracken" erscheint jetzt auch für ST und Amiga: "Maniac Mansion" ist ein herrlich verrücktes Abenteuerspiel. Die irre Story um den verrückten Wissenschaftler Dr. Fred und seine noch verrücktere Familie wurde gegenüber dem C 64-Original nicht geändert. Die Grafik ist sichtlich verfeinert worden und das Eingabesystem ist so gut, wie man es von Lucasfilm Games

gewohnt ist. Maniac Mansion ist ein Heißenspaß für alle, die witzige Adventures mit gewieften Puzzles lieben. Das Spiel hat kaum Staub angesetzt und wird ST- und Amiga-Besitzer begeistern. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version soll in Kürze erscheinen. *hl*



POWER-Wertung: 88
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette)
Lucasfilm Games

Virus (MS-DOS)

Über das Actionspiel "Virus" braucht man eigentlich kaum noch ein Wort zu verlieren. Jetzt dürfen auch PC-Besitzer einen Gleiter über eine 3D-Landschaft steuern und müssen auf Aliens ballern, was Tastatur, Joystick oder Maus hergeben. Nach anfänglich frustreichen Erfahrungen mit der vertrackten Steuerung macht Virus einen Nordsspaß. Leider läßt sich die volle Farbenpracht nur in ausreichender Geschwindigkeit auf einem AT genießen. XT-Benutzer müssen mit CGA-Grafik vorlieb nehmen, um eine einigermaßen anständige Geschwindigkeit zu erzielen. *mh*

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

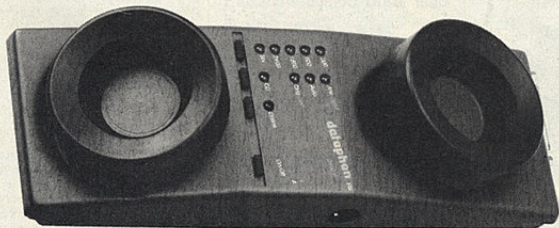
SYSTEMS '89
HALLE 18
STAND D 4

Spitzentechnologie preiswert
Der NEUE ist endlich lieferbar!!!

maßgeschneidert – unkompliziert – universell – aktuell die Akustikkoppler von WOERLTRONIC®

Allgemeine technische Daten:

- Stromversorgung: 9-Volt-Block/Akku, Schnittstelle, Ext. Netzteil
- Schnittstelle: V24/RS 232
- wahlweise induktive/akustische Kopplung
- Automatische Kanalwahl ● Voll duplex
- Answer- und Originatmodus
- Abnehmbare Muffen ● Made in Germany
- Mit DBP-Zulassungsnummer



WOERLTRONIC – dataphon 2400 B

WOERLTRONIC – dataphon 2400 B

- Übertragungsgeschwindigkeit: 110 Baud Simplex, 300/300, 1200/1200, 2400/2400 Baud Voll duplex
- BTX: 1200/1200, 2400/2400 Baud Voll duplex
- Schnittstelle: V24/RS 232, 7-polige Rundbuchse zum BTX-Betrieb im V22-Standard
- Integrierter adaptiver Entzerrer
- 9-Volt-Akku und externes Netzteil gehören zum Lieferumfang
- Unverbindliche Preisempfehlung: DM 648,-

WOERLTRONIC – dataphon s 21/23 d

- Übertragungsgeschwindigkeit: 300/300, 600, 1200, 1200/75 Baud
- DBT-03-kompatible Rundbuchse, BTX-fähig
- Unverbindliche Preisempfehlung: DM 359,-

WOERLTRONIC – dataphon s 21 d - 2

- Übertragungsgeschwindigkeit: 300/300 Baud
- Unverbindliche Preisempfehlung: DM 219,-
- KOMPLETTSETS, bestehend aus Akustikkoppler, Datenkabel u. Software für IBM/KOMpatible, ATARI ST, COMMODORE C 64/128/AMIGA gegen Aufpreis
- BTX-Softwaredecoder für IBM/KOMpatible auf Anfrage

Info:

WÖRLEIN GMBH & CO. KG

Postfach 4 · Gewerbestraße (Gewerbepark)
D-8501 Cadolzburg
Telefon 091 03/82 94 oder 85 52 · Telex 6 25 337 woerl d
Telefax 091 03/80 53

MicroStyle



Schlagen Sie die Aliens!

- Aufregende Arkade 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.

Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE - Titel:
02101/637575
15.00 - 19.00 Uhr.
Montags +
Donnerstags



Eine herausfordernde Motorrad-Simulation

- Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
- Realistische Kontrollen
- Digitalisiertes Motorgeräusch
- Verschiedene Rennstrecken
- Berühmte Schwierigkeitsgrade
- Championship Punkte System

Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich - in Kürze auch für IBM und Compatible.



MicroStyle

Ab sofort für den Commodore Amiga erhältlich

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Vertrieb: Rushware Microhandels ges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
021 01/637575
Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Ghoul's'n Ghosts

Sega Mega Drive
139 Mark (Modul) ★ Sega/Capcom

Grafik: 78	Sound: 73	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 72		
Ghoul's, Gespenster, Gräber-Grusel		

Dem kernigen Rittersmann, der in "Ghoul's'n Goblins" seine Ange- traute aus den Fängen eines abscheulichen Monsters be- freien mußte, wird keine Ruhe ge- gönnt. Im Nachfolgespiel "Ghoul's'n Ghosts" muß er wieder lostigern, um seine Herz- dame zu retten, die am Ende von fünf actionhaltigen Levels gefangen gehalten wird. Das Action-Spielprinzip ist

größtenteils mit dem des Vor- gängers identisch: Herumrennen, Hüpfen, Monster plätten und Extras sammeln sind an- gesagt. Ghoul's'n Ghosts wurde mit mehr Extras, schönerer Grafik und härteren Monstern aufgepeppt. Berührungen mit irgendwelchen Monstern oder Fallen sind auf alle Fälle zu ver- meiden. Beim ersten Mal ver- liert Euer Rittersprite nur seine Rüstung und muß dann in Un-

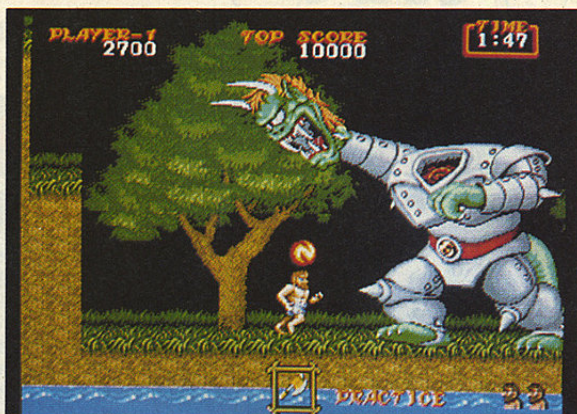


Gut!

Nichts für schwache Nerven! Ghoul's'n Ghosts ist so schwierig, daß es so manchem Joystick- Ritter vor Gram die Rüstung aus- zieht. Wenn es nicht "Continues" satt gäbe, hätte ich das Modul vor Frust schon längst zerhackstückt. Spielerisch wird erfreulicherwei-

se genug geboten, um Action- Freunde bei der Stange zu halten. Die vielen neuen Extras garantieren Abwechslung und die grafisch grandiosen Gegner motivieren ordentlich, alle Levels kennenzu- lernen. Das Mega-Drive-Joy- pad ist mir allerdings zu klobig und gerade bei diesem Spiel kommt es sehr auf gute Reaktionen an.

Wer ein Mega Drive besitzt und Actions- spiele schätzt, sollte sich Ghoul's'n Ghosts zulegen. Es ist technisch sehr beeindruckend und das beste Modul, das bisher für dieses Videospiele-System er- schienen ist.



Groß, grün und gemein — das muß ein Obermonster sein

terhosen weiterkämpfen. Beim zweiten Mal ist dann ein Leben futsch. Glücklicherweise haben sich die Programmierer neue, feine Extrawaffen einfallen lassen, mit denen Ihr die Gegner schnell wegputzen könnt. Zum einen gibt es die Standardbewaffnung: Lanze, Schwert, Dolch, Schild, Axt oder Feuerbälle. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile: Die eine fliegt gut und hat wenig Durchschlagskraft, die andere ist nur für den Nahkampf zu gebrauchen, haut dafür aber ordentlich zu. Nach Verlust eines Lebens behaltet Ihr Euere letzte erworbene Waffe, mit der Ihr jetzt auch nach oben und unten schießen könnt. Zusätzlich verbergen einige Schatzkisten eine Super-Rüstung. Wenn Ihr

Euch die Zauberrüstung über- stülpt, wird je nachdem, welche Waffe Ihr benutzt, ein neues Super-Extra aktiviert. Wenn Ihr zum Beispiel einen Dolch Euer eigen nennt, erscheint für gute zehn Sekunden ein wild um sich schießender Doppel- gänger von Euch. Mit der Lanze zusammen gibt's einen tüchtigen Blitz, der alles vom Bildschirm fegt.



Gut!

Ah, endlich mal ein anständiges Spiel für das Mega Drive. Das Spielprinzip von Ghoul's'n Ghosts ist zwar nicht mehr das frischeste, bringt aber bei dieser tollen Aufmachung immer noch Spaß. Gute, bis sehr gut gezeichnete Grafik, toller Sound, neckische Extras und harte Gegner lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Der recht hohe Schwierigkeits- grad verliert durch die Continue-Funktion an Schrecken. Wer schon "Ghoul's'n Goblins" mochte, wird Ghoul's'n Ghosts lieben. Ärgerlich aber, warum sich beim Mega Drive an wenigen Stellen das berühmte Sega-Sprite-Geflacker ein- stellt.

Leider ist nicht in jeder Kiste eine Rüstung. Manchmal versteckt sich dort auch ein Zau- berer, der Euren Ritter kurzfris- tig in einen Tattergeis oder eine Ente verwandelt.

Wer alle seine Leben bei der Rettungsaktion verbraten hat, kann mit beliebig vielen "Continues" im gleichen Level wei- terspielen. mh



Mit der Spezialrüstung werft Ihr dicke Blitze — Gleich hat der Sensemann nichts mehr zu lachen

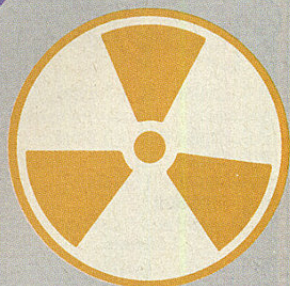
Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE - Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.

RAINBOW WARRIORS

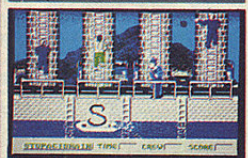
Die weltweit erste "umweltfreundliche" Software!

Ein Action Game, das den Widerstand der Greenpeace -
Organisation gegen Umweltverschmutzung und -zerstörung zum
Thema hat.

Rainbow Warriors ist ein Spiel mit realistischem Bezug. Es simuliert
sieben Aktionen von Greenpeace-Mitgliedern, die im Laufe der
letzten Jahre durchgeführt worden sind.



Micro
Style



SPIELE FÜR ERWACHSENE

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
02101/637575
Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel.: 06134/22235

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0

Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Final Lap Twin

PC-Engine
109 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik: **69** Sound: **65** Schwierigkeit: **mittel**

POWER-Wertung: **81** 

Wenn wir eine Runde dreh'n, wirst Du nur meinen Auspuff sehen

Erbitertes Ringen um Rundenrekorde und Meisterschaftspunkte — da bleibt keine Kupplung trocken! Bei "Final Lap Twin" können zwei

Spieler gleichzeitig an den Start gehen, da der Bildschirm in zwei Hälften geteilt ist.

Eine Meisterschafts-Saison umfaßt 16 Rennen auf ver-



Gut!

Final Lap Twin bietet so ziemlich alles, was man von einem unkomplizierten Rennspiel erwartet. Die Pfeilschnelle Grafik und der dröhnende Motorensound sorgen für eine tolle Atmosphäre. Am meisten Spaß macht's natürlich zu zweit, aber

auch wer alleine gegen den Computer tritt, wird gut unterhalten. Die ausgeklügelte Steuerung und die verschiedenen Spiel-Modi sorgen dafür, daß man lange Zeit mit Spannung seine Runden dreht. Während die F-3000-Rennen recht leicht sind, bietet die Formel I eine echte Herausforderung. Durch mehr Simulations-Aspekte hätte man die Langzeit-Motivation noch steigern können. Aber um schnell ein paar kurzweilige Runden zu drehen, ist Final Lap Twin nahezu ideal: Eindeutig das bislang beste Rennspiel für die PC-Engine.



Bei Überholungen wird die neue Position deutlich angezeigt

schiedenen Pisten. Pro Rennen werden drei Runden gedreht. Um Punkte zu sammeln, müßt Ihr unter die ersten Sechs kommen. Das ist alles andere als leicht, denn insgesamt 26 Wagen sind unterwegs. Und die computergesteuerten Bolldien flitzen recht geschickt durch die Kurven. Mit den beiden Feuerknöpfen wird gebremst und beschleunigt. Wenn Ihr einen Wagen mit Automatik gewählt habt, könnt Ihr aufs Schalten verzichten. Gute

Fahrer wählen aber einen Flitzer mit Gangschaltung. Das Schalten per Joypad erfordert zwar einiges an Konzentration, doch als Lohn für diese Mühe winken ein paar PS mehr:

Zwei Rennklassen sorgen für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Bei den "F 3000"-Rennen geht es noch relativ gemütlich zu. Erst wenn Ihr hier gute Plazierungen erreicht, solltet Ihr Euch an die deutlich schnelleren Formel-I-Rennen wagen. *hl*

Wir liefern schnell ! Testen Sie uns !



16-Bit-Megadrive

P.C. Engine PAL + 1 Spiel
anschlußfert. an jeden Fernseher
P.C. Engine RGB + 1 Spiel
P.C. Engine PAL/
RGB-Combi + 1 Spiel
C.D.-ROM RGB

NEU: Grundgerät PAL + 1 Spiel
anschlußfert. an jeden Fernseher
Grundgerät RGB + 1 Spiel
Grundgerät PAL/RGB Combi
+ 1 Spiel

Auswahl aus P.C. Engine-Software

Auswahl aus Megadrive-Software

- F 1-Dream
- Rock On
- Gunhed
- Bloodywolf
- Darius
- Mr. Heli
- Out Run
- Final Lap
- Break In
- Sidarms
- Ordnye
- Wonder Boy III (CD)
- Altered Beast (CD)
- Fantasm Sold. (CD)

- Alex Kidd
- Power Drift
- Altered Beast
- Ken North
- Tetris
- Rambo
- Space Harrier II
- World Cup Soccer
- Thunder Force II
- Ghost Goblins II

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

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA MASTER SYSTEM
Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamt-
katalog an.

Ihr Videospiele - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 20 01
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

PLAYSOFT

PC-Engine
Rock On 109 - Gunhed 109 -
Necrosis 109 - FI-Dream 109 -
Bloody Wolf 109 -

Brett- & Rollenspiel-Katalog
(über 40 Seiten)
80gen 5-DM (Briefm.) anfordern
Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten
Versandkosten: Vorkasse + 4,-
Nachnahme + 6,50

Playsoft
Inh. Robert Elmshäuser
Teichweg 6 3550 Marburg 7
Tel. (06421) 481972 Fax (06421) 47526
Kostenlose Preisliste anfordern !

MC-SOFT J.-C.-Schneider-Straße 7
7401 Nehsen, Tel. 074 73/14 96

	AMIGA	ST	IBM	C 640 C64 K		AMIGA	ST	IBM	C 640 C64 K
Indiana Jones (Adv.)	69	69	69	42 33	Macadam Bumper	55	55	55	-
Indiana Jones (Action)	56	56	56	-	Kult	69	69	69	-
Skweek	56	56	56	-	Captain Blood	62	62	62	-
Populous (4 Szenen)	40	40	40	-	Lizenz zum Töten	55	55	55	46 36
F-15 Strike Eagle II	-	-	109	-	The Story so Far I	55	55	55	45
Curse the Azure Bonds	-	-	80	69	The Story so Far II	55	55	55	-
Rainbow Warrior	69	69	69	38 36	Kick Off	43	43	43	-
Rick Dangerous	69	69	69	38 36	Populous	69	69	69	-
Dalstrom	62	62	69	38 36	Times of Lore	69	69	69	45 42
Navy Moves	69	69	69	38 36	RVF Honda T90	69	69	69	-
Verninor	69	69	69	-	Demons Winter	62	62	62	48
Wired Dreams	69	69	69	48 42	Oil Imperium	50	50	50	38 33
Scorpion	56	56	56	-	Ultima Trilogy Hill	62	62	62	48
Vigilante	48	48	56	38 36	Micros	69	69	69	48 36
High Steel	62	62	62	42 36	Xybot Prose Soccer	69	69	69	45 34
Chessmaster 2100	69	69	69	-	Kick Off	43	43	43	34
Sleeping Gods Lie	69	69	69	-	Roger Rabbit	60	60	60	45
Poweredome (Ben Hur)	62	62	62	-	Hillstar	69	69	69	45 34
Gilbert	62	62	62	42 36	Trivial Pursuit II	55	55	55	55 45
Track Suit Manager	62	62	62	-	Murder in Venice	69	69	69	60
Jaws (Whissen Hall)	62	62	62	42 36	Firebrigade	60	60	60	-
Cavemann Ugh/Lympics	-	-	69	42	Black Cauldron	69	69	69	-
Soccer Manager	48	48	48	-	Legend of Dyl	55	55	55	55
Die Fugger	55	55	55	-	Purple Saturn Day	65	65	65	45 36

Mo-Di 10.00-15.00
Do-Sa 17.00-20.00

Preisänderungen vorbehalten.
Liste gegen Freiumschlag mit 1,- DM Briefmarken Porto.
Versandkosten: Vorkasse + 5,00 DM / Nachnahme + 7,50 DM.

DIE STADT DER LÖWEN

ODER THE FINAL SINGAPORE SLING

軍

Spätestens nach 3 Singapore Slings ahnst du, welches Kopfweh dir diese Cocktailscheußlichkeit am nächsten Morgen verursachen wird. Verbissen versucht der Organist in der Long Bar des Raffles die Touristen mit amerikanischen Schlagern an Somerset Maugham zu erinnern.

Und in 24 Stunden wird Singapore die Schlagzeile der Nachrichten in aller Welt sein.

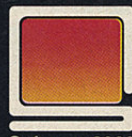
Warnung:

Dieser spannende, sorgfältig recherchierte Thriller macht süchtig. Selbst wenn man den letzten Screen gesehen hat, wagt man nicht aufzuatmen.

Das atemberaubende PM Artventure auf 3 Disketten mit den excellentesten Grafiken, die der Amiga je gesehen hat, ist ab Mitte Oktober 1989 überall für Amiga 500, 1000 und 2000 erhältlich.



Das Programm



Software 2000

UBI SOFT

presents

IRON LORD



UBI
SOFT

The Age of Chivalry



Screenshot on ST



Screenshot on C 64



Screenshot on Amiga



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on ST

"Die Kreuzritter der Gerechtigkeit"

Viele Jahre mußten Sie Ihrem Heimatland fernbleiben, da Sie im Heiligen Land für Frieden und Gerechtigkeit kämpften.

Nun, wo es an der Zeit ist, heimzukehren, müssen Sie bei Ihrer Ankunft feststellen, daß nichts mehr so ist, wie es einst war. Ihr Oheim, ein roher Zeitgenosse, hat Ihren Vater, den König abgesetzt, das Zepter der Macht an sich gerissen und so das einst friedliche Land in Unglück und Verderben gestürzt.

Sie sind völlig auf sich selbst angewiesen, in einem Land der Verräter, Spione und Mordbuben! Natürlich werden Sie diese Schmach nicht einfach erdulden, sondern nichts unversucht lassen, den Thron wieder zurückzuerobern!

Um Ihr edles Ziel zu erreichen, müssen Sie jedoch erst das ganze Land bereisern, um wieder ein paar Getreue um sich zu scharen.

Verrat und Betrug lauern auf allen Wegen, und Sie werden mehr als einmal Ihr angeborenes Recht in unzähligen Prüfungen wie Bogenschießen, Schwertkampf und Armdrücken unter Beweis stellen und verteidigen müssen.

Mit Ihren Mannen schließlich werden Sie zum Schloß ziehen und dem Mächtigen Despoten die Stirn bieten! In diesem ebenso großartigen wie außergewöhnlichen mittelalterlichen Abenteuer-Spiel sind Strategie und Kraft von gleicher Wichtigkeit.

Vertrieb: Rushware, Distribution: Österreich, Karasoft, Darius - Schweiz, Thalif AG



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Kick Off, dt. Anleitung	44,-
Astarath, dt. Anlgt.	69,-	Kingdom of England	64,-
Balance of Power 1990	64,-	Indiana Jones (GrafiK Adv.) kpl. dt.	69,-
Ballistik	67,-	Kult, kpl. deutsch	55,-
Basketball	67,-	Lizenz zum Töten, dt. Anleitung	53,-
Battlehawks 1942	59,-	Lombard RAC Rally, kpl. deutsch	69,-
Blood Money	63,-	Lords o. the Rising Sun, dt. Anlgt.	78,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-	Microprose Soccer, dt. Anleitung	66,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	69,-	Millenium 2.2, deutsche Anleitung	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	New Zealand Story, dt. Anleitung	69,-
Conflict Europe, dt. Handbuch	69,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Daily Double Horse Racing, dt. Anl.	55,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Dragon's Lair	90,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Dungeon Ninja	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Dungeon Master, kpl. dt. 1 MB	72,50	Powerdrome, dt. Handbuch	65,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	Precious Metal, dt. Anlgt. AM 500	69,-
Freibrigade	72,50	Rick Dangerous, dt. Anlgt.	66,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	R-Type, dt. Anlgt.	69,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	Silkworm, dt. Anlgt.	53,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	89,-	SIMCITY, deutsches Hb., 1 MB	79,-
Forgotten Worlds, dt. Anlgt.	49,-	Skweek	49,-
Fugger, kpl. deutsch	69,-	Spherical, dt. Anlgt.	55,-
Grand Prix Circuit, dt. Anlgt.	69,-	Test Drive 2.0, The Duel	69,-
Grand Monster Slam, dt. Anlgt.	55,-	Scenery D. f. dt.: Calif./S.Cars je	33,-
Gunship, deutsches Handbuch	74,50	Thunderblade, dt. Anlgt.	64,-
Hard'n Heavy, dt. Anleitung	49,-	Waterloo, dt. Anleitung	71,-
Holiday Maker, dt. Anleitung	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Intern. Krarate Plus, dt. Anlgt.	69,-	XYBOTS, dt. Anlgt.	67,-
Journey	79,-	Zak McCracken, kpl. deutsch	67,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Joystick "ZOMER"	89,-

ATARI ST

Action Fighter, dt. Anleitung	63,-	New Zealand Story, dt. Anleitung	55,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
American Icehockey, dt. Anlgt.	65,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Backgammon, kpl. deutsch	69,-	Pirates, dt. Anleitung	69,-
Balance of Power 1990	64,-	Police Quest II	69,-
Ballistik, dt. Anlgt.	52,50	Populous, dt. Handbuch	65,-
Battlehawks 1942	59,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-	Precious Metal, dt. Anlgt.	69,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	55,-	Quest f. Time-Bird, kpl. dt. (760 KB)	71,-
Conflict Europe, dt. Anleitung	69,-	Rick Dangerous, kpl. deutsch	65,-
Daily Double Horse Racing, dt. Anl.	55,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Demons Winter	64,-	Silkworm, dt. Anlgt.	53,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Skweek	49,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	Space Quest III	79,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Spherical, dt. Anlgt.	56,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Starglider II, dt. Handbuch	69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	Sicknopper	69,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-	STOS - The Tame Creator	79,-
Fußballmanager II, incl. Exp. Kit. dt.	50,-	STOS - Compiler	49,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-	STOS - Sprites	39,-
Kick Off, dt. Anleitung	44,-	STOS - Maestro	62,-
Indiana Jones (GrafiK Adv.) kpl. dt.	69,-	STOS - Maestro Plus	199,-
Kings Quest 3er Pack (sol. Vorrat)	69,-	Talespin, Adventure Creator	75,50
Kings Quest IV	79,50	Test Attack, Comp. u. Brettspiel, dt.	69,-
Kult, kpl. deutsch	55,-	Times of Lore, dt. Version	75,-
Last Ninja II, dt. Anlgt.	69,-	Waterloo, dt. Anleitung	69,-
Lizenz zum Töten, dt. Anleitung	53,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Lombard RAC Rally, kpl. deutsch	69,-	XENON II, Megablast., dt. Anlgt.	69,-
Lords of Conquest, dt. Version	55,-	Zak McCracken, kpl. deutsch	67,-
Millenium 2.2, deutsche Anleitung	69,-	Joystick "Konix NAVIGATOR"	48,-
Microprose Soccer, dt. Handbuch	66,-		

IBM

Archipelagos	75,-	Last Ninja II	69,-
688 Attack Sub E/VGA/CGA *	79,-	Leisure suit Larry... *	57,-
American Icehockey	64,-	Leisure suit Larry... II *	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Life and Death (Chirurgieprgr.)	67,-
Bard's Tale II, dt. Anlgt.	64,-	Lizenz zum Töten, dt. Anlgt.	67,-
Battlehawks 1942 *	59,-	Lombard RAC Rally, dt. Version *	69,-
Carrier Command	59,-	Manhunter "San Francisco" *	79,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anleitung	77,-	Microprose Soccer, dt. Handbuch	69,-
Crazy Cars II *	61,-	Murder Club	72,50
Curse of the Azur Bonds, dt. Anlgt.	75,-	Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Demons Winter	64,-	Pirates *	69,-
Elite	69,-	Police Quest 2 *	72,50
Ermanuelle, kpl. dt. *	59,-	PT 109	79,-
F 15 Strike Eagle II *	83,-	Quest for the Timebird, dt. *	71,-
F 16 Combat Pilot *	67,-	Red Storm Rising, dt. Handbuch	69,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109,-	Rick Dangerous	66,-
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je '95	99,50	Sentinel Worlds	64,-
Flight Sim. III, deutsche Vers. *	126,-	Space Quest III *	79,-
Alle Lieferb. Scenery Disks je	49,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
First over Germany	75,-	Test Drive 2.0, The Duel	69,-
Geldrush *	84,-	Scenery D. f. dt.: Calif./S.Cars je	39,-
Grand Prix Circuit, dt. Anlgt. *	67,-	Times of Lore, dt.	79,-
Gunship, Helicopter Sim.	109,-	Thunderchopper *	65,-
Hillsfar, dt. Anlgt. *	69,50	Ultima Trilogie I-II-III	69,-
Horse Racing	67,-	Waterloo, dt. Anleitung *	72,50
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65,-
Jet Fighter	99,-	Zak McCracken, kpl. deutsch *	67,-
Pool of Radiance *	64,-	Lösungshilfe f. div. Adventures a. Anfr.	189,-
Kings of the Beach *	72,50	Joystick: »Flywheel 4000«	189,-
Kings Quest 3er Pack. *	69,-	(Maxx-ähn. Steuerknüppel)	
Kings Quest IV *	95,-		
Kult, dt. Anleitung *	55,-		

* auch auf 3,5"-Disketten

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPUS).
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:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Psycho Fox

Sega Master System
99 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 73	Sound: 72	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Ein ausgefuchstes Geschicklichkeitsspiel		



Ein herziger Fuchs auf Wanderschaft

Anhänger von Plattformspielen dürfen freudig die Joypads wetzen. Mit "Psycho Fox" erscheint in Kürze ein neuer Vertreter dieses Genres fürs Master-System. Hüpfend und laufend macht sich hier ein kleiner Fuchs auf den Weg, um sieben Levels zu erkunden, die in je drei Abschnitte unterteilt sind. Einen festen Weg durch die Landschaften gibt es dabei nicht. Vielmehr stößt Psycho Fox häufig auf Abzweigungen nach oben oder unten, so daß er den günstigsten Weg ausprobieren muß. Natürlich begegnen ihm dabei allerlei Untiere. Der Fuchs kann sich jedoch zur Wehr setzen. Zum einen boxt er die Viecher schlicht vom Bildschirm, zum anderen kann er mit einem gewagten Sprung alle kriechenden, hüpfenden und fliegenden Unholden in den Granitboden stampfen.

Gelegentlich liegen am Wegesrand Eier mit hilfreichen Extras herum, die der Fuchs aufbrechen kann. Manchmal schlüpft aus dem Ei eine kleine Eule, die auf Feuerknopfdruck hin losfliegt, dabei fleißig Gegner vom Bildschirm fegt und danach wieder zu Psycho Fox zurückkehrt. Einige Eier enthalten magische Amulette, die alle Gegner vernichten. Meistens sind in den Eiern aber

Geldsäcke und — gemein, gemein — Gegner versteckt. Mit einem magischen Stock, den er ebenfalls in einem Ei finden kann, verwandelt sich unser Fuchs in ein Nilpferd, einen Affen oder einen Tiger. In der Gestalt eines Nilpferdes kann er z.B. Steinmauern zertrümmern und als Affe besonders hoch springen. hf

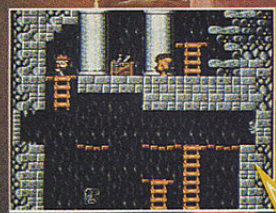
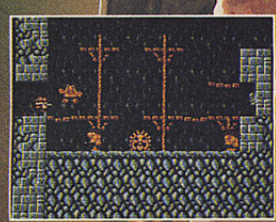


Obwohl "Psycho Fox" nicht das allerneueste Spielprinzip hat und auch kräftig bei anderen Vertretern der Jump-and-Run-Gattung abgesehen wurde, bringt es viel Spaß. Der Reiz liegt größtenteils darin, die verschiedenen Wege jedes Levels auszuprobieren. Es spielt sich gut, die Grafik ist hübsch und abwechslungsreich, die Gegner sind gewitzt und die Animation ist gelungen. Außerdem ist es endlich mal wieder ein Modul, das trotz der mangelnden Sound-Eigenschaften des Sega-Master-Systems eine gute Musik bietet. Ein feines Modul, das viel Spaß bringt.

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.



Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE - Titel:
02101/637575
15.00 - 19.00 Uhr.
Montags +
Donnerstags



RICK DANGEROUS

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

© 1989 CORE DESIGN LTD.

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
02101/637575
Mo. + Do. 15.00-19.00 Uhr

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel. 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Das Spiel, aus dem die Träume sind



Bloodwych von IMAGE WORKS setzt neue Maßstäbe im Bereich der Fantasie-Rollenspiele. Die verbesserte interaktive Handlung und die volle Integrierung der Persönlichkeiten aller Charaktere erlaubt einen Spielablauf, von dem man bisher nur träumen konnte. 2 Spieler können mit ihren Anhängern simultan ein Abenteuer beginnen, indem sie sich beide entweder verbünden oder bekämpfen. BLOODWYCH, das Rollenspiel für alle Draufgänger, die auch ihrem AMIGA, ATARI ST, PC, COMMODORE 64 oder SCHNEIDER CPC diese Aufgabe zutrauen.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm



WIAL-VERSAND-SERVICE

	C 64	C 64	ATARI AMIGA
	KASS	DISK	
ACTION FIGHTER	28,90	38,90	59,90 59,90
ALTERED BEAST	27,90	37,90	49,90 64,90
A.P.B.	DT.	25,90 35,90	DT. 49,90 49,90
BATMAN THE MOVIE	DT.	28,90 38,90	BANGOK KNIGHTS * 49,90 64,90
BEACH VOLLEY	DT.	27,90 37,90	BARBARIAN 2 DT. 49,90 59,90
BLOODMONEY	*	39,90	BATMAN THE MOVIE DT. 49,90 64,90
CAPTAIN FIZZ	—	38,90	BATTLEHAWKS 1942 48,90 51,90
CARRIER COMMAND	DT.	38,90	BISMARCK DT. — 59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS	DT	57,90	BLOODMONEY DT. 57,90 57,90
CRAZY CARS 2	*	27,50 37,50	BLOODWYCH DT. 65,90 65,90
DYNAMITE DUX	DT.	27,90 37,90	CASTLE WARRIOR DT. 49,90 59,90
F 14 TOMCAT	—	38,90	CHAOS STIKES BACK * 54,90 —
GEMINI WING	DT.	27,90 37,90	DATASTORM — 59,90
HILLSFAR	—	47,50	DYNAMITE DUX * 49,90 64,90
HOSTAGES	DT.	27,90 37,90	DRAGONS OF FLAME * 59,90 59,90
LIZENZ ZUM TÖTEN	DT.	38,90	DUNEGON MASTER 1MB DT. 65,00 65,00
MICROPROSE SOCCER	DT.	37,00 47,00	ELITE DT. 65,00 65,00
MR HELI	28,90	38,90	F 16 FALCON DT. 67,00 72,00
OIL IMPERIUM	DT.	27,90 36,90	SCENERY DT. 49,90 49,90
OPERATION NEPTUN	DT.	27,90 37,90	MISSION DISK DT. 49,00 49,00
PASSING SHOT	28,90	38,90	FUGGER DT. 49,90 49,90
RAINBOW ISLAND	*	27,90 37,90	GEMINI WINGS DT. 49,90 49,90
RAINBOW WARRIOR	27,90	37,90	GENIUS — 49,90
RICK DANGEROUS	27,50	37,50	GRAND PRIX CIRCUIT DT. — 67,90
RODEO GAMES	DT.	37,50	GUNSHIP DT. 59,90 59,90
SILKWORM	DT.	25,90 36,90	HANSE DT. — 59,90
STARTRECK	DT.	27,50 37,50	HEAVY METAL * 59,90 59,90
STEEL THUNDER	—	45,90	HIGHWAY PATROL * 59,90 59,90
STORM ACROSS EUROPE	*	59,90	INDIANA JONES 3 DT. * 59,90 59,90
SWORD OF ARAGON	*	68,90	ADVENTURE DT. * 94,90 94,90
TESTDRIVE 2	—	47,90	KAISER DT. * 59,90 59,90
T.D.2 SCENERY DISCS	JE	33,50	KINGDOMS OF ENGLAND DT. A.A. 59,90
WEIRD DREAMS	*	27,90 38,90	KULTDT. * 55,90 55,90
			LIVE AND DEATH * — 65,90
			LIZENZ ZUM TÖTEN DT. 55,90 55,90
			LORD OF THE RISING SUN DT. — 72,90
			MANIAC MANSION DT. * 69,90 69,90
			MICROPROSE DT. 58,90 58,90
			SOCCER DT. 58,90 58,90
			MR. HELI 59,90 59,90
			NEWZEALAND STORY DT. 52,90 59,90
			NORTH AND SOUTH DT. * 59,90 59,90
			PASSING SHOT 49,90 49,90
			PINBALL MAGIC * 49,90 59,90
			PIRATES 59,90 A.A.
			QUEST FOR THE TIMEBIRD DT. 62,90 62,90
			RAINBOW ISLAND * 59,90 59,90
			RAINBOW WARRIOR 59,90 59,90
			R.V.F. 750 HONDA DT. 58,90 58,90
			SIM CITY (1 MB) DT. — 72,90
			SOCCER DT. 39,90 39,90
			MANAGER PLUS DT. * — 72,90
			SILPHEED DT. 59,90 59,90
			STAR WARS DT. 49,90 49,90
			COMPILATION DT. 49,90 49,90
			STORMTROOPER * 49,90 49,90
			STORY SO FAR 3 DT. 49,90 49,90
			STRIDER * 49,90 59,90
			STUNT CAR RACE * 49,90 59,90
			TARGHAN 59,90 59,90
			T.G.S.E. * 59,90 59,90
			TRACK ATTACK * 59,90 59,90
			TV SPORTS FOOTBALL DT. — 73,00
			WEIRD DREAMS 49,90 49,90
			XENON 2 MEGABLAST DT. 64,90 64,90
			XENOPHOBE DT. * 59,90 59,90

NEC PC ENGINE PAL ODER RGB INCL. 1 SPIEL	479,00
NEC PC ENGINE MULTIVERSION INCL. 1 SPIEL	519,00
ALTERED BEAST	105,00
BLOODY WOLF	112,00
FINAL LAP TWIN	105,00
GUNHED	105,00
ORDYNE	112,00
R TYPE 2	89,00
TIGER HELI	112,00
NECTARIS	109,00

WEITERES ZUBEHÖR UND SPIELE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag! Bitte Computertyp angeben!
Montag bis Freitag 10.00-19.00
Schriftliche Bestellungen an: **WIAL-Versand-Service**
A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 081 42/8273 und 539 12

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

Montezuma's Revenge

Sega Master System
99 Mark (Mega Cartridge) * Parker Brothers

Grafik: 38 Sound: 21 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 63

Grafik pfui, Spielwitz hui: klassisches Plattformspiel mit Pep

Hier wird gerannt, gehüpft und geklettert, daß das Joypad glüht. Panama Joe, der Held des Spiels, muß

den Weg von den Spitzen der sagenumwobenen Montezuma-Pyramiden, bis nach unten in die Schatzkammern der 11. Etage finden. Jede der elf Pyramiden ist in 50 bis 100 Räume aufgeteilt.



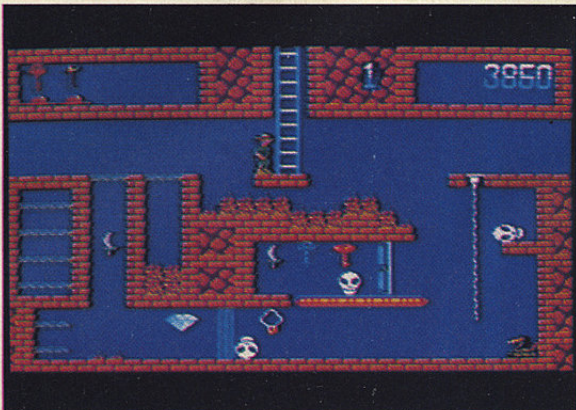
Gut!

"Montezuma's Revenge" erschien erstmals als Computerspiel vor satten fünf Jahren. Trotz seines Alters finde ich es immer noch unwiderstehlich. Deswegen freut es mich besonders, daß Parker Brothers das Spiel nun auch für die Sega-Konsole anbietet. Es ist zwar grafisch im Gegensatz zu anderen Sega-Spielen ziemlich mickrig, und von der Musik will ich gar nicht erst anfangen. Es spielt sich aber fantastisch. Es gibt so viele Kammern, vollgestopft mit allem möglichen Kram, daß ich das Joypad erst dann aus der Hand legen konnte, als der letzte Raum erforscht, das letzte Monster gekillt und der letzte Schatz gehoben war. Ich möchte dieses Modul jedem Segta-Besitzer empfehlen.

Die meisten Räume beherrbergen tödliche Viecher wie Schlangen, rollende und hüpfende Totenköpfe sowie giftige Spinnen. Allermeistens muß Panama Joe die Verbindungstür zum nächsten Raum über Leitern, Kletterseile oder durch gewagte Sprünge erreichen. Besonders gefährlich sind pulsierende Laser-Barrieren, durch die Joe im richtigen Augenblick schlüpfen muß. Als ob das alles nicht genug wäre, gibt es überall verschiedenfarbige Türen, die sich nur mit den entsprechenden farbigen Schlüsseln öffnen lassen.

In manchen Kammern findet Joe Hilfsmittel wie Schwerter, mit denen er die Monster erledigen kann, und Amulette, die ihn einige Sekunden unverwundbar machen. Zusätzlich liegen in den Räumen verstreut einige Schätze herum, die Punkte bringen. Hat er schließlich die Schatzkammer erreicht, geht's im nächsten Tempel weiter.

hf



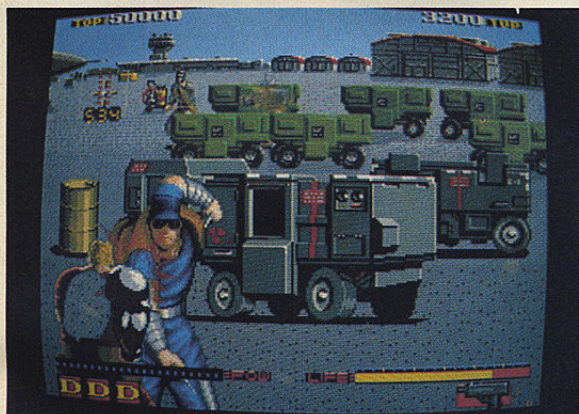
Wo Totenköpfe rollen und Mumien durch die Gräber tollen...

Dynamite Duke

Grafik: 71	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 59		
TNT-haltige Action-Sause für Freunde destruktiven Vergnügens		

Dynamite Duke" hat Dynamit in den Fäusten. Wenn er eine Ladung TNT losläßt, bleibt kein Sprite am Leben. Nach bester "Operation Wolf"-Manier ballern Sie sich

in diesem Action-Automaten mit einer Maschinenpistole durchs harte Kämpferleben. Wenn Ihnen die Gegner zu nahe kommen, müssen Sie Tritte und Hiebe verteilen. Sie sehen



Gegen Messerstecher helfen harte Hiebe



Geht so

Es darf wieder fleißig gekillt werden. "Dynamite Duke" lädt Sie zu einem mörderischen Vergnügen ein, das alles andere als einzigartig ist. Da wird mit einer fetten Maschinenpistole auf alles geschossen, was steht und geht. Das ist weder neu noch geschmackvoll. Auch die Prügeleinlagen sind nichts Besonderes. Nett hingegen sind die verschie-

denen Extras, die vom vollautomatischen Feuer bis zu Raketenwerfern reichen. Ulkig ist, daß man auf fast alles schießen kann: Wenn Sie z.B. bei den Jeeps auf die Ersatzreifen ballern, fallen sie herunter und sorgen für Extra-Punkte. Grafisch ist Dynamite Duke nicht gerade aufregend. Dennoch, es flackert nicht, und auf dem Bildschirm ist viel Abwechslung geboten. Auf Musik wurde verzichtet, lediglich die Schußgeräusche sind zu hören.

Trotz moralischer Bedenken ist Dynamite Duke ein solides Actionspiel der Kategorie "Zwar nichts Neues, aber ordentlich gemacht".

Ihren Kämpfer von hinten. Mit dem Fadenkreuz zielen Sie auf die angreifenden Robotermenschen. Zur besseren Übersicht wurde der Bauchraum des Helden durchsichtig gestaltet.

Am Ende jedes Levels erwartet Sie ein großer Gegner. Mit den ersten drei Feinden werden Sie schnell fertig, wenn Sie Ihre Dynamit-Fäuste einsetzen. Damit wird der ganze Bildschirm abgeräumt, und die Schlußgegner haben das Nachsehen. Ab dem vierten Level genügt es aber nicht

mehr allein, mit Dynamit um sich zu schmeißen. Dann müssen Sie mit Fußtritten und Handkantenschlägen dem Gegner das Fürchten lehren. Wenn Sie eine Verschnaufpause haben, können Sie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig drücken und mit dem Joystick wackeln. Das bringt Lebensenergie zurück.

Um Extrawaffen zu bekommen, müssen Sie auf wirklich alles schießen. Die besten Extras können in einer Mülltonne versteckt sein. go

S.P.Y.

Grafik: 62	Sound: 63	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 52		
Zu Lande und in der Luft schnappt der Spion jeden Schuft		

Rechtzeitig zum neuen Bond-Film gibt es ein Spielhallen-Spionagedrama von Konami. Sie steuern einen Spion, der die Welt retten muß. Man kann auch zu zweit

gleichzeitig spielen. Es gilt, eine Atomrakete zu erreichen und diese unschädlich zu machen.

Das Spiel beginnt mit einer 3D-Sequenz, die stark an



Ein kleiner Spion gegen ein großes Flugzeug



Geht so

Ein bißchen Space Harrier hier, ein bißchen "Shinobi" da. Zwar bieten die Levels spielerisch nichts Neues, aber es geht mit einiger Übung gut voran. Es gibt kaum eine Stelle, an der man nicht durchkommt; die Fairneß ist gewahrt. Richtig interessant wird es in späteren Levels. Hier müssen Sie sich durch ein Labyrinth schlagen. Am Ende dieser

Stufe begegnen Sie Monstern, die die dumme Eigenschaft haben, sich nach einem Angriff wieder unsichtbar zu machen. Dort wird der Automat zum Münzgrab.

Nach einiger Zeit wird es aber dann doch fad, sich so durchzukämpfen. Auch die netten Extrawaffen reißen es nicht mehr raus. Die Musik düdelt dramatisch vor sich hin. Die Sprites sind recht gut animiert, vor allem der Schlußgegner des zweiten Levels ist beeindruckend. Manchmal ist allerdings so viel auf dem Bildschirm los, daß man die Orientierung verliert. S.P.Y. ist ein netter Automat — aber noch lange kein Glanzlicht.

"Space Harrier" erinnert. Mit einem Flight-Pack auf dem Rücken und der Kanone in der Hand kämpfen Sie gegen ankommende Drachenflieger, Hubschrauber und anderes Gesindel. Ab und an bleibt mal eine Extrawaffe liegen. Diese bringt Ihrer Knarre größere Streuung oder andere Annehmlichkeiten. Wenn Sie sich gegen die fliegenden Feinde durchgesetzt haben, landen Sie im zweiten Level. Hier geht eine wilde Prügelei los. Massig Gegner stürzen sich auf Ihren

Spion. Der hat die Chance, diese durch gezielte Tritte und Hiebe loszuwerden. Ab und zu finden Sie Granaten, die sich sehr effektiv einsetzen lassen.

Nach jedem Level gibt es einen besonders fieseren Obergegner. Da sind schnell einige Mark verschlungen, bis Sie mit diesen Kerlen fertigwerden. In den späteren Levels ändern sich nur noch Details, z.B., daß unsere Spione mal nicht fliegen können oder die muntere Prügelei von unten nach oben führt. go

POWER PLAY

VORSCHAU



Live aus London kommt unser großer Messebericht von der PC-Show

Die Koffer sind schon gepackt, die Hemden frisch gebügelt — nur die Flugtickets suchen wir noch ... Aber keine Sorge, bis zu Beginn der **PC-Show** kommen wir rechtzeitig in London an. Die bedeutendste Messe für Computerspiele lockt auch dieses Jahr so ziemlich alles, was Rang und Namen hat, ins Messegelände am Earl's Court. Unsere rasenden Reporter Michael und Heinrich fürchten weder das englische Essen, noch

den Linksverkehr und berichten Euch in der nächsten **POWER PLAY** vom Messe-Mekka für Computerspieler.

Was Weihnachten auf dem Gabentisch liegen könnte, wird bereits auf der PC-Show zu sehen sein. Viele andere Herbst/Winter-Neuerscheinungen erwarten wir für die nächste Ausgabe schon zum Test. Welche Spiele wir Euch im einzelnen vorstellen werden, können wir noch nicht genau sagen. Aber unter den heißesten Kandidaten befinden sich auf jeden Fall "Super Wonderboy" sowie die Flug-Simulation "**Bomber**" von Activision, Oceans neues Fußball-Programm für 16-Bit-Computer und Electronic Arts'



Auf dem C 64 erntete "Skate or die" viel Lob. Wir sagen Euch, ob die Nintendo-Umsetzung genauso gut ist.



Bei dieser Simulation könnt Ihr zwischen einer ganzen Flotte von Fliegern wählen: "Bomber" hebt ab

Schauer-Spiel "The Hound of Shadow".

Der Videospiele-Teil wird von den "Großen Vier" beherrscht: Tips und Tests für Se-

ga Master System, Nintendo, PC-Engine und Mega Drive stehen auf der Tagesordnung. Vor allem die leidgeprüften Nintendo-Besitzer dürfen hoffen, denn nach dem eher schlappen Sommer stehen ihnen zur kalten Jahreszeit viele Neuerscheinungen ins Haus. Unter anderem im Blickpunkt: Die Umsetzung des Computerspiel-Klassikers "**Skate or die**".

Angereichert wird diese Mischung durch Starkiller, Stories und viele Power-Tips.

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 13. November

INSERTENVERZEICHNIS

Activision	2, 9, 19, 25, 51, 54	Karosoft	64
Ariolasoft	13, 23, 53, 67, 72	Kingsoft	46
Bachler	34	Markt & Technik Buchverlag	48
Bornico	7	MC Soft	60
Computer Markt Münster	34	Microprose	4, 57, 59, 65
Computer Shop Gamesworld	31	Playsoft	60
Compy Shop	42	Rainbow Soft	38
CPS Heidak	33	Rushware	11, 14, 62/63
CWM	60	Schlichting Computer Studio	43
Dynamic Systems	42	Schuster Computer	66
Dynatex	50	Softshop	55
easy Soft	52	Software 2000	22, 61
EC Electronic	49	Tech Noir	42
Flashpoint	44	TS Datensysteme	50
Funtastic	26	US Gold	71
International Software Köln	50	Wial Versand	68
Joysoft	35	Wörlein	56

SHARE THE AMERICAN DREAM

**THE GAMES
SUMMER EDITION™**

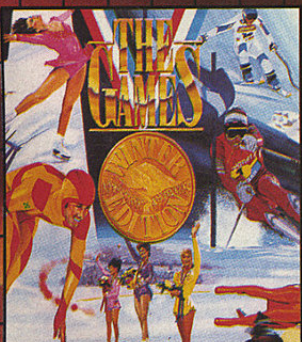
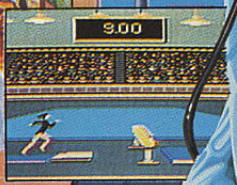
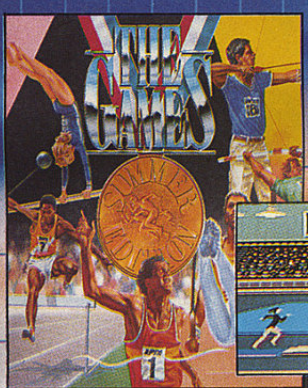
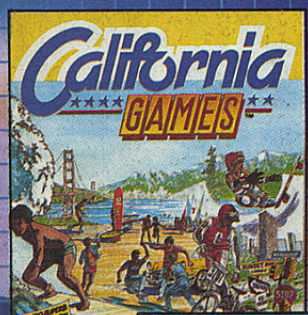
Für Freunde von Sportspielen ein
klares "Muß".

Power Play*



CALIFORNIA GAMES™
Jede der 6 Disziplinen ist ein
Spiel für sich. Das sollte man auf
keinen Fall versäumen.

ST ACTION*



**IMPOSSIBLE
MISSION II™**

Das klassische Konzept
wurde verbessert. Mit weit
besserer Grafik und
Spielwitz.

ZZAP

**THE GAMES
WINTER EDITION™**

Alle Sportdisziplinen sind
schön aufgemacht und die
Grafiken gut. Ein Heiden-
spaß, besonders, wenn man
es mit einer Gruppe von
Leuten spielt.

ST ACTION*

IAN NAYLOR 88

US GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX, England.
Tel. (UK) 021/6523388

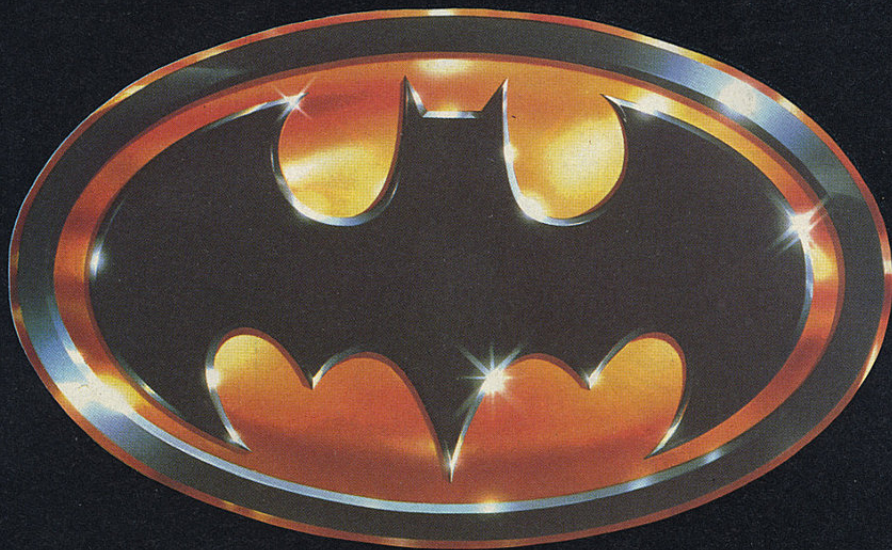


Spiele-Software in einer
Qualität, von der Sie nicht zu
träumen wagen.

Alle Spiele erhältlich für
ATARI ST, AMIGA & IBM PC

* So urteilt die Fachpresse

Doppelpremiere



TM & © 1964 DC Comics Inc

Rechtzeitig zum neuen BATMANN-Film veröffentlicht OCEAN die aktuelle Computerumsetzung für Amiga, Atari ST, Commodore 64 und Schneider CPC. Erneut muß sich der berühmte Comic-Star mit seinem ärgsten Widersacher, dem JOKER, auseinandersetzen. Neue Abenteuer, beste Unterhaltung und Weltstars zeichnen den Film aus. Das Spiel besticht durch rasante Action, professionelle Grafik und technische Kabinettstückchen. Wer am Ende Sieger bleibt, müssen Sie schon selber herausfinden. BATMANN — THE MOVIE, ab Oktober im Kino und auf Ihrem Computermonitor.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschießen

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

