

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

12/89

140 NEUE SPIELE

■ PC-Show in London:
Die Neuheiten von der
Messe des Jahres

Simulierte Umwelt

■ Ökolopoly:
Das Bio-Kybernetik-Spiel

Gutes für den Gabentisch

- Tower of Babel: Komplexes Strategie-Epos in 3D
- Manhunter II: Science-fiction von Sierra
- Their finest Hour: Neue Lucasfilm-Simulation



EINE KLINGE AUS TITAN

EIN HERZ AUS STAHL

STRIDER



86% **THE ONE**



CLASSIC



mäch
TO
SCO



CAPCOM

U.S. GOLD

© 1989. CAPCOM CO. LTD.
Lizenzausgabe von U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford
Birmingham B6 7AX
Tel. 021/3 56 32 36

EIN MANN – EIN SCHWERT – EINE FREIE WELT

Erhältlich für
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette & Disk
SPECTRUM 48/128 k Cassette
ATARI ST, CBM AMIGA &
IBM PC & COMPATIBLES

Professor Doktor Doktor honoris causa Frederic Vester: Bei soviel akademischen Graden erwartet man, vor lauter Uni-Weisheit förmlich erschlagen zu werden. Doch keine Angst vor Professor Vester: Der Bestsellerautor und mehrfach ausgezeichnete Wissenschaftler hält sich weder elitäre akademische Zirkel noch brütet er über weltfremden Seminar-Arbeiten. Vielmehr lehrt er, wie man einen besseren Blick für Zusammenhänge unserer Umwelt be-



"Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

kommt. Ulli und Anatol besuchten ihn im Münchener "Institut für Biologie und Umwelt GmbH", um die Computerspiel-Version von "Ökopololy" zu begutachten und außerdem ein paar Minuten mit ihm zu plauschen. Aus den paar Minuten wurden prompt einige Stunden. Erfreulicherweise ließ es Professor Vester sich nicht nehmen, Ökopololy sowie sein Institut selbst zu präsentieren. Man verbrachte einen gemütlichen Vormittag bei einem Kännchen Kaffee und einem höchst interessanten Gespräch. Was Professor Vester zu den Themen wie "Schule", "Computer" oder "Lernen" sagt, wird manchen ziemlich überraschen; nachzulesen ab Seite 24.



Noch grinst er: Er weiß noch nicht, wann der Flieger geht...

Nur eine Woche lang pendelten Michael und Heinrich jeden Tag zum "Earl's Court Exhibition Centre" im Westen von London. Auf dem gigantischen Ausstellungsgelände fand Ende September das Messereignis des Jahres statt: die PC-Show '89. Das Wetter war zwar London-untypisch (kein Nebel, kein Regen), dafür erfüllte die Messe alle Erwartungen (viel Trubel, viel Software). Ein Schicksalsschlag besonderer Art war beim Rückflug in die

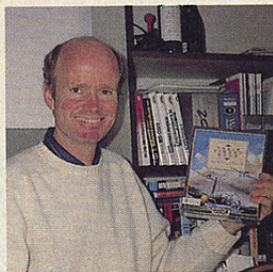
Das Doktor-Spiel

Heimatredaktion fällig: Das Reisebüro buchte Michael und Heinrich in extreme Früh-Maschinen. Bereits um vier Uhr mußten die Wecker rasseln, damit die beiden rechtzeitig den Londoner Flughafen Heathrow erreichen konnten. Trotz gestörter Nachtruhe und Aufbruch bei Nacht und Nebel stiegen die beiden genervten Morgenmuffel in die richtige Maschine ein, zeigten sich über die Flugplanung aber nicht sonderlich begeistert ("Nie wieder!"). Der umfangreiche Messebericht, der mit Informationen über 140 Spiele-Neuheiten gespickt ist, entstand gottlob in ausgeschlafenen Zustand — nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 6.

Auch diesen Monat gab es hohen Besuch in der *POWER PLAY*-Redaktion: Doug Glen arbeitet für Lucasfilm Games und hat schon die Spiele-Entwicklung von "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" betreut. Er ist nicht nur der Marketing-Leiter der Games Division, sondern auch die Anlaufstelle für Programmierer, Koordinator für alle Spiele und Kontaktperson der Presse. Er brachte den brandneuen Flugsimulator "Their finest hour: Battle of Britain" mit. Nach seiner Auskunft ist Regisseur Steven Spielberg, Fan vom Vorgängerspiel "Battle Hawks" völlig verrückt nach der Simulation. Er soll schon einige Stunden davor verbracht haben. Außerdem zeigte er eine neue Demo-Version von "Loom". Dieses Adventure stammt vom Ex-Infocom-Programmierer Brian Moriarty und wird mit einem neuen grafischen Interface ausgestattet sein — man darf gespannt sein.

Kaum war Doug entschwinden, stürzten sich Battle-

Hawks-Fan Anatol und Flugsimulator-Ab Michael auf Their finest Hour. In den folgenden Tagen entbrannte ein Wettkampf zwischen den beiden Piloten. Jede freie Minute wurde dazu verwendet, um "schnell eine Mission" zu fliegen und den Score zu erhöhen. Anatol ist auf die Spitfire spezialisiert (995 Punkte), Michael fühlt

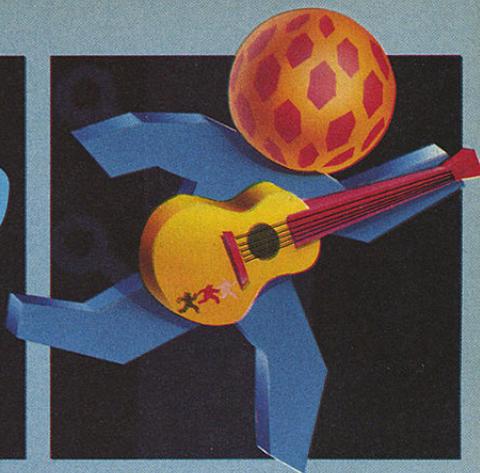


Doug Glen stellte die neueste Lucasfilm-Simulation vor

sich in seiner Messerschmidt (1034 Punkte) so richtig heimisch. Neuerdings tauschen die beiden Missionen aus, die sie mit dem "Mission Builder" gebastelt haben. Die netten Kommentare "Die schaffst Du nie!" oder "Frohen Absturzwünsch' ich..." wirken da besonders anspornend... Einen schönen Spätherbst wünscht die

POWER PLAY Redaktion

Rock'n Roll



Bildschirmfotos: Amiga



"Let's roll again, with Rock'n Roll"



"Roll around the clock"



"Roll over now, baby blue"

Sold my Soul

to Rock n Roll

Das werden auch Sie schon nach wenigen Spielminuten begeistert singen. Rock'n Roll ist ein schwingvolles Spiel voller Spaß, Spannung, Action, Klobelei und Rhythmen. Hier dreht sich alles um eine Kugel, die per Maus oder Joystick durch 32 riesige Levels gesteuert wird. Ventilatoren, Teleporter, Röhren-Systeme, Schalter, Eisflächen, Diamanten, Energie-Sperren, Magnete, massig Extras, versteckte Bonusräume, unsichtbare Geheimgänge, Warps und vieles mehr erwarten

Sie in diesem einzigartigen Spiel.



Erhältlich für:

Amiga
Atari ST
PC 3.5"

C 64
PC 5.25"
Spektrum
Schneider CPC

C 64
Spektrum
Schneider CPC

Rainbow
Arts

POWER PLAY INHALT 12/89

Aktuell

140 neue Spiele:	
Brandneues von der Londoner PC-Show	6
Schnipsel	16
Drakken:	
Riesen-Rollenspiel aus Frankreich	19
Der Bard's Tale-Nachfolger ist da:	
Dragon Wars	15
Software-Charts und Hitparaden	22

Kurz-Tests

Shinobi, Altered Beast, Paperboy, The Games: Summer Edition, Xenophobe, A.P.B., First Strike	68
Altered Beast, Passing Shot, Carrier Command, Action Fighter, Search for the Titanic, Star Wars	70
Trivial Pursuit, Menace, Microprose Soccer, Baal	72

Allgemeines

Editorial	3
High Scores: Hall of Fame	49
Impressum	49
Leserbriefe	52
Starkiller: Der wildeste Comic der Galaxis	55
Vorschau	86

Story

Ökolopoly:	
Das Spiel, das vom Professor kam	24

Computerspiele-Tests

Tower of Babel	29
Space Rogue	30
Fighter Bomber	30
Their finest Hour: The Battle of Britain	32
Future Wars	33
Batman — The Movie	33
Dragon Spirit	36
Clown-O-Mania	36
Omega	57
Continental Circus	58
Fiendish Freddy's Big Top O'Fun	58
Shadow of the Beast	62
A.P.B.	62
The Day of the Viper	64
Hoyle's Book of Games	64
Manhunter II: San Francisco	66

Power-Tips

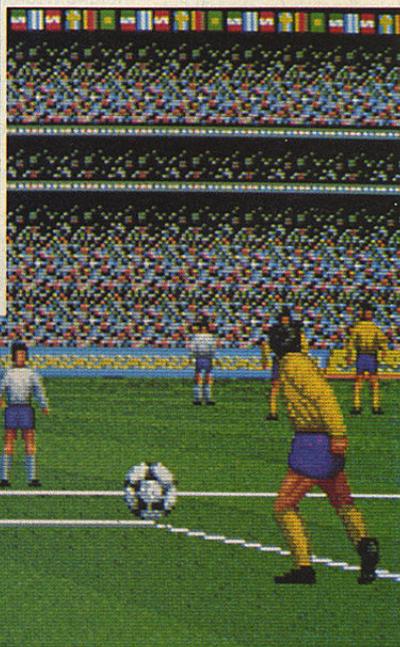
Tip des Monats: F-16 Falcon	37
Populous	40
Forgotten Worlds, Hostages, New Zealand Story	47
POKE-Ecke: Hopping Mad, Sim City, King's Quest IV, Silkworm, Silpheed, Zany Golf, Populous, Gogo the Ghost, Navy Moves	50
Space Quest II, Kick Off	51
Videospiel-Tips: Son-Son II, Time Soldiers, Goonies II, Dungeon Explorer, Shanghai	48

Videospiele-Tests

World Cup Soccer	74
Wonderboy III: Monster Lair	74
Bloody Wolf	77
Cloud Master	78
Tennis Ace	78
Skate or Die	81
Wrestlemania	81
Ghostbusters	84

Automaten-Tests

Plotting	84
----------	----



62 Kniefall vor dem Extra-Spender:
"Shadow of the Beast"

24 Zivilisations-Müll und gravierende
Fehlentscheidungen in "Ökolopoly"

74 Mit Schmackes ins Leder treten:
"World Cup Soccer"

Das Chaos hat Tradition: Alle Jahre wieder, wenn die PC-Show stattfindet, fallen Hundertschaften von Journalisten, Händlern und Freaks ins Messegelände am Londoner Earl's Court ein. Obwohl fast alle Besucher und Aussteller über den Lärm, die horrenden Standmieten und den Streß stöhnen, hat sich diese Messe als wichtigstes Schaufenster fürs Computerspiele-Business in Europa etabliert.

Den gewaltigen Schub an Messe-Neuheiten präsentieren wir Euch auf den nächsten Seiten. Der Übersicht zuliebe haben wir den Bericht alphabetisch nach Herstellerfirmen geordnet. Wer sich informieren will, welcher Titel für welche Computer erscheint, findet außerdem am Ende des Artikels eine alphabetisch nach Spielnamen geordnete Tabelle.

Accolade

Erstmals war das amerikanische Softwarehaus Accolade mit einem eigenen Stand auf der PC-Show vertreten. Gezeigt wurden vor allem Titel, die wir Euch bereits in unserem Bericht von der CES in *POWER PLAY* 8/89 vorstellten.

Dazu gesellten sich zwei brandneue Programme: **Bar Games** ist eine Art Jux-Sportspiel. In fünf kuriosen Disziplinen wie "Bierglas-Schieben" und "Würfelschummeln" geht's feucht-fröhlich zur Sache. **Blue Angels** nennt sich eine neue Kunstflug-Simulation. Wer Ramstein erfolgreich verdrängt hat, kann mit



Activisions "Tongue of the FatMan": Zweikampf gegen skurrile Gegner der ulkigen Art. (MS-DOS/EGA)

einem schneidigen Jet waghalsige Flugkunststückchen probieren. Die schönsten Manöver darf man in einer Wieder-



SPIELE

SPEKTAKEL • IN • LO

holung nochmals in Ruhe bewundern.

Activision/Gamestar/Infocom

Viel zu sehen gab es bei Activision. Neben Spiele-Neuheiten von den englischen und amerikanischen Programmier-Teams dieses Softwarehauses stießen wir auch auf Neuerscheinungen von Gamestar und Infocom. Activision kümmert sich um Vertrieb und Marketing der Produkte dieser US-Softwarefirmen in Europa.

Aus den englischen Software-Studios erscheinen zu Weihnachten neben dem Spiel zum Film **Ghostbusters 2** in erster Linie Spielautomaten-Umsetzungen. Gute Chancen auf eine Pole Position in den Hitlisten hat **Power Drift**, die Umsetzung des gleichnamigen Sega-Spielhallenhits. Mit einem Rennwagen flitzt Ihr über insgesamt 27 Pisten und dürft Euch dabei heiße Überholduelle mit elf Computergegnern liefern. Wildes Weltraumballern erwartet Euch bei **Galaxy Force**, einer weiteren Sega-Adaption. Durch den Weltraum und planetarische Tunnels

Nahezu alle wichtigen Softwarefirmen präsentierten ihre Weihnachts-Knüller auf der PC-Show. In unserem großen Messe-Report berichten wir Euch von über 100 Spiele-Neuheiten.

zischt ein wackeres Raumschiff, das mit Laserblitzen gegnerische Flugkörper fünf Levels lang anschmort. Sportlich gibt sich **Fighting Soccer**, die Umsetzung eines Spielautomaten von SNK. Elf Teams treten bei einem Fußballturnier an, um die Goldmedaille zu gewinnen. Besondere Kennzeichen sind die recht großen Spieler-Sprites und kernige Tacklings als rauhes aber wichtiges spielerisches Element. Für 1990 hat sich Activision bereits drei weitere Spielautomaten-Lizenzen gesichert: **Dragon's Breed** (das neue Ballerspiel von den R-Type-Erfindern), **Ninja Spirit** (schweres Actionspiel) und **Atomic RoboKid** (Ballerspiel, dessen Held ein knuddeliger Roboter ist).

Aus Amerika kommen die Activision-Neuheiten **Tongue of the FatMan** (reichlich bizarres Science-fiction-Catchen), **Grave Yardage** (Football mit Monster-Teams voller Zombies und Ghouls), **Manhole** (Fantasy-Abenteuer), **Mechwarrior** (Rabatz mit rostfreien Robot-



Coktel Vision

Coktel Vision versucht sein Glück mit Spielen zu aktuellen Kinofilmen. **Asterix and the Enchanted Stone** ist das Spiel zum neuen Asterix-Zeichentrickfilm und **Oliver** heißt das Programm zur Walt Disney-Adaption des Kinderbuches "Oliver Twist". Außerdem geplant sind die Simulation **European Space Shuttle** sowie **Skido** und **No Exit**.

Domark/Tengen

Ungewöhnliche Kluft am Domark-Stand: Fast die ganze Belegschaft tummelte sich in rot-weißen Overalls mit dem **Hard Drivin'**-Logo. Diese Fahrsimulation soll der große Weihnachts-Hit des Tengen-Labels werden. Auf einer Landstraße oder einer Stunt-Piste gibt der Spieler hier seinem Sportwagen die Sporen, überholt andere Fahrzeuge und bemüht sich, nicht in LKWs oder Häuser zu krachen. Der Spielautomat bietet feine, fließende Vektorgrafik. Die ST- und Amiga-Versionen wird 3D-Experte Jürgen Friedrich programmieren, der bereits die erfolgreichen 16-Bit-Umsetzungen von "Star Wars" schrieb. Weitere Tengen-Titel, die rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen, sind die

Drachen-Ballerei **Dragon Spirit** und das witzige Paddel-Spiel **Toobin'**. Außerdem wurden die nächsten Tengen-Spiele für Anfang 1990 bekanntgegeben. Mitte Januar kommt **Cyberball**, eine originelle American-Football-Variation mit Robotern. Darauf folgen die Umsetzungen des brandneuen Spielautomaten **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Der ellenlan-

ge Titel läßt's schon ahnen: Das Actionspiel ist eine Persiflage auf Science-fiction-Klischees. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, um die schmucke Professorin Sarah Bellum aus den Klauen außerirdischer Raufbolde zu befreien.

Domark hat auch eine Alternative zu all diesen Actionspielen zu bieten: **Pictionary** ist die Umsetzung eines Gesellschaftsspiels, das in den USA zur Zeit gewaltig abräumt. Es ist eine Variation der TV-Serie "Die Montagsmaler": Wer zuerst anhand eines Bildes einen Begriff erkennt, sammelt Punkte.

EAS

Gut gemischt ist das Weihnachts-Programm von EAS: Auf der Messe gezeigt wurden das Rollenspiel **Kayden Garth**, das Strategiespiel **Limes and Napoleon**, das Wild-West-Spektakel **Far West**, das Jump-and-Run-Spiel **Magic and Advantages**, eine Tennis-Simulation mit gesplittetem Bildschirm.

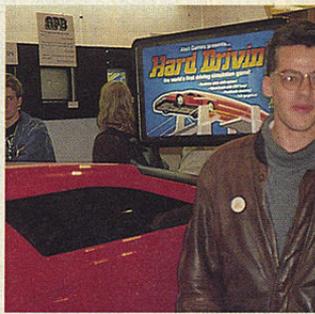
Electronic Arts/Interplay

Electronic Arts präsentierte neue Demos von Spielen, über die wir Euch bereits in der letzten Ausgabe informierten. Rechtzeitig zu Weihnachten sollen die Rollenspiele **Hound of Shadow**, **Keef the Thief** und **Swords of Twilight** erscheinen. Zum Jahresende werden endlich die Amiga- und C 64-Umsetzungen des Weltraum-Rollenspiels **Starflight** erwartet, dessen PC-Version in Amerika ein Riesenerfolg war. Mit **Budokan: The Martial Spirit** erscheint ein neues Fernost-Sportspiel. In einem großen Turnier treten Ihr in den Disziplinen Karate, Kendo, Bo und Nunchaku an. Electronic Arts vertreibt in Europa die Pro-

gramme des US-Softwarehauses Interplay ("The Bard's Tale", "Wasteland"). Ausführliche Infos zum neuesten Interplay-Rollenspiel **Dragon Wars** findet Ihr nach dem Messebericht im Aktuell-Teil dieser Ausgabe. Vom Action-Schachspiel "Battle Chess" wird eine C 64-Umsetzung erscheinen; außerdem ist "Neuromancer" auf dem Amiga endlich fertig.

Empire

Fußball-Freunde werden auch von Empire mit einer Neuerscheinung bedacht: **Gazza's Super Soccer** bietet fröhliches Gekicke mit einem umfangreichen Liga-Modus. Ein aktueller Buch-Bestseller des amerikanischen Autors Harold Coyle steht Pate für **Team Yankee**, eine Mischung



Jürgen Friedrich, der Programmierer der 16-Bit-Versionen von "Hard Drivin"

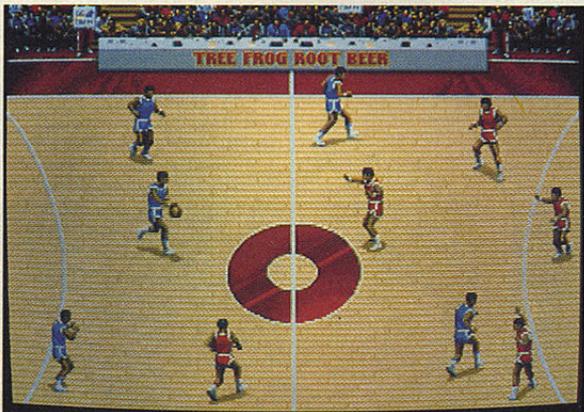


Die Fahrsimulation "Hard Drivin" gilt als sicherer Anwärter für die Charts (Amiga/ST)

aus Strategiespiel und Panzer-Simulation. **Time** nennt sich ein Weltraum-Action-Adventure, das — der Name läßt's ahnen — in verschiedenen Zeitzonen spielt.

Gremlin

Recht ruhig und beschaulich ging es bei Gremlin zu. Nur eine Handvoll Neuerscheinungen sind bis Ende des Jahres geplant. Darunter befinden sich das **Footballer of the Year**



Gute Grafik ist man von Cinemaware gewohnt — "TV Sports Basketball" macht da keine Ausnahme (Amiga)

Recken), **Deathtrack** (Freie Fahrt für wilde Burschen — dank Laser und Raketenwerfern auf der Kühlerhaube) und das langerwartete Spiel zum brillanten Actionfilm **Die Hard**. Die Sportspiel-Spezialisten von Gamestar liefern mit **Face Off** eine Eishockey-Simulation ab, bei der Ihr um den berühmten Stanley-Cup spielt. Von Infocom kommt mit **Mines of Titan** ein neues Science-fiction-Rollenspiel.

Cinemaware

Cinemaware veröffentlicht in Kürze seine mit Spannung erwartete Gruselfilm-Persiflage **It came from the Desert**. Zum Jahresende steht dann das zweite Spiel aus der "TV Sports"-Reihe an. Der Nachfolger zu "Football" heißt **TV Sports Basketball**. Hervorragend aussehende Grafik, umfangreiche Spieler-Statistiken, Liga-Modi und zahlreiche Gags wie Werbung und Interviews sollen für das rechte Flair einer Fernseh-Übertragung sorgen. Bis zu vier Spieler können bei der Amiga-Version gleichzeitig antreten.



Fußball und kein Ende: Anstoß frei für "Gazza's Super Soccer" (ST)

II (Fußball-Strategie), das Actionspiel **Switchblade**, die BMX- und Skateboard-Simulation **Skidz**, das Autorennen **Supercars**, und das Action-Adventure **Axel's Magic Hammer**. Gezeigt wurden auch der "Deflektor"-Verschnitt **Mindbender** und **John Lowes' Ultimate Darts** für ambitionierte Pfeilwerfer.

Hewson

Immer 16-Bit-lastiger wird das Angebot von Hewson. Für November sind die ST/Amiga-Umsetzungen der 8-Bit-Spiele **Stormlord** und **5th Gear** geplant. Ganz neu ist **Onslaught**, eine Mischung aus Action- und Fantasy-Strategiespiel.

Eine Reihe neuer Titel für 1990 wurde bereits angekündigt. An gleich zwei Projekten



"Axel" heißt der Held in Gremlins neuem Geschicklichkeitsspiel (ST)

arbeitet John Phillips. Im Mai soll der Nachfolger zu seinem Kultspiel "Nebulus" erscheinen. In **Nebulus II** muß der

niedliche Held Pogo 16 neue Türme erklimmen. Diesmal stehen ihm auch Extras zur Verfügung, um an den zahlreichen Gegnern vorbeizukommen, die die Türme bewachen. Einen Monat früher soll **Scavenger** erscheinen, ein vertikal scrollendes Action-Adventure. Der Titelheld saust durch allerlei Zeitzonen, um Schatzkisten mitgehen zu lassen. Auch zu "Stormlord" ist ein Nachfolger geplant. Der Schauplatz von **Stormlord II** ist die Unterwelt, wo sich reichlich Vampire, Zombies und grüne Trolle tummeln. Andrew Braybrooks neuester Streich sind die 16-Bit-Umsetzungen seines C 64-Klassikers **Paradroid**. Das vielgerühmte Action-Strategiespiel soll mit aufgedonneter Grafik erneut zum Hit werden.

Infogrames

Von diesem französischen Softwarehaus erscheinen bald zwei Spiele, in denen sich alles rund ums Auto dreht. **Highway Patrol 2** erinnert ein wenig an **Test Drive II**. Bei **Chicago 90** macht der Spieler mit schnellen Wagen Jagd auf Verbrecher. In dem Actionspiel **Safari Guns** darf dann auf Jäger und Wilderer geballert werden, die sich an bedrohten Tierarten vergreifen wollen. Einen guten Eindruck hinterließ das Rollenspiel-Epos **Drakken**: Ihr müßt

Trends der PC-Show

★ 16 Bit marschiert: Die meisten Spiele-Neuheiten erscheinen zunächst für Amiga, ST oder MS-DOS. Es gibt immer mehr Programme, die überhaupt nicht für C 64 und CPC veröffentlicht werden.

★ Von der Rolle: Rollenspiele sind weiter stark im Kommen. Neben den zahlreichen Rollenspiel-Importen aus den USA wagen sich auch verstärkt europäische Programmierer an dieses Genre.

★ Sag' ja zu EGA: Bei PC-Spielen setzen sich EGA- und VGA-Grafikkarten immer mehr durch. Hercules-Grafik wird oft gar nicht unterstützt. Unter CGA sehen viele PC-Spiele recht grulich aus. *hl*

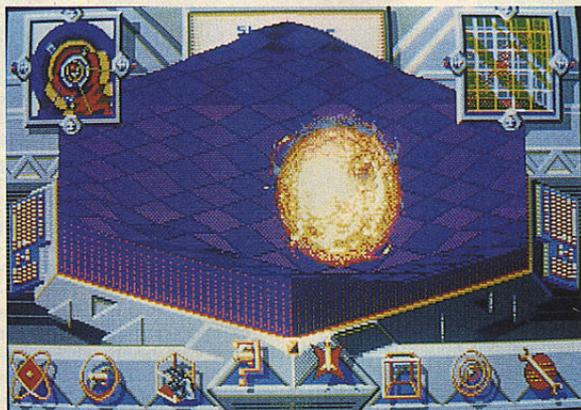
Club, das Ende des Jahres erscheint. Nicht nur Eintreten auf das runde Leder sind gefragt, auch Taktik und Trainer-Aufgaben müßt Ihr erledigen.

Loricel

Drei neue Spiele will das französische Softwarehaus Loricel bis Januar veröffentlichen: den Computer-Flipper **Pinball Magic**, die Panzer-Simulation **Track Attack** sowie das Geschicklichkeitsspiel **Skweek II** (Nachfolger zu Skweek).

Magic Bytes

Von dem Gütersloher Softwarehaus erscheinen bis Weihnachten das Jump-and-Run-Spiel **Tom und Jerry 2**, das Jux-Sportspiel **Eskimo Games** und das Denk- und Größelspiel **Blue Angel 69**. Anfang 1990 sollen dann die schon lange angekündigte Kriegsschiff-Simulation **U.S.S. John Young** und das recht actionreiche Terroristendrama **North Sea Inferno** veröffentlicht werden.



Trips zu fremden Welten: "Gravity" von Imageworks (ST)

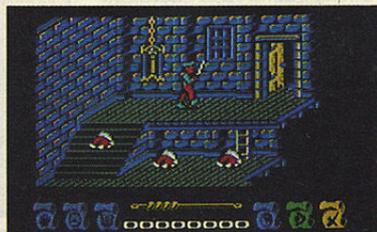
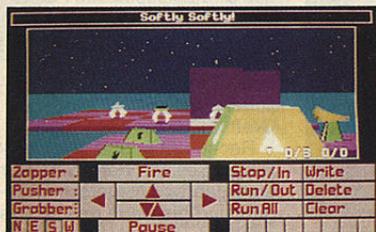
in einer Fantasy-Welt acht verschiedene Steine finden. Sechs mehrstöckige Dungeons müssen erforscht und viele Monster bekämpft werden.

Krisalis

Die kleine Softwarefirma machte hauptsächlich Werbung für das neue Fußballspiel **Manchester United Football**

Microprose/Firebird/Rainbird

Eine ganze Reihe von vielversprechenden Neuheiten kündigte Microprose an. Nicht nur unter dem eigenen Namen, sondern auch bei den Labels Rainbird und Firebird stehen zu Weihnachten viele Veröffentlichungen an.



Drei neue Rainbird/Firebird-Spiele von links nach rechts: Tower of Babel, Midwinter (beide ST) und Bushido (C 64)

Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE - Titel
021 01 1637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.

TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen - alles in solider 3D - Grafik und unter Anwendung neuester Licht- und Schattentechniken.

Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.B. 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt - wenn die Spielsituation es erfordert - in den Spielablauf eingreifen.

Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spiel designer ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nützen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teufelischen Konstruktion heraus!

Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele! Erhältlich für ST und Amiga.

Roonstraße 5 6503 Mainz-kastel Tel: 06134 22235



Bei Microprose erscheinen die Postspiel-Adaption **Starlord** und der Nachfolger zu "Airborne Ranger" namens **Rat Pack**. Hier darf der Nachwuchs-Söldner nicht nur einen Einzelkämpfer durch unterschiedlichste Missionen hetzen, sondern gleich ein ganzes Soldaten-Team befehlen. Von Firebird kommen das Kampfsportspiel **Oriental Games** und das Action-Adventure **Bushido**.

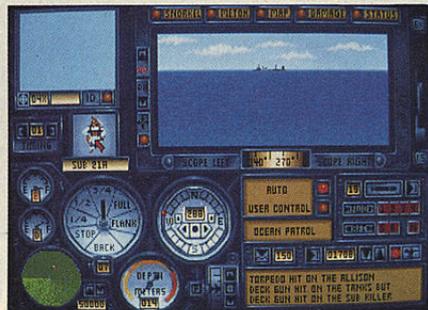
Beim Rainbird-Label erscheint das neue Spiel von Tau-Ceti-Programmierer Pete Cook: **Tower of Babel** bietet Tüftelspaß in piekfeinem 3D-Look. Ebenfalls mit edler 3D-Grafik wartet das Strategie/Rollenspiel **Midwinter** auf. Der Spieler muß hier mit einer kleinen Mannschaft eine arktische Insel gegen zahlreiche Invasoren verteidigen. Nicht nur Ski, sondern auch Motorschlitten, Para-Glider und unterschiedlichste Waffen stehen Euch zur Verfügung. Außerdem plant Rainbird die Veröffentlichungen des Handels- und Strategieprogramms **Epoch**, des Atomkriegs-Dramas **Survivor**, des Weltraum-Action-Adventure **First Contact** und **UMS II**, die Fortsetzung zum Kriegs-Strategiespiel "Universal Military Simulator".

Mirrorsoft/Imageworks/PSS

Strahlende Gesichter in der Hotel-Suite, die Mirrorsoft in unmittelbarer Nähe des Messesegeländes belegt hatte. Just zum Messestart rauschte "Xe-

non II" hoch in die britischen Charts. Entsprechend moralisch gestärkt präsentierte man uns die Produktpalette fürs Weihnachtsgeschäft.

Die Software-Speisekarte des Labels Imageworks bietet in diesem Winter für so ziemlich jeden Geschmack etwas. **Gravity** heißt ein ungewöhn-



Eine neue Simulation von PSS: U-Boot-Tauchfahrt mit "Wolfpack" (MS-DOS/VGA)

liches Geschicklichkeitsspiel, bei dem man von Sonnensystem zu Sonnensystem huscht, sein Schiff allmählich aufrüstet und dabei mit der lästigen Gravitation ganz schön zu kämpfen hat. Von **Dynamic Debugger** berichteten wir Euch bereits vor einigen Monaten — nur trug das Spiel damals noch den Arbeitstitel "DDT". Das witzige Plattformspiel soll besonders durch seine Grafik bestechen und wird auf dem Amiga den HAM-Modus mit über 4000 Farben gleichzeitig ausnutzen. Weiter geht's mit neuen Fantasy-Spielen: **Blade**

Warrior (früherer Arbeitstitel "Palladin") handelt von einem schwertschwingenden Helden, der hinter einem miesen Zauberer her ist. Adventure-Fans wird ein Nachfolger zu "Lord of the Sword" beschert, das vor gut einem Jahr bei Rainbird erschien. Der zweite Teil nennt sich **The Final Batt-**

Entdeckung: Eine unheimliche Macht hat sich im Park ver-schanzt und bereits den eigenen Großvater zu Tode erschreckt. Da solche Späßchen jeden Besucher vergraulen können, will man dem unbekannteren Unhold baldigst den Garaus machen. **Terrarium** ist ein Action-Adventure mit Science-fiction-Handlung: Ihr müßt einen Wissenschaftler-Kollegen aus den Fängen von Kidnappern befreien. Eine weitere Dosis Weltraum bietet **Omicron Conspiracy**. Als

Messesplitter

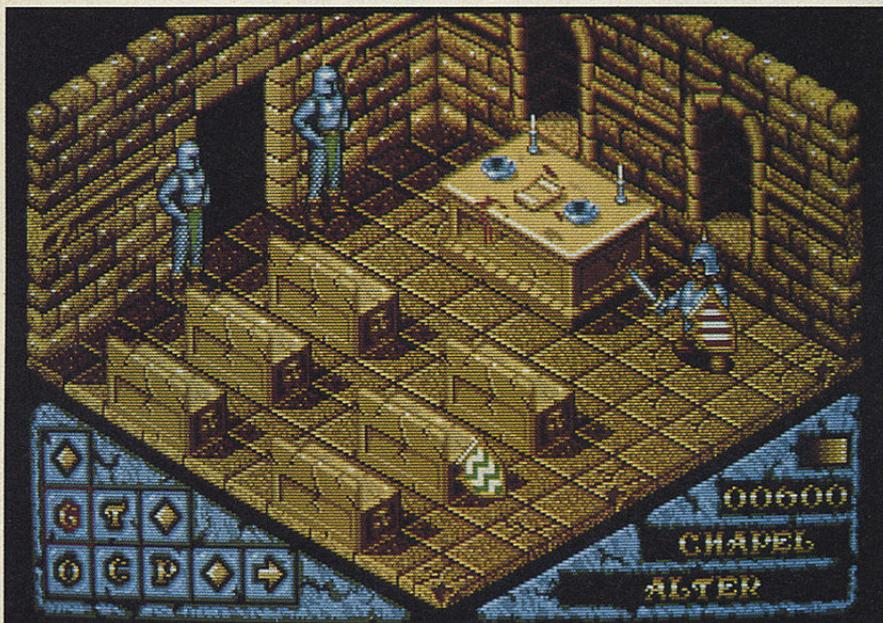
In stilvoller Atmosphäre präsentierte Activision am Abend des ersten Messetages seine Flugsimulation "Bomber". Die Fachpresse wurde zu einer Vorführung des Programms in den piekfeinen "Royal Air Force Club" geladen. Wo Orden in schweren Vitrinen ruhen und Veteranen ihre Whiskey-schlürfen, wurde die Simulation auf einem flotten 33-MHz-PC mit Großbildschirm vorgeführt.

Die längste Anreise zur PC-Show mußte Interplay-Boß Brian Fargo bewältigen. Ein Flug von Kalifornien nach England ist ohnehin kein Pappenstiel, doch dank eines Getriebeschadens an einem Flugzeug mußte Brian auch noch reichlich warten. Erst 20 Stunden nach Reisebeginn traf er in London ein. Sein Kommentar: "Bei der Ankunft sah ich aus wie ein Zombie."

Personalwechsel beim englischen Microprose-Büro: Geschäftsführer Stewart Bell hat seine eigene Softwarefirma "Electronic Zoo" gegründet. Über einen Nachfolger ist bei Microprose noch keine Entscheidung gefallen.

Aller guten Dinge sind drei: Bereits zum dritten Mal wurde auf einer PC-Show das Novagen-Spiel "Damocles (Mercenary II)" angekündigt. Im Herbst 1987 hieß es erstmals: "Damocles erscheint Weihnachten". Im September 1988 dasselbe Sprüchlein. 1989 soll das Programm endlich erscheinen — wenn nicht, wird es wohl nächstes Jahr auf der PC-Show wieder angekündigt werden...

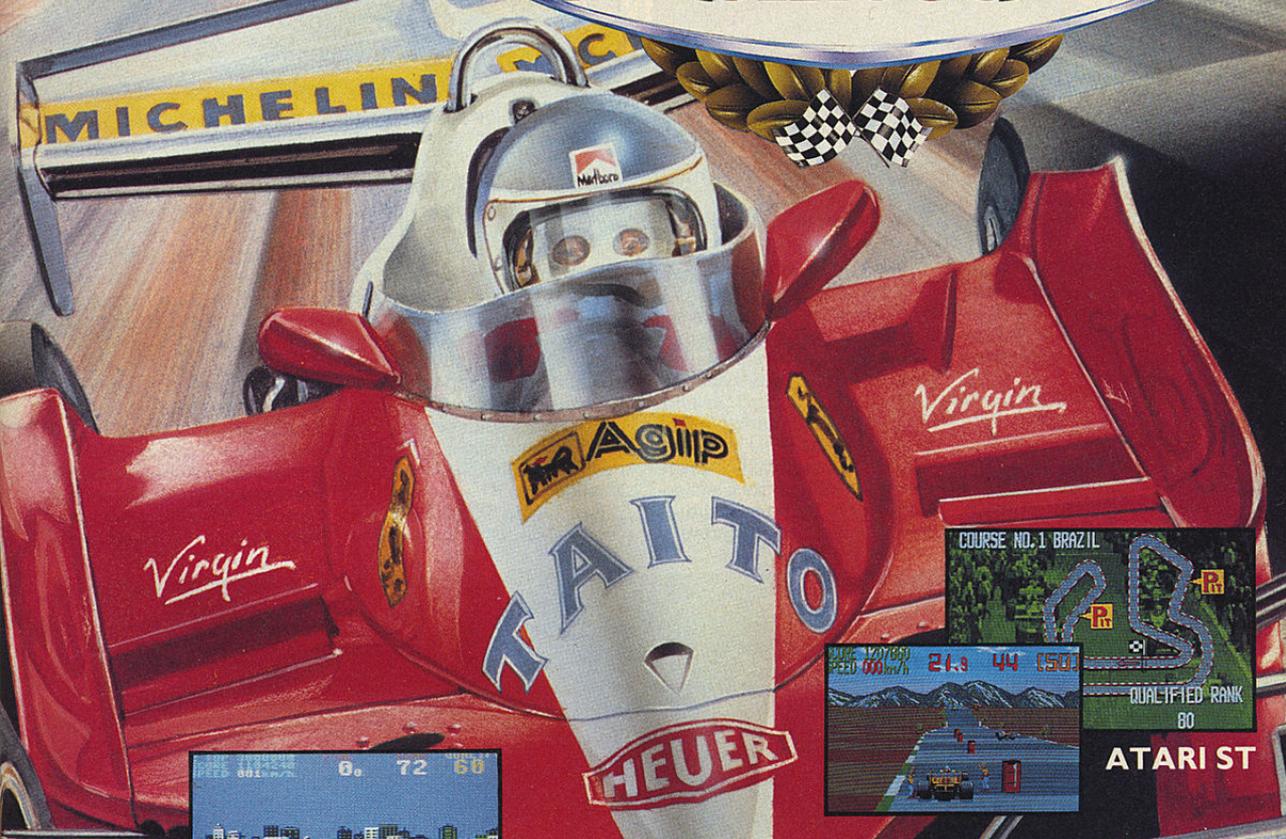
hl



Cadaver, das neueste Spiel der Bitmap Brothers, ist ein Action-Adventure mit detaillierter Grafik (ST)

DIE HERAUSFORDERUNG

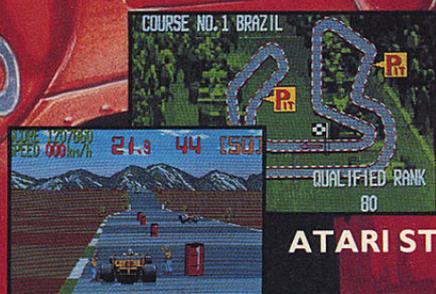
CONTINENTAL CIRCUS



C 64



AMIGA



ATARI ST

Die Formel 1 fordert Ihren ganzen Mut und Ihre ganze Entschlossenheit. Sie haben lange trainiert, um der Beste zu sein. 8 Rennen in 8 verschiedenen Ländern müssen Sie antreten. Brasilien ist die erste Herausforderung. Sie dürfen nicht verlieren. Zeigen Sie, daß Sie das Zeug zu einem Niki Lauda oder Alan Prost haben.

CONTINENTAL CIRCUS ORIG. SPIELHALLENUMSETZUNG

erhältlich für ATARI ST, AMIGA, C 64 Kass./Disk.
Licensed from © Taito Corp., 1988, export outside
Europe and Australasia prohibited.

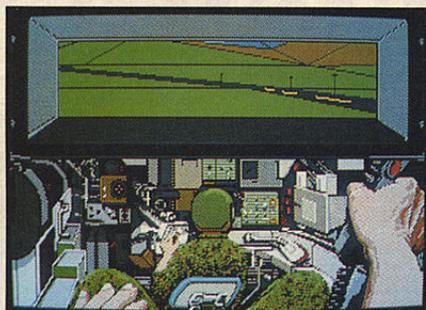
Virgin Games GmbH
Eiffestr. 398
2000 Hamburg 26
Tel. 040/25 15 36-0



Captain der Sternenpolizei klappert man etwa 250 Orte ab, um einen galaktischen Drogenring zu zerschlagen.

Erstmals wagt sich Image-works an die Umsetzung eines Kino-Kassenknüllers. **Back to the Future II**, der Nachfolger von "Zurück in die Zukunft". Die Zeitreise ins Jahr 2015 soll-

Bösewichtern her. Sportlich wird's bei **Adidas Golden Shoe**, einer neuen Fußball-Simulation. Außerdem plant Ocean die Veröffentlichungen von **Ivanhoe** (Action-Adventure mit witziger Grafik), **F-29 Retaliator** (Flug-Simulation) und **Lost Patrol** (Vietnam-Kriegs-spiel).



Panzer rumpeln bei "Tank" (MS-DOS/EGA)

te ein prächtiges Actionspiel abgeben. Details stehen noch nicht fest — bis auf die Tatsache, daß das Spiel erst 1990 erscheinen wird. Mit **Interphase** steht schließlich ein echter 3D-Leckerbissen auf dem Weihnachts-Fahrplan. Zur fließend schnellen Grafik gesellt sich ein ausgetüfteltes Spielprinzip, bei dem man nicht nur schnell reagieren, sondern auch heftig nachdenken muß.

Zwei neue PSS-Strategie-spiele runden das üppige Mirrorsoft-Angebot schließlich ab. Bei **Wolfpack** tuckert ein U-Boot durch den 2. Weltkrieg, während fortgeschrittene Spieler bei **Harpoon** gleich ganze Flotten über den Nordatlantik kommandieren.

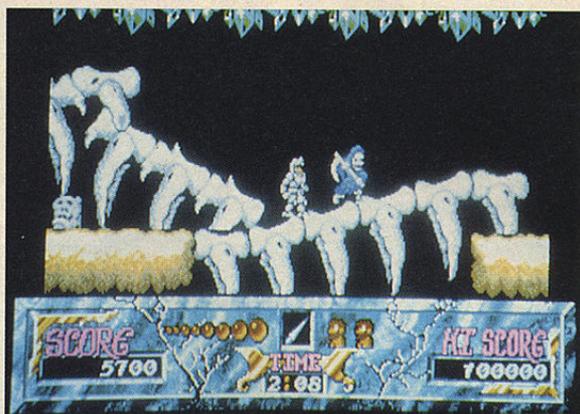
Ocean

Den auffälligsten Stand hatte Ocean. Schwer zu übersehen (und überhören) war die riesige Videowand, auf der die neuen Spiele gezeigt wurden. In die Abteilung "Bildschirm-Metzerei" fallen die wenig geistreichen, aber turbulenten Automaten-Umsetzungen **Cabal** und **Operation Thunderbolt**. Zwei Spieler können gleichzeitig ein Fadenkreuz auf Dutzende von Sprites anlegen. Viel Schießerei erwartet Euch auch bei der Umsetzung des Films **The Untouchables**: Chicagoer Gangster inklusive Al Capone liefern sich wilde Feuergefechte.

Die heißeste Automaten-Umsetzung, die Ocean zu Weihnachten auf der Pfanne hat, dürfte wohl Taitos **Chase HQ** sein. Bei diesem Renn- und Rammspiel hetzen zwei coole Cops im besten "Miami Vice"-Stil hinter motorisierten

Psygnosis/Psyclapse

Unter eigenem Namen und auf dem Label **Psyclapse** will Psygnosis zu Weihnachten eine ganze Reihe von Action-spielen loslassen. **Stryx** ist eine Art Mischung aus "Obliterator" und "Barbarian". Der Spieler steuert seine Figur durch drei Levels voller Action. Zum Nachfolger des Action-Adventures **Barbarian** wird es den Nachfolger **Barbarian II**



Zu Weihnachten erscheint der "Ghosts'n Goblins"-Nachfolger "Ghouls'n Ghosts" endlich für Heimcomputer (ST)

(Kategorie "Feucht-Fröhlich"). Spectrum Holobyte

Nach der Corvette-Simulation "Vette" erscheint von Spectrum Holobyte zum Jahresende die Panzer-Simulation **Tank**. Eine umfangreiche Mission im Vietnam-Krieg kann man bei **Flight of the Intruder** bestehen. Das Programm wird kein reiner Flugsimulator sein; Strategie ist auch gefragt, um die verhängnisvolle Fliegerei heil zu überstehen.

Thalion

Seit Jahren tüfteln die Jungs von Thalion schon an dem Rol-

Second Price war ein frühes Demo zu sehen, das mit wahnwitzig schneller 3D-Vektorgrafik protzte. Angeblich soll sogar "Starglider"-Programmierer Jez San beim Anblick dieses Demos ins Staunen gekommen sein.

The Edge

Der Pressesprecher am Stand von The Edge setzte sein bestes Breitwand-Grinsen auf, denn mit fast zwei Jahren Verspätung erscheinen im November endlich die Umsetzungen des Taito-Spielautomaten **Darius**. Das horizontal scroll-



Protzige Promotion für "Turbo Out Run": U.S. Gold parkte einen leibhaftigen Ferrari am Stand

geben (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Palace-Spiel). Außerdem auf dem Psygnosis-Plan: **Carthage**, **Killing Game Show**, **Infestation**, **Flash Dragon**, **Never Mind** (ein Denkspiel mit über 300 Puzzles), **Matrix Marauders**, **Gore** und das Unterwasser-spektakel **Aquaventura**

lenspiel-Epos **Dragonflight**. Dieses Jahr zu Weihnachten soll das grafisch aufwendige Programm endlich erscheinen. Außerdem zu sehen: das Jump-and-Run-Spiel **Gates of Jambala** und das recht ungewöhnliche Kampfsportspiel **Chambers of Shaolin**. Von dem 3D-Action/Denkspiel **No**

lende Weltraum-Actionspiel fällt vor allem durch seine ebenso zahlreichen wie riesigen Obermonster auf. Fans der Peanuts-Comics werden sich über das **Snoopy**-Computerspiel freuen. **The Punisher** und **X-Men** sind zwei weitere Comic-Adaptionen, doch hier geht's wesentlich

Hard Drivin'

EINE ECHTE
DREIDIMENSIONALE WELT
AUF IHREM BILDSCHIRM!



AUFREGENDE STUNT-PISTE
MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!



QUALIFIZIEREN SIE SICH
ZUM DUELL MIT DEN TOP-FAHRERN!



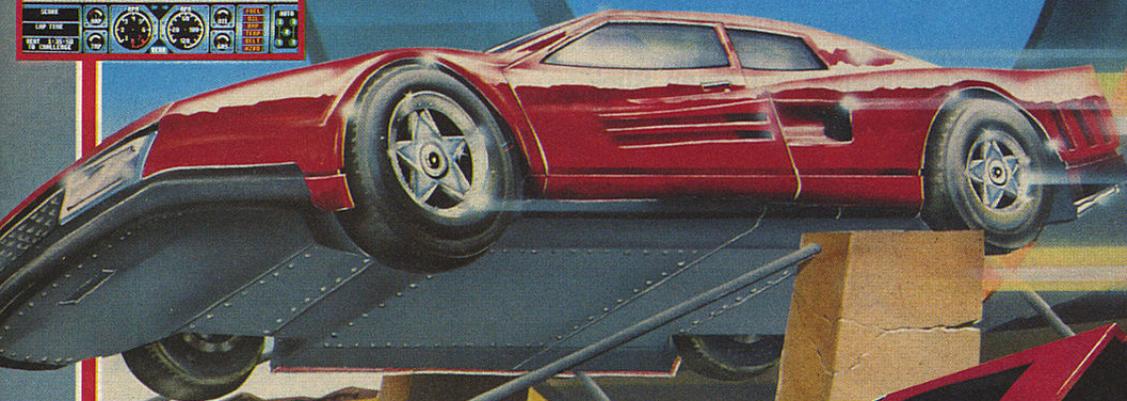
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR

– der alle anderen Rennspiele abhängt!

Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebräust? Hier ist Ihre Chance! Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!

Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.

Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?



© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.
by Atari Games Corporation
Programmed by Jürgen Friedrich 15-bit Binary Design 8-bit

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

Veröffentlicht von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse,
6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

IBMPC - Amiga - Atarist - Commodore 64 - Amstrad - Spectrum

DOMARK

härter zu. Die Helden sind harte Kämpfer; bei den Software-Umsetzungen wird die Action klar überwiegen. Zu The Punisher kommt Anfang 1990 auch ein neuer Film in die Kinos, in denen Schwedens Muskel-Export Dolph Lundgren den Titelhelden verkörpert.

SSI

Das amerikanische Softwarehaus SSI ist von Kopf bis Fuß auf "Advanced Dungeons & Dragons" eingestellt. Die Computerprogramme, die auf dieser Fantasy-Rollenspielseerie basieren, sind weltweit sehr erfolgreich. Kein Wunder, daß nach "Curse of the Azure Bonds" und "Dragons of Flame" bereits weitere Titel geplant sind. Zum Jahreswechsel erscheint **War of the Lance**, das erste "AD&D"-Strategiespiel. Anfang 1990 folgt mit **Champions of Krynn** ein reinrassiges Rollenspiel. Bis 1992 will SSI fünf AD&D-Computerspiele pro Jahr veröffentlichen. Außerdem sicherten sich die Amerikaner die Rechte an der Science-fiction-Rollenspielseihe "Renegade Legion". Die erste Computerumsetzung soll Anfang 1990 erscheinen.

U.S. Gold

Heißester Kandidat für den Ehrenpreis in der Kategorie "Höchste Spielautomaten-Dichte pro Quadratmeter" war der U.S. Gold-Stand, der mit neuen und älteren Automaten vollgestopft war. Als knalligen Werbegag für das neue Rennspiel **Turbo Out Run** gab's außerdem einen ausgewachsenen Ferrari zu bestaunen. Mit einem roten Ferrari F40 rast Ihr bei Turbo Out Run quer durch die USA. Wechselnde Witterungsbedingungen und 16 grafisch unterschiedliche Streckenabschnitte sind die Besonderheiten des Spiels. Das ursprünglich geplante "Out Run Europa" verschwindet zugunsten der Turbo-Version erst einmal in der Versenkung.

Ein weiterer Nachfolger zu einem Spielhallen-Hit ist **Ghouls'n Ghosts**. Die Fortsetzung zum Klassiker "Ghosts'n Goblins" bietet viele Extrawaffen und gruselige Gegner. Die Mischung aus Baller- und Plattformspiel ist für Dezember geplant. Für 1990 sicherte sich U.S. Gold die Lizenz für Segas neuen Automaten **Crackdown**. Zwei Spieler schießen sich hier

gleichzeitig durch mit Gegnern gespickte Labyrinth. **Moon-walker** nennt sich schließlich das erste Michael-Jackson-Computerspiel. Unterlegt von wummernenden Discorhythmen macht sich Michael auf die Socken, um den bösen Mr. Big zu bekämpfen.

Virgin/Mastertronic/Melbourne House

Der Computer- und Videospiel-Ableger des britischen Unterhaltungskonzerns Virgin hat ein ganzes Bündel Labels unter seinen Fittichen. Auf der PC-Show wurden Neuheiten von Virgin Games (Spielautomaten-Umsetzungen und Sport-Simulationen für Heimcomputer), Mastertronic (Billigspiele) und Melbourne House (Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele) vorgestellt.

Am aktivsten ist derzeit Virgin Games. Die Automaten-Umsetzungen "Silkworm", "Gemini Wings" und "Shinobi" sind kaum veröffentlicht worden, da steht schon der nächste Spielhallenhit für Heimcomputer an. **Continental Circus** ist ein Autorennspiel mit acht Grand-Prix-Strecken. Herzhafte Raufereien mit Straßengangs sind der wesentliche

Inhalt von **Double Dragon II**. Große Neuerungen gegenüber dem ersten Teil sucht man vergeblich. Und gleich nochmal die Masche "Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Rest der Welt": In **Ninja Warriors** kämpfen zwei ausgewachsene Ninjas in sechs Levels gegen die Armeen eines Diktators.

Ebenfalls rau, aber regelgerecht geht es bei der American-Football-Simulation **Quarterback** zu, für die Amerikas Football-Held John Elway Pate stand.

Melbourne House bereitet ein schauriges Abenteuerspiel vor: **Demon's Tomb** handelt von einem englischen Ägyptologen, der einem handfesten Fluch zum Opfer fällt. Mastertronic schließlich startet ein neues Label, auf dem ausschließlich 16-Bit-Billigspiele veröffentlicht werden: "Blitz". Für Amiga/ST/MS-DOS-Verhältnisse erstaunlich niedrig ist der Preis von 5 Pfund (umgerechnet knapp 20 Mark) pro Programm. Die ersten Blitz-Billigspiele sind **Roadwars II** (Action zu Lande), **Speedboat Assassins** (Action zu Wasser) und **T-Bird** (Rennspiel); weitere Titel sollen folgen. *hl/mh*

Alle wichtigen Messeneuheiten auf einen Blick

Spiel	Geplant für:
1st Person Pinball	Amiga/ST/MS-DOS
Adidas Golden Shoe	Amiga/ST
Advantages	Amiga/ST
Aquaventura	Amiga/ST
Asterix and the...	Amiga/ST/MS-DOS
Atomic RoboKid	Amiga/ST/C 64/CPC
Axel's Magic Hammer	Amiga/ST
Back to the Future II	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Barbarian II	Amiga/ST
Bar Games	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
BAT	Amiga/ST
Beverly Hills Cop	Amiga/ST/C 64/CPC
Blade Warrior	Amiga/ST/MS-DOS
Blue Angel 69	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Blue Angels	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Budokan	MS-DOS
Bushido	C 64
Cabal	Amiga/ST/C 64/CPC
Cadaver	Amiga/ST/MS-DOS
Carthage	Amiga/ST
Chambers of Shaolin	Amiga/ST
Champions of Krynn	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Chase HQ	Amiga/ST/C 64/CPC
Chicago 90	Amiga/ST/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Continental Circus	Amiga/ST/C 64/CPC
Crackdown	Amiga/ST/C 64/CPC
Cyberball	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Darius	Amiga/ST/C 64/CPC
Dark Century	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Deathtrack	MS-DOS
Demon's Tomb	Amiga/ST/MS-DOS
Die Hard	MS-DOS
Double Dragon II	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragon's Breed	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragonflight	Amiga/ST
Dragon Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Dragon Wars	Amiga/C 64/MS-DOS
Drakken	Amiga/ST
Dynamic Debugger	Amiga/ST/C 64
Elvira, Mistr. of Dark	Amiga/ST/MS-DOS
Epoch	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Escape from Planet...	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Eskimo Games	Amiga/ST
European Space Shuttle	Amiga/ST/MS-DOS
F-29 Retaliator	Amiga/ST
Face Off	C 64/MS-DOS
Far West	Amiga
Fighting Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC

Spiel	Geplant für:
First Contact	Amiga/ST
Flash Dragon	Amiga/ST
Flight of the Intruder	Amiga/ST/MS-DOS
Footb. of the Year II	Amiga/ST
Galaxy Force	Amiga/ST/C 64/CPC
Gates of Jambala	Amiga/ST
Gazza's Super Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC
Ghouls'n Ghosts	Amiga/ST/C 64/CPC
Gore	Amiga/ST/MS-DOS
Grave Yardage	MS-DOS
Gravity	Amiga/ST/MS-DOS
Hard Drivin'	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Harpoon	Amiga/ST/MS-DOS
Highway Patrol 2	Amiga/ST/MS-DOS
Hound of Shadow	Amiga/ST/MS-DOS
Infestation	Amiga/ST
Interphase	Amiga/ST/MS-DOS
Iron Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
It came from t. Desert	Amiga/ST/MS-DOS
Ivanhoe	Amiga/ST
Kayden Garth	Amiga/C 64
Keef the Thief	Amiga/ST/MS-DOS
Killing Game Show	Amiga/ST
Knight Force	Amiga/ST/CPC/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Limes and Napoleon	Amiga/C 64
Lost Patrol	Amiga/ST
Magic	Amiga
Manchester United	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Manhole	MS-DOS
Matrix Marauders	Amiga/ST/MS-DOS
Mechwarrior	MS-DOS
Midwinter	Amiga/ST
Mindbender	Amiga/ST/MS-DOS
Mines of Titan	MS-DOS
Moonwalker	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Nebulus II	Amiga/ST
Never Mind	Amiga/ST/MS-DOS
Ninja Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC
Ninja Warriors	Amiga/ST/C 64/CPC
No Exit	Amiga/ST/MS-DOS
North Sea Inferno	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
No Second Price	Amiga/ST
Oliver	Amiga/ST/MS-DOS
Omicron Conspiracy	Amiga/ST/MS-DOS
Onslaught	Amiga/ST
Operation Thunderbolt	Amiga/ST/C 64/CPC
Oriental Games	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Pictionary	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Pinball Magic	Amiga/ST/MS-DOS
Power Drift	Amiga/ST/C 64/CPC
Quarterback	Amiga/ST/C 64/CPC
Rat Pack	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Roadwars II	Amiga/ST/MS-DOS
Roller Coaster Rumbler	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Safari Guns	Amiga/ST/MS-DOS
Scavenger	Amiga/ST
Skweek II	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Skido	Amiga/ST/MS-DOS
Skidz	Amiga/ST
Snoopy	Amiga/ST/C 64/CPC
Speedboat Assassins	Amiga/ST/MS-DOS
Starflight	Amiga/C 64/MS-DOS
Star Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Stormlord II	C 64/CPC
Stryx	Amiga/ST
Supercars	Amiga/ST
Survior	Amiga/ST/MS-DOS
Switchblade	Amiga/ST
Swords of Twilight	Amiga
T-Bird	Amiga/ST/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Tank	Amiga/ST/MS-DOS
Team Yankee	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Terrarium	Amiga/ST/MS-DOS
The Final Battle	Amiga/ST/MS-DOS
The Punisher	Amiga/ST/C 64/CPC
The Untouchables	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Theme Park Mystery	Amiga/ST/MS-DOS
Time	Amiga/ST
Tom und Jerry 2	Amiga/ST/C 64/CPC
Tongue of the FatMan	MS-DOS
Toobin'	Amiga/ST/C 64/CPC
Tower of Babel	Amiga/ST
Track Attack	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Turbo Out Run	Amiga/ST/C 64/CPC
TV Sports Basketball	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Ultimate Darts	Amiga/C 64/ST
UMS II	Amiga/ST/MS-DOS
U.S.S John Young	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
War of the Lance	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Wild Streets	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Wolfpack	Amiga/ST/MS-DOS
X-Man	Amiga/ST/C 64/CPC
Xenomorph	Amiga/ST

Spiele-Power für

ATARI VCS 2600*

auch für ATARI 7800



Neu:
Rampage



Neu:
Fighter Tom Cat



Neu:
BMX Air Master



Neu:
River Raid II



Neu:
Winter Games

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 Spielwaren-Fachgeschäften 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!



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.

Clubs gesucht!

In Zukunft wollen wir in **POWER PLAY** über die Aktivitäten von Clubs berichten, die sich mit Computer- oder Videospielen beschäftigen. Wenn die Adresse Eures Clubs bei uns veröffentlicht werden soll, dann schickt uns eine Karte oder einen Brief mit den Antworten auf folgende Fragen:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computer- und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Beitrag?
4. Wieviel Mitglieder hat der Club?
5. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit?

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

Diese Liste hat uns freundlicherweise der Computershop Gamesworld zur Verfügung gestellt hat. *hf*

PC-Engine-Neuheiten	
Name	Genre
Afterburner	Action
Alice in Wonder Dream	Action
Armed F	Action
Atomic Robo Kid	Action
Batman	Action
Benkei	Action
Berabou Man	Action
City Hunter	Action
Cyber Core	Action
Genpei	Action
Ghoul's n Ghosts	Action
Heavy Unit	Action
Mr. Heli	Action
Ninja Sprites	Action
Pithec, Computerurus	Action
Shinobi	Action
Strider	Action
Super Darius (CD-ROM)	Action
Tatsunoko Fighter	Action
Thunder Blade	Action
Veigues	Action
Volfied	Action
Xevious II	Action
Legend of the Mirror World (CD-ROM)	Adventure
Doraemon	Puzzle
Power Drift	Rennspiel
Cosmic Fantasy (CD-ROM)	Rollenspieler
Cyber Night	Rollenspieler
Sindbat	Rollenspieler
Y's	Rollenspieler
Y's II	Rollenspieler
Neutopia	Rollenspieler
3D Golf	Sport
Baseball '89	Sport
Bull Fight	Sport
Jack Nicklaus Golf	Sport
Super Volleyball	Sport
USA Pro Basketball	Sport
World Beach Volleyball	Sport
Crisis of Daichi Kun	Strategie
Mahjong Gamblers	Strategie



Andreas Albert & Partner
 Sperberweg 26
 8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273
24 h Hotline
08142/53912
Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

	KASS	DISK		ST	AMI
ACTION FIGHTER	28,90	38,90	ACTION FIGHTER	59,90	59,90
ALTERED BEAST	27,90	37,90	ALTERED BEAST	49,90	64,90
A. P. B. DT.	25,90	35,90	A. P. B. DT.	49,90	49,90
BALLSTIX *	35,90		AQUAVENTURA *	79,90	79,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90	38,90	BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	49,90	59,90
BEACH VOLLEY DT. *	27,90	37,90	BATMAN THE MOVIE DT. *	49,90	64,90
BLOODMONEY *	39,90		BATZELHAWKS 1942	59,90	59,90
BLOODWYCH * DT.	37,90		BLOODMONEY DT.	57,90	57,90
CABAL *	37,90		BLOODWYCH DT.	65,90	65,90
CAPTAIN FIZZ	28,90	38,90	CASTLE WARRIOR	49,90	59,90
CARRIER COMMAND DT. *	38,90		DAS REICH DT.	49,90	
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90		DYNAMIC DUX	49,90	64,90
DEMONS WINTER	45,90		DYNAMIC DEGUUGER *	64,90	64,90
DYNAMITE DUX DT. *	27,90	37,90	DRACKHEN DT. *	69,90	79,90
F14 TOMCAT	37,90		DRAGONS OF FLAME *	59,90	59,90
FIGHTING SOCCER *	37,90		DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
FORGOTTEN WORLDS DT.	25,90	35,90	ELITE DT.	65,00	65,00
GAZZAS SUPER SOCCER DT. *	27,90	37,90	EYE OF HORUS DT. *	64,90	64,90
GEMINI WINGS DT	27,90	37,90	F16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
GHUL N GHOST	38,90		FALCON DT.	67,00	72,00
GRAND MONSTER SLAM DT	38,90		SCENERY/MISSION DISK DT.	49,90	49,90
GUNSHIP	47,50		FOTTBALLMANAGER II Incl	49,90	49,90
HILLSFAR	47,50		SPENCANING KIT DT	49,90	49,90
HOSTAGES DT	27,90	37,90	GENIUS	59,90	59,90
LIZENZ ZUM TÖTEN	27,50	37,50	GORE *	59,90	59,90
MOONWALKER *	28,90	38,90	GRAND MONSTER SLAM DT	59,90	59,90
MR. HELI	28,90	38,90	GREAT COURTS *	64,90	64,90
ML IMPERIUM DT.	27,90	37,90	GUNSHIP DT	59,90	59,90
OPERATION NEPTUN DT. *	27,90	37,90	HANSE DT	59,90	59,90
OPERATION THUNDERBOLD * DT	28,90	38,90	HARLEY DAVIDSON *	59,90	59,90
PASSING SHOT DT	28,90	38,90	HEAVY METAL *	59,90	59,90
PHOBIA	28,90	38,90	HIGHLIGHTS DT	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE	59,90		HIGHWAY PATROL *	59,90	59,90
RAINBOW ISLAND *	27,90	37,90	HILLSFAR DT. *	59,90	59,90
RICK DANGEROUS	27,50	37,50	INDIANA JONES 3 ADV. DT. *	65,90	65,90
RODEO GAMES DT.	37,50		IT CAME FR. DESSERT *	69,90	
SHINOBI DT.	38,90		KAISER DT.	94,90	94,90
SILKWORM DT.	25,90	35,90	KINGDOMS OF ENGLAND DT.	59,90	59,90
SIM CITY DT. *	28,90	38,90	KNIGHT FORCE *	59,90	59,90
STARTRECK DT.	27,50	37,50	KULT TD	55,90	55,90
STEEL THUNDER	45,90		LIVE AND DEATH *	65,90	65,90
STORM ACROSS EUROPE	59,90		LORD OF THE RISING SUN DT.	72,90	
STORMLORD DT.	31,90	41,90	MANIAC MANSION DT. *	69,90	69,90
STRIDER	27,90	37,90	MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
STUNT CAR RACER	37,90		MICROPROSE SOCCER DT.	58,90	58,90
SWORD OF ARAGON *	68,90		NEVER MIND *	59,90	59,90
TURBO OUTRUN *	38,90		NEWZEALAND STORY DT.	52,90	59,90
UNTOUCHABLES *	27,90	37,90	NORTH AND SOUTH DT. *	59,90	59,90
WEIRD DREAMS *	27,90	38,90	OZOE *	59,90	59,90
			PAPERBOY DT.	49,90	49,90
			PINBALL MAGIC *	49,90	59,90
			PIRATES *	59,90	59,90
			POOL OF RADIANCE *	59,90	59,90
			POPULUS DT.	64,90	64,90
			POPULUS DATA DISK DT.	28,90	28,90
			QUARTZ *	62,90	62,90
			RAINBOW ISLAND *	59,90	59,90
			R. V. F. 750 HONDA DT.	58,90	58,90
			SIM CITY DT.	72,90	
			SOCCERMANAGER PLUS DT.	39,90	39,90
			SILPHEED *	72,90	
			STADT DER LÖWEN DT. *	94,90	
			SHADOW OF THE BEAST	79,90	
			SHINOBI DT.	49,90	49,90
			STARTRECK FINAL FRONTIER *	59,90	59,90
			STAR WARS COMPILATION DT.	59,90	59,90
			STORY SO FAR 3	49,90	49,90
			STRIDER	49,90	59,90
			STUNT CAR RACER *	64,90	64,90
			SUMMER EDITION	59,90	59,90
			SURVIVOR *	59,90	59,90
			TABLE TENNIS SILULATION DT.	49,90	49,90
			TARGHAN	59,90	59,90
			T. G. S. E. *	59,90	59,90
			TOWER OF BABEL	59,90	59,90
			TRACK ATTACK *	59,90	59,90
			TRIAD 2	64,90	64,90
			TV SPORTS FOOTBALL DT.	66,90	72,90
			WEIRD DREAMS	59,90	59,90
			XENON 2 MEGABLAST DT.	64,90	64,90

IBM

688 ATTACK SUBMARINE	73,90
ANCIENT LAND THE Ys *	75,90
BAAL	59,90
BATTLE OF NAPOLEON *	69,90
BLOOD MONEY	59,90
BLOODWYCH * DT.	62,90
CARRIER COMMAND DT.	68,90
CORVETTE *	74,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	76,90
F-16 STRIKE EAGLE II	79,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
HOYLE BOOK OF GAMES	73,90
INDIANA JONES 3 ADV. * DT.	65,90
JOURNEY	69,90
KING ARTHUR	64,90
KINGS QUEST 4	86,90
KNIGHT FORCE *	59,90
KULT DT.	55,90
LEISURE SUIT LARRY 2	74,90
LIFE AND DEATH	69,90
MENACE	59,90
MANIAC MANSION DT. *	69,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON	72,90
NEVER MIND *	59,90
QUEST FOR TIMEBIRD DT.	62,90
SHOGLUN *	59,90
SPACE MAX	85,90
STAR COMMAND	79,90
STARTRECK FINAL FRONTIER DT. *	79,90
STEEL THUNDER	61,90
STRIDER	59,90
SWORD OF ARAGON	68,90
TARGHAN	59,90
TEST DRIVE II	67,90
UFO	95,00
WATERLOO	63,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	65,90
ZORK ZERO	62,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE PAL oder RGB Incl. 1 Spiel	479,00
NEC PC ENGINE Multiversion incl. 1 Spiel	519,00
ALTERED BEAST	105,00
ORDYNE	112,00
BLOODY WOLF	112,00
R TYPE 2	89,00
FINAL PAL TWIN	105,00
DUNGEON EXP.	109,00
P47 AIRFORCE	99,00
NECTARIS	109,00

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
 Versandkosten: Nachname plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM
 Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

Neues von Indy

Die MS-DOS-Version des Lucasfilm-Adventures "Indiana Jones and the Last Crusade" wird etwas teurer: Entgegen ersten Ankündigungen lautet die unverändliche Preisempfehlung jetzt 99 statt 79 Mark. "Schuld" ist die stattliche Anzahl von sechs Programm-Disketten. Die Preisempfehlung für die Amiga- und ST-Versionen bleibt unverändert bei 79 Mark.

Frohe Kunde für ST-Besitzer, die keinen Farbbildschirm haben: Die Atari-Version des Spiels läuft auch mit Monochrom-Monitor. *hl*

Batman-Nachlese

Da hatte wohl der Joker seine Finger im Spiel: Leider ist uns in der **POWER PLAY** 11/89 auf Seite 16 ein Fehler unterlaufen. Natürlich spielt Michael Keaton die Rolle des "Batman" im gleichnamigen Kinofilm und nicht Tim Burton — der ist nach wie vor der Regisseur des Films. Ein herzliches Danke an alle, die uns darauf aufmerksam gemacht haben. *al*

Japan-News: Neue Module für die PC-Engine

Alle Besitzer der PC-Engine sollten schon mal Ihre Geldbörse füttern. Sie könnte angesichts der Masse von angekündigten neuen Spielen bald stark strapaziert werden. In der Tabelle sind die Neuankündigungen aufgeführt, die bis Ende des Jahres in Japan erscheinen sollen.

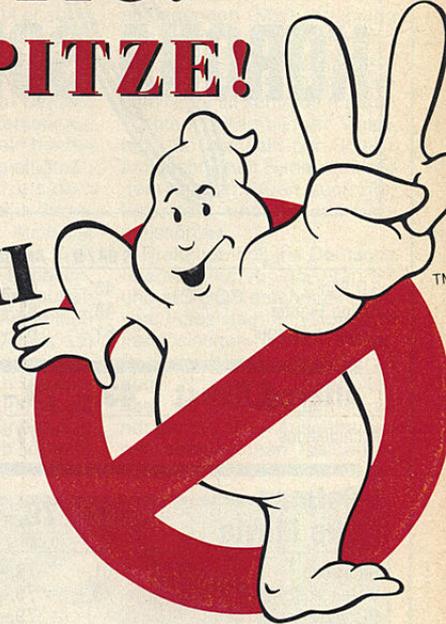
Anrufen in der POWER PLAY-Redaktion

Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr.** Wählt die Telefonnummer **(089) 4613-289.** 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*



**KNALLIG, PFIFFIG,
EINZIGARTIG.
EINFACH SPITZE!**

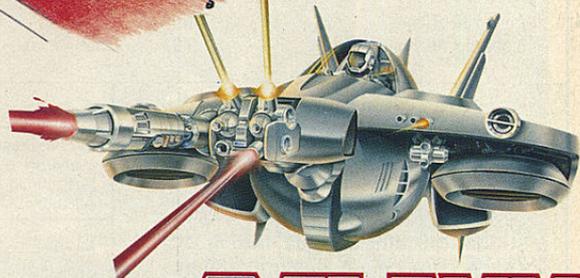
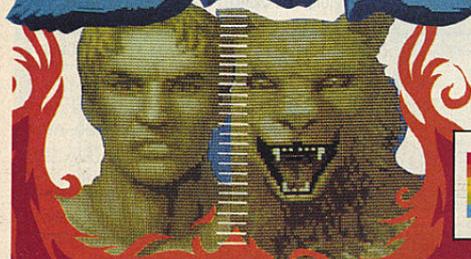
Ghostbusters II



**POWER
DRIFT**



**ALTERED
BEAST**



 **ACTIVISION**

**GALAXY
FORCE**

ALTERED BEAST™ POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd.
This game has been manufactured under licence from SEGA ENTERPRISES Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thalí AG.

SEGA®

© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

KORONA SOFT

	C 64 / D	Amiga	Atari ST	IBM
3 D Pool	43,-	61,-	61,-	---
Action Fighter	43,-	61,-	61,-	61,-
Airborne Ranger	61,-	69,-	69,-	69,-

Altered Beast 43,- 79,- 59,- ---

Archipelagos	---	79,-	79,-	89,-
--------------	-----	------	------	------

Batman - The Movie 43,- 79,- 59,- ---

Battletech	61,-	79,-	79,-	89,-
Beach Volley	43,-	79,-	59,-	---
Bloodwych	---	79,-	79,-	---
Börsenfieber	53,-	---	---	79,-
Curse of the Azure Bonds	69,-	---	---	89,-
Dynamite Düx	43,-	79,-	59,-	---
Eye of Horus	43,-	79,-	79,-	89,-
F-16 Falcon	---	89,-	79,-	109,-
F-16 Falcon Mission Disk	---	61,-	61,-	---
Fighting Soccer	43,-	79,-	59,-	---
F.M. II Paket	43,-	53,-	53,-	53,-
Grand Monster Slam	43,-	61,-	61,-	61,-
Grand Prix Circuit	43,-	79,-	---	79,-
Gunship	61,-	89,-	89,-	109,-
Hanse	53,-	69,-	69,-	79,-
Hard'n Heavy	43,-	53,-	53,-	---
Hillsfar	61,-	---	---	79,-
Hostages	49,-	69,-	79,-	---

Indiana Jones / Adv. --- 79,- 79,- 89,-

Jeanne D'Arc	---	53,-	53,-	53,-
Kick Off	43,-	53,-	53,-	---
Kult	---	59,-	59,-	---
Lizenz zum Töten	43,-	59,-	59,-	---
Lombard RAC Rally	---	79,-	79,-	79,-

C 64 / D Amiga Atari ST IBM

Maniac Mansion --- 79,- 79,- ---

Mr. Heli	43,-	79,-	79,-	---
New Zealand Story	43,-	79,-	59,-	---
Ökolopoly	---	---	---	149,-

Oil Imperium 43,- 61,- 61,- 61,-

Paperboy	---	59,-	59,-	79,-
Passing Shot	43,-	59,-	59,-	---
Popolous	---	79,-	79,-	---
Popolous / Promised Land	---	43,-	43,-	---
Rainbow Warrior	43,-	79,-	79,-	79,-
Rally Cross Challenge	43,-	53,-	53,-	69,-
Real Ghostbusters	43,-	79,-	59,-	---
Rick Dangerous	43,-	79,-	79,-	79,-
Rodeo Games	43,-	79,-	79,-	79,-
RVF Honda	---	79,-	79,-	---

Shinobi 53,- 59,- 59,- ---

Silent Service	53,-	79,-	69,-	79,-
Stunt Car Racer	43,-	79,-	79,-	79,-
Super Wonderboy	43,-	79,-	59,-	---

Test Drive 2 53,- 79,- --- 79,-

Test Drive 2 / Car Disk 29,- 33,- --- 33,-

Test Drive 2 / Scenery 29,- 33,- --- 33,-

Thunderbirds	43,-	79,-	79,-	---
Ultima Trilogy	53,-	---	---	69,-
Vermeer	53,-	79,-	69,-	69,-
Weird Dreams	53,-	79,-	79,-	79,-
Yuppie's Revenge	49,-	79,-	61,-	79,-
Zak McKracken (deutsch)	61,-	79,-	79,-	79,-

Hotline



0 52 41 / 18 28

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

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

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:

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

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

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

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



Mit "Drakkhen" hat Infogrames ein verlockendes Fantasy-Rollenspiel in Vorbereitung. Durch lecker animierte 3D-Grafik und viele spielerische Finessen soll das Programm Furore machen.

Fast zwei Jahre haben die Programmierer Richard Bottet, Laurent Salmeron und Michel Royer sowie die Grafikerin Dominique Giroux an dem Rollenspiel "Drakkhen" gearbeitet. Die uns vorliegende Demo-Version macht einen interessanten Eindruck: Vier Charaktere, die je einen von vier Berufen ergreifen können, werden durch eine vielfältige Landschaft gesteuert. Diese Welt besteht aus einer riesi-

Verfall der Welt aufzuhalten. Neben zahlreichen Monstern, Städten, Läden und Fallen gibt es auch acht große Dungeons. Hier befinden sich, streng bewacht, die acht Steine.

Drakkhen wird sich einiger, für Rollenspiele ungewöhnlicher Grafik- und Spieltechniken bedienen. So wird zum Beispiel die Landschaft in einem Gemisch aus 3D-Vektorgrafik und normaler Zeichentechnik gezeigt. Wer im Lande herumläuft, sieht alles aus der Sicht seiner Party. Wird der

Spieler in einen Kampf verwickelt oder befindet er sich in einem Dungeon, sieht er seine Party quasi von außen. In diesem speziellen Modus können alle Charaktere einzeln per Mausclick manipuliert werden. Gegenstände untersuchen, mit Fallen oder Hebeln hantieren, mit anderen Spielfiguren reden oder Monster aus dem Weg räumen sind nur in dieser Außensicht möglich. Auch die Wirkung der zahlreichen Zaubersprüche kann so beobachtet werden. Besonders auffallend sind auch die vielen kleinen spielerischen Details am Rande. Wenn sich zum Beispiel die Party durch die Eislandschaft schleppt, frieren die Charaktere ganz fürchterlich und nehmen dadurch körperlichen Schaden.

Zum Überprüfen des Standorts der Party und der einzu-schlagenden Marschrichtung haben sich die Programmierer was Besonderes einfallen lassen: Der Nachthimmel in diesem Spiel ist komplett mit den "echten" Sternbildern versehen. So entdeckt der Spieler am nächtlichen Himmel neben dem Großen Bären auch den Polarstern und andere Himmelskörper.

Drakkhen soll ins Deutsche übersetzt für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen. Unsere Fotos stammen von einer französischen Demo-Version. Im Moment wird noch fleißig an dem Programm gearbeitet, aber wir werden Euch in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Testbericht nachreichen. *mh*



Von der Künstlerin und Innenarchitektin Dominique Giroux stammen die Grafiken

gen Insel, die nur durch die Kraft der alten Drachen am Leben erhalten wird. Leider wurden durch ein großes Gemetzel fast alle Drachen getötet. Der Spieler muß nun mit seiner Party acht Drachensteine suchen, mit denen der älteste Drache herbeigerufen werden kann. Nur dieser Drachenopa ist in der Lage, den langsamen



Zitternd in Schnee und Eis: Was mag wohl in dem Iglu sein? (ST)



Fackeln knistern, Schritte hallen, im Dungeon lauern viele Fallen (ST)

Vom Barden zum Drachen

Aufregung in der Rollenspiel-Szene: die Schöpfer der klassischen "Bard's Tale"-Trilogie veröffentlichen in Kürze ihren neuesten Titel "Dragon Wars". Das US-Softwarehaus Interplay ließ allen Gerüchten zum Trotz die Finger von einem weiteren Bard's Tale-Spiel und ent-

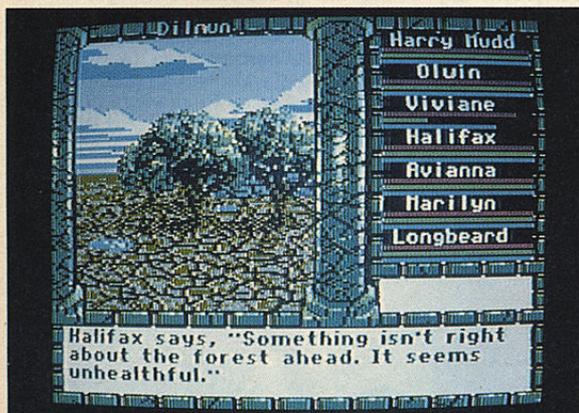
wickelte statt dessen ein ganz neues Rollenspiel-System.

Mit vier Charakteren beginnt Eure Party ihre Abenteuer auf der Wasserwelt Oceana. Im Lauf des Spiels können sich bis zu drei weitere computer-gesteuerte Spielfiguren dazugesellen. Die Charaktere haben keine bestimmten Berufe,

können sich aber ähnlich wie bei "Wasteland" Fähigkeiten aneignen. Es gibt etwa zwei Dutzend solcher "Skills". Je mehr Punkte Ihr einem Charakter für eine Fähigkeit spendiert, desto besser wird er auf diesem Gebiet. Zu den Skills gehören neben praktischen Fähigkeiten wie "Schlösser knacken" und "Schwimmen" auch vier Magie-Klassen, in denen insgesamt 59 Zaubersprüche geboten werden.

Im Gegensatz zu The Bard's Tale gibt es keine zufälligen Monster-Attacken mehr. Habt Ihr einen Angreifer an einer bestimmten Stelle im Spiel erledigt, taucht er auch nicht mehr auf. Wesentlich größer sind jetzt die animierten Grafiken von Monstern. Ähnlich wie bei den AD&D-Rollenspielen wird bei Dragon Wars auch viel Wert auf eine gute Story und atmosphärische (englische) Texte gelegt. Beim ersten Probe-spiel fiel uns neben dem verfeinerten Spielprinzip eine angenehme Prise Humor auf. Bis

Dezember soll Dragon Wars auf dem C 64 erscheinen; Umsetzungen für Amiga und MS-DOS-PCs werden nicht vor Anfang 1990 erscheinen. Ein genauer Test des Programms folgt in einer der nächsten Ausgaben. /h/



Warnende Worte: Im Zaubewald lauert anscheinend nichts Gutes



Übersicht: Eine Landkarte darf natürlich nicht fehlen



Frontansicht: Alle Monstergrafiken sind schön animiert

ST & AMIGA ST AM

Altered Beast	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Batman	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Blood Money	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Bloodwych	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Games - Summer Edit.	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Ind. Jones Action	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.*	69 ⁹⁵	69 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*	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Maniac Mansion*	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Millennium 2.2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Mr. Heli	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Paperboy	49 ⁹⁵	49 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
Shadow of the Beast	79 ⁹⁵	79 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Space Quest 3*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Strider	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Stunt Car Racer*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Super Wonderboy*	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Test Drive 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Tiger Road	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
TV Sp. Football*	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Vigilante	37 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Xenon 2 - Megablaster	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

C-64/128

	Kass.	Disk.
Altered Beast	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Arcade Power (5 Titel)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Batman	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Forgotten Worlds	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
Maniac Mansion*	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Powerplay Classics	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Silkworm	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Soccer (Microprose)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Star Trek	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Strider	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Stunt Car Racer	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Super Wonderboy*	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
Carrier Command*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ind. Jones Action*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.*	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 2*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵

Maniac Mansion*

Maniac Mansion*	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Millennium 2.2		59 ⁹⁵
Paperboy	59 ⁹⁵	59 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
Bionic Commando	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Buggy Boy		29 ⁹⁵
Captain Blood		39 ⁹⁵
Circus Games*		39 ⁹⁵
Hawkeye		29 ⁹⁵
Hellbent	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Red Storm	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Leal Ghostbusters	39 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Uninvited*		39 ⁹⁵

C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Force (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Epyx Epics* (4 Titel)	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Leaderboard Par 4		24 ⁹⁵
Marble Madness		16 ⁹⁵
Rygar		16 ⁹⁵

Road Blasters

Road Blasters	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Test Drive		19 ⁹⁵

IBM PC

IBM PC	3,5"	5,25"
--------	------	-------

Bard's Tale		29 ⁹⁵
Circus Games*		39 ⁹⁵
Fish*		39 ⁹⁵
Karting Grand Prix		29 ⁹⁵
Macadam Bumper		29 ⁹⁵
Three Stooges*	39 ⁹⁵	39 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 Zentralager 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 XLXE, C-16, Plus4.
- 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 liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei; ansonsten verstehen sich alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

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

KINGSOFT

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

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

MIDWINTER



MIDWINTER

Eine neue Eiszeit ist angebrochen. Sie leben auf einer kürzlich neu kolonisierten Insel und konzentrieren alle Kräfte darauf, für Wärme zu sorgen und die Lebensmittel - vorräte zu erhalten.

Plötzlich erfahren Sie, daß ein Tyrann einen Angriff auf Ihre Insel plant. Als Kommandant der FVPP (Free Village Peace Force/Freiwillige örtliche Friedenstruppe) ist es Ihre Aufgabe, die anderen Mitglieder Ihrer Organisation zu warnen und mit diesen zusammen Ihr Land, Ihren Besitz und insbesondere die lebenswichtigen "Wärmeminen" zu verteidigen.

In Midwinter wird atemberaubende 3/D Grafik mit jeder Menge "Action" kombiniert. Nichts desto weniger benötigen Sie ein erhebliches Maß an List und strategischen Fähigkeiten, um mit Ihrer Truppe überleben und die feindlichen Angreifer zurückschlagen zu können.

Midwinter wurde von Maelstrom entwickelt und verspricht ein neuer Klassiker unter den Strategiespielen von Rainbird zu werden.

Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM PC und Kompatible.

Rainbird - Meister der Strategie.

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

HIT PARADEN

LESER-HITS



Populous ist erneut ganz vorne

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

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

Atari ST

1. Populous
2. RVF Honda
3. F-16 Falcon
4. Leisure Suit Larry II
5. Microprose Soccer

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Curse of the Azure B.

MS-DOS-PCs

1. Space Quest III
2. Grand Prix Circuit
3. F-16 Falcon
4. Zak McKracken
5. F-19 Stealth Fighter

Sega Master System

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

Nintendo

1. Gradius
2. Ice Hockey
3. Zelda II
4. Super Mario Bros. II
5. Rad Racer

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
plaziert

	Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1) Populous	Electronic Arts	5. Monat
2.	(2) Zak McKracken	Lucasfilm Games	13. Monat
3.	(4) F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	8. Monat
4.	(3) Microprose Soccer	Microprose	10. Monat
5.	(18) RVF Honda	MicroStyle	2. Monat
6.	(5) Elite	Firebird	33. Monat
7.	(7) Grand Prix Circuit	Accolade	7. Monat
8.	(10) Kick Off	Anco	4. Monat
9.	(9) Test Drive II — The Duell	Accolade	4. Monat
10.	(6) Dungeon Master	FTL	15. Monat
11.	(11) Pirates	Microprose	24. Monat
12.	(13) Grand Monster Slam	Golden Goblins	2. Monat
13.	(-) Maniac Mansion	Lucasfilm Games	21. Monat
14.	(8) R-Type	Electric Dreams	7. Monat
15.	(14) Great Giana Sisters	Rainbow Arts	20. Monat
16.	(-) Spherical	Rainbow Arts	1. Monat
17.	(-) Curse of the Azure Bonds	SSI	1. Monat
18.	(16) Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	5. Monat
19.	(12) Lords of the Rising Sun	Cinemaware	2. Monat
20.	(-) Leisure Suit Larry II	Sierra	2. 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 "Bubbler" 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 schreiben (unterteilt in 1., 2.

Michael Baesgen, Hannover
Christian Berk, Hamburg
Piotr Filipowicz, München
Frank Göthel, Bad Salzungen
Thilo Klemm, Rodgau
Herbert Krahenen, Kleve
Peter Mailland, Nagold
Karsten Pietsch, Vaterstetten
Anja Rüsche, Hamburg
Daniel Schaller, Iserlohn
Werner Stick, München
Thomas Zimorski, Birkenhelde

Die Gewinner in diesem Monat.
Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- Indiana Jones and the Last Crusade (Graphic Adventure) (Lucasfilm Games)
- Hard'n Heavy (Reline)
- New Zealand Story (Ocean)
- Sim City (Maxis)
- Rick Dangerous (Firebird)

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. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen. *hl*

USA

Vollpreis-Spiele:

1. F-19 Stealth Fighter (Microprose)
2. Who framed Roger Rabbit (Buena Vista)
3. Pirates (Microprose)
4. Leisure Suit Larry II (Sierra)
5. Jack Nicklaus Golf (Accolade)
6. Police Quest II (Sierra)
7. F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)

Billigspiele und Compilations:

1. Dragon Warrior (Nintendo)
2. Mega Man 2 (Capcom)
3. Ninja Gai Den (Tecmo)
4. Strider (Capcom)
5. Faxanadu (Nintendo)
6. Teenage Mutant Ninja Turtles (Ultra)
7. Track & Field II (Konami)

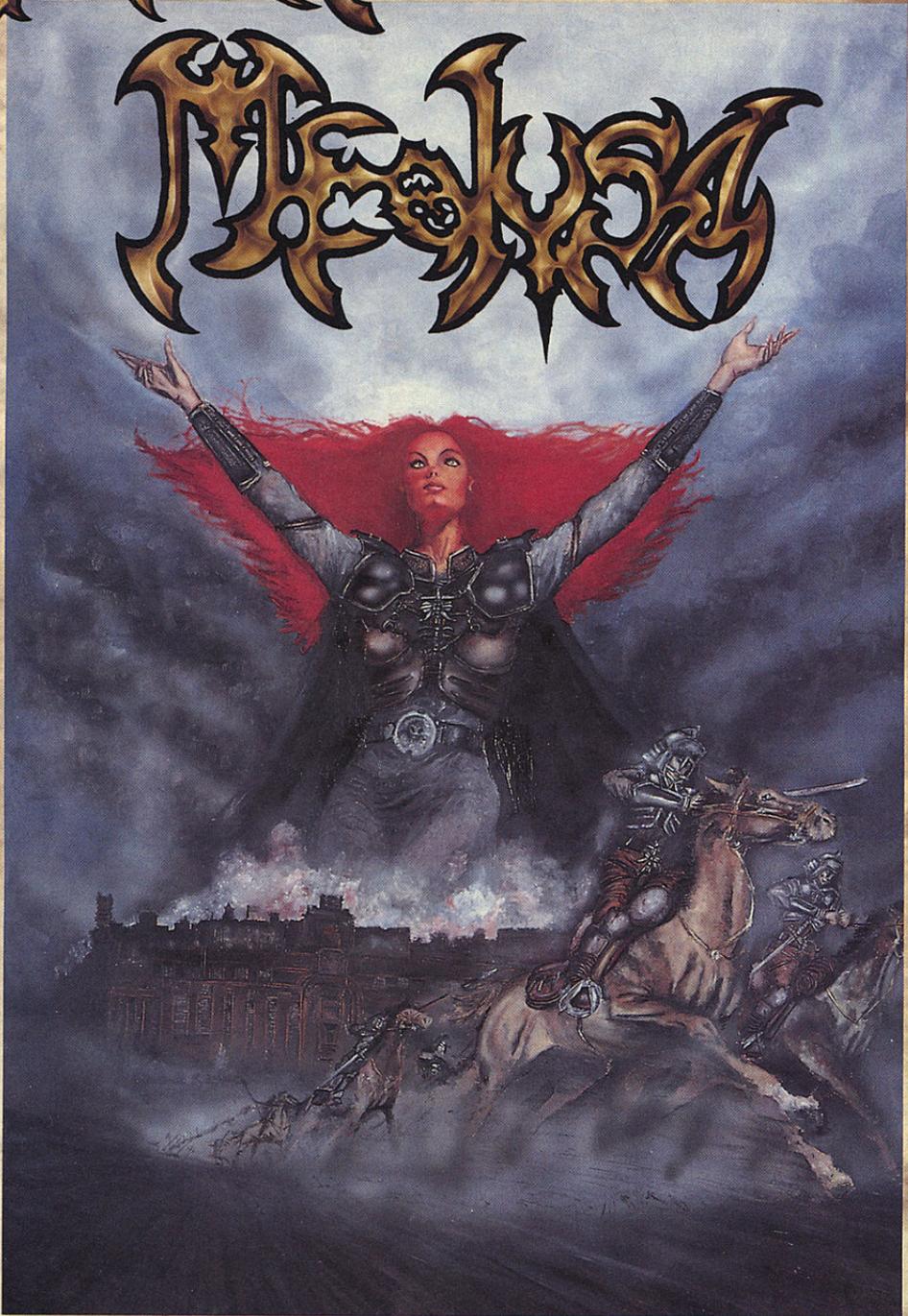
Reign of

Die ultimative Spielidee!

Medieval



Screenshots-ATARI ST



Mittelalter
es herrscht eine
dunkle Zeit voller
Handel
Strategie
Kampf
Abenteuer

ATARI ST

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a. Main 90



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 069/778025

AMIGA

Biologe, Bestsellerautor, Brettspielschöpfer: Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester ist eine Koryphäe unter den Wissenschaftlern. Mit seinem Werk über das vernetzte Denken, das Hunderte wissenschaftlicher Arbeiten, mehrere Bücher sowie Rundfunk- und Fernsehsendungen umfaßt, erreicht er ein Millionen-Publikum. Er erhielt dafür zahlreiche Dekorationen, Auszeichnungen und Forschungspreise. Zum Erscheinen seines PC-Spiels "Ökopolopoly" befragten wir ihn zu den Themen:

PROGRAMMIERER

Ich habe mich vorher nie mit Computerspielen beschäftigt, außer Basic kann ich keine einzige Programmiersprache. Ich will bewußt meine Naivität behalten. Beim Umgang mit Informatikern muß man stur bleiben. Wenn die Programmierer meinten: "Weiß doch jeder", sagte ich einfach: "Nein". Ich habe mich ganz dumm gestellt. "Wo muß ich jetzt draufdrücken", fragte ich. "Das haben Sie doch vorher schon gesehen", meinten sie. "Ich seh's aber jetzt nicht mehr. Außerdem hab' ich's wieder vergessen. Also, wo muß ich draufdrücken?"

Ich wußte natürlich wo. Zuerst waren sie ziemlich sauer. Doch dann hat's Ihnen viel Spaß gemacht, weil sie merkten, daß Ihre Arbeit qualitativ besser wurde. Unsere beiden Informatiker Michael Stoltz und Peter Krawinkel hatten 1200 Programmierstunden geplant und ebenso viele gebraucht. Das Ökopolopoly-Projekt lief ganz ohne Pflichtenheft, dafür in kreativer Zusammenarbeit. Wir haben keinen Tag länger gebraucht als geplant, obwohl wir viele neue Wege gegangen sind. Das ist schon eine kleine Sensation.

COMPUTER

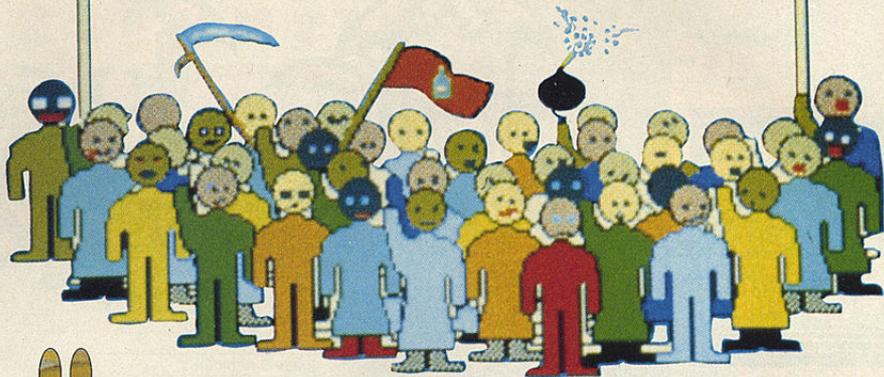
Ich mag Computer. Aber ich weigere mich, den Computer



Paradiesische Zustände sind schwer zu erreichen

zu bedienen. Umgekehrt: Ich will mich von der Maschine bedienen lassen. Als wir einen Macintosh bekamen, merkte ich: "Aha, das ist ein Gerät, der mir hilft und nicht umgekehrt."

Staatsstreich



ÖKOLOPOLY

Das Spiel, das vom Professor kam

Ich denke nicht dran, meine teure Zeit dafür einzusetzen, das Ding zum Laufen zu bringen. Bin ich verrückt? Das wäre ja die Umkehr des Zwecks.

COMPUTERSPIELE

Ein Spiel soll so attraktiv sein, daß man Lust kriegt, mehr über die Hintergründe herauszukriegen. Die Neugierde soll angefangen werden. Ich habe ein wenig "Mindshadow" gespielt, ein bißchen "Larry" und "King's Quest", aber das wird mir recht schnell langweilig. Auch Ökopolopoly spiele ich vor allem, um neue Simulationsmöglichkeiten zu testen und mehr über das Verhalten von Systemen zu erfahren. Das ist das eigentliche Vergnügen!

SPIELER

Neben den Privatleuten sind Manager und Umweltgruppen die Zielgruppe für Ökopolopoly. Die Bundeszentrale für politische Bildung verwendet es schon lange für Schulungszwecke. Natürlich haben wir auch an Schulen gedacht. Das Spiel ist eine hervorragende Möglichkeit für Lehrer, um Diskussionen über Umwelt, Politik, Soziales und Informatik an-

zufachen und die Überraschungen beim Umgang mit Systemen zu zeigen.

SIMULATIONEN

Simulieren ist unheimlich wichtig. Entweder bringen Sie ein Thema über die Theorie bei; dann ist es meilenweit entfernt von der Realität. Oder man probiert's in der Wirklichkeit aus; dann ist's wahnsinnig gefährlich, wenn man reinfällt. Außerdem dauert es lange, bis man den Reifall bemerkt und man bringt ihn nicht mit der ursprünglichen Fehlentscheidung zusammen.

In der Simulation kann ich ausprobieren und erleben, was passiert, ohne daß wirklich etwas schiefgeht. Ich darf sogar Fehler machen — Gott sei dank — und daraus lernen.

SCHULEN

Lernen ist nach den Erkenntnissen der modernen Lernbiologie nur im Spiel möglich — und zwar von Natur aus. Ein Lebewesen soll ja nicht in der Umwelt lernen, in der es gestrebt ist. Vor dieser Umwelt soll es fliehen; deshalb löst sie durch den Streß Denkblockaden aus. In dem Moment, in dem Entspannung eintritt,

kann man herumprobieren. Wenn's nicht mehr gefährlich ist, beginnt das Spiel; mit dem Spiel beginnt das Lernen.

Die Schulen machen das genaue Gegenteil: Das ist dann kein Lernen, sondern eigentlich nur ein Merken. Man merkt sich etwas, aber das Verstehen oder das Einbinden in das Gesamtleben ist miserabel. Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Dokortorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet. Wenn er zwischendrin eine Wäscherei oder eine Kneipe betrieben hat, dann kann man eventuell mit ihm etwas anfangen. Ich kann das ganz kraß so sagen. Lernen, wie wir es heute brauchen, funktioniert nicht in dieser unrealistischen Schul- und Uni-Scheinwelt, die die Welt in Fächer einteilt.

LEHRER

Ein hervorragender Skiläufer kann einem Anfänger auf der Piste nichts beibringen. Er kann sich nicht mehr vorstellen, welche Schwierigkeiten der Anfänger hat. Wenn dagegen jemand die erste Ski-Stunde hinter sich hat, kennt er die Probleme: "Du mußt das so

und so mit der Gewichtsverlagerung machen." Wer selbst im Lernprozeß ist, kann besser lehren. Deshalb ist in vielen Fällen der Lehrer der Ungeeignete, den Schülern etwas beizubringen.

Schüler sollen Schülern etwas beibringen. Deshalb: Sagt vor, schreibt ab, fragt andere, helfe Euch und laßt Euch helfen. Gerade bei der Informatik bietet es sich an, daß Schüler den Lehrern helfen. Es gibt soviel vernünftige Lehrer, die das machen, selbst, wenn es gegen die Schulordnung verstößt.

SCHULMATERIAL

Wir boten Ökopolopoly der neugegründeten Software-Abteilung des FWU an (Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht) an. Das scheint ein ziemlich verkosteter Laden zu sein. Die zuständige Dame war zwar vom Spiel begeistert und wollte auch einige Tausend Stück abnehmen, meinte aber dann: "Wir müssen natürlich sehr viel ändern. Das Wort 'Spiel' darf nicht erscheinen. Können wir's nicht 'Simulations-Programm' nennen?" Und solche Witzchen über Politik dürfen natürlich nicht drin sein." Ich meinte: "Ich denk' gar nicht dran, die didaktische Qualität des Spiels auf diese Weise herunterzuschrauben" und wunderte mich, wie wenig Ahnung man in einer solchen Institution davon hat, was unserem Unter-

Anstelle auch in den Benutzeroberflächen möglichst vielseitig zu sein und bei den Schülern die Fähigkeit zu entwickeln, mit jeder Situation fertigzuwerden — das ist ja die Aufgabe der Schule — kam die Ansicht: "Wir planen für all unsere Programme einen einheitlichen Bildschirm. Da müssen Sie sich natürlich auch dran halten." In solchen Händen liegt also die Software-Belieferung von Schulen. Die orientieren sich am vorigen Jahrhundert. Natürlich haben wir auf das Geschäft verzichtet und liefern das Spiel nun direkt an die Schulen.

ENTWICKLUNGSHILFE

Die "Gesellschaft für technische Zusammenarbeit" (GTZ) ist ein sehr aktiver Verein. Sie entwickeln im Auftrag des »Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit« Projekte für die dritte Welt. Das »technisch« zeigt schon: Es geht meist darum, eine Fabrik irgendwo hinzustellen, die dann verrostet.

Man hat da furchtbar viel Unfug gemacht und ist bis heute nicht bereit zu prüfen, ob die Vorhaben systemverträglich sind. Wenn Sie ein neues Werk in einem Entwicklungsland errichten, müssen Sie sich viel überlegen: Wie kann ich das Werk den dortigen Gegebenheiten anpassen? Sind die Leute überhaupt bereit, mitzumachen? Paßt die Arbeit zur Mentalität der Bevölkerung?

Ökopolopoly ...

... gibt es schon länger — allerdings als Brettspiel. Die Spielidee Vesters klingt einfach, erweist sich aber als tückisch: Als weiser Staatenlenker sollen sie das fiktive Land "Kybernetien" führen, das in acht Lebensbereiche aufgeteilt ist. Kein Bereich existiert für sich al-

"Stellwerk" können Sie sich Ihre eigenen Herausforderungen basteln. Von "Zielvorgaben" ("Ich höre erst auf, wenn die Produktion bei 18 Punkten steht...") bis zu "Ereigniskarten" (bescheren meist unangenehme Schicksalsschläge) ist alles vorhanden. Und was im Brettspiel nicht drin ist:



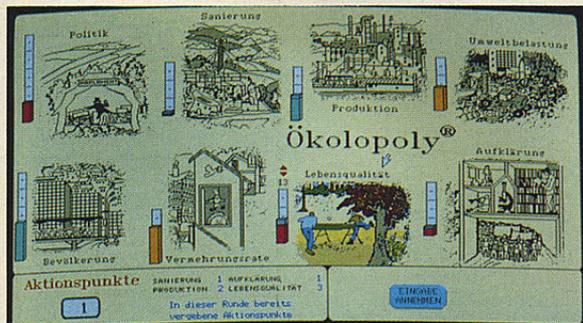
Indem man die Mathematik der Wechselwirkungen ändert — und das geht ohne Programmierkenntnisse —, spielt man unter völlig neuen Voraussetzungen weiter. Das Programm ist kein reines Spiel, sondern läßt sich als ernsthaftes Lehrprogramm für harte Manager-Schulungen genauso verwenden wie für die Kreis- tagung der örtlichen Ökogruppe. Es ist komplett mausgesteuert und einfach zu bedienen; Sie brauchen allerdings einen PC mit mindestens 640 KByte, eine EGA-Karte und eine MS-DOS-kompatible Maus. Ein schönes, ausführliches deutsches Handbuch liegt dem Programm bei und liefert gleichzeitig eine Schulung im vernetzten Denken. Umsetzungen für Atari ST und Amiga sollen folgen.

Ökopolopoly gibt es auch als Brettspiel (Ravensburger): Eine Art "Pappcomputer" mit Dreh-scheiben.

lein; jeder ist mit dem anderen verknüpft. Verändert man etwas, wirkt sich das sofort auf die anderen Bereiche aus. Zu Beginn jeder Spielrunde bekommen Sie Aktionspunkte, die Sie auf die vier Bereiche "Sanierung", "Produktion", "Lebensqualität" und "Aufklärung" verteilen. Das verändert sofort die Werte in der "Politik", "Umweltbelastung", "Bevölkerung" und der "Vermehrungsrate". Sie können genau verfolgen, was Sie verbockt haben: Der Computer zeigt unbestechlich alle Wechselwirkungen.

Fünf Standard-Situationen sind vorgegeben. Im

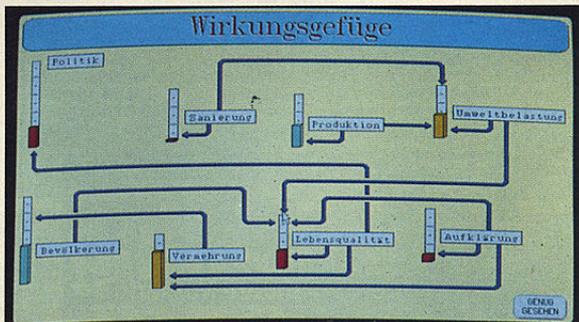
Wer mehr wissen will, findet Material in Professor Vesters Büchern "Denken, Lernen, Vergessen", "Unsere Welt — ein vernetztes System", "Phänomen Stress" und "Leitmotiv vernetztes Denken". al



MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
169 Mark (Diskette) ★ Studiengruppe für Biologie und Umwelt/Ariolasoft

richt nach wissenschaftlichen Erkenntnissen heute nützt. Sie war pikiert: "Aber Unterricht muß doch ernst sein." Ich sagte: "Unterricht muß eben nicht ernst sein! Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das ja den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

Welche Nebeneffekte und Folgen treten auf? Die GTZ machte das alles nicht, sondern stellte das Werk einfach hin. Deshalb kursiert bei Insidern ein anderer Name für die GTZ: "Gesellschaft für totalen Zusammenbruch". Die bekommen jetzt ein Ökopolopoly geschickt. Vielleicht durchbre-



"Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Dokorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet."

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

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

SPIELESOFTWARE			ANWENDERSOFTWARE:		Atari ST
	ST	PC AMIGA			
African Raiders-Dakar 89	60,-	45,- 45,-	ADIMENS 2.3	195,-	
Altburner	45,-	80,- 80,-	Aladin Mac Intosh Enhancer	595,-	
Archipelagos	80,-	80,-	Anti Virus Kit	85,-	
Balance of Power	75,-	75,- 75,-	Arabesque	275,-	
Batman - The Movie	60,-	80,-	Banktransfer	275,-	
Bio Challenge	75,-	75,-	BS-Fibu	590,-	
Bismarck	80,-	80,-	BTX Manager 3.02	400,-	
Bloodwych	80,-	80,-	CAD 3D Cyber Studio	175,-	
Bolo Werkstatt	55,-	80,-	CAD 3D Cyber Control	90,-	
Buffalo Bills Rodeo	80,-	80,- 80,-	Convert	95,-	
Conflict: Europe	90,-	80,-	Copy Star 3.0	160,-	
Shaley Thompson	45,-	65,- 55,-	Datamart	90,-	
Das Reich Anno 1871	55,-	80,-	Disk Royal	85,-	
Dschungelbuch	60,-	60,-	Easy Draw-Supercharger	175,-	
Dungeon Master	75,-	80,-	Epsimenu	85,-	
Elite	65,-	80,- 80,-	FibU/MAN	ab 395,-	
Eye	20,-	35,-	GFA-Draft plus	240,-	
F-16 Falcon	80,-	115,- 95,-	Systembibliothek dazu	je 145,-	
F-16 Mission Disk I	65,-	65,-	Headline Signum Utility	95,-	
Fish	80,-	80,- 80,-	IPA Degenis III	165,-	
Flight Simulator II deutsch	95,-	145,- 95,-	Logistix	390,-	
jede Secenary Disc dazu	45,-	45,- 45,-	LDW-Powercalc	245,-	
F.O.F.T.	60,-	80,-	MonoStar plus	35,-	
Fugger	60,-	60,-	Neo Desk	85,-	
Grand Monsterslam	65,-	65,- 65,-	Omnikon Compiler	175,-	
Hostages	75,-	80,-	Revolver	125,-	
Jet	95,-	95,- 95,-	ST Pascal Plus	240,-	
Kaiser	120,-	120,-	Spectre 128	ab 495,-	
Kick off	45,-	45,-	Spectrum 512	140,-	
Kult	80,-	80,- 75,-	Steuer Tax '88	90,-	
Leaderboard Birdie	70,-	80,-	Tempus 2.0	120,-	
Legend of Djel	80,-	80,- 60,-	Timeworks Publisher	230,-	
Leisure Suit Larry	60,-	60,- 60,-	Turbo C	ab 225,-	
Leisure Suit Larry II	65,-	65,-	Turbo ST	75,-	
Licence to Kill	60,-	80,- 60,-	ist Proportional	115,-	
Lombard RAC Rallye	80,-	80,- 80,-	ist Address	95,-	
Manhunter 2 - San Francisco	95,-	95,-	ANWENDERSOFTWARE:		
Millennium 2	80,-	80,- 80,-	Beckerbase	95,-	IBM-PC
Mingolf	55,-	45,-	DAVID Datenbank	495,-	
Okolopoly	-	165,-	GFA-Desk plus	145,-	
Oil Imperium	65,-	65,- 55,-	GFA-Draft plus	275,-	
Operation Neptune	65,-	75,- 45,-	STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95,-	
Pacmania	60,-	65,-	STAR-PLANNER 2.0	395,-	
Paper Boy	60,-	80,-	STAR-WRITER 3.02	295,-	
Passing Shot	60,-	60,-	Timeworks Publisher	490,-	
Pirates	80,-	75,-	Turbo C	390,-	
Populous	75,-	75,-	Turbo Pascal	390,-	
Populous Scenery Disk I	35,-	35,-	ZUBEHÖR:		
Psn Chess	65,-	65,-	Staubschutzhäuben Kunstleder für:		
Rick Dangerous	75,-	75,-	ATARI SM 124	25,-	
RVF Honda	80,-	75,-	ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18,-	
Skrull	60,-	60,-	14" Monitor	28,-	
Space Quest III	95,-	80,-	AT-Tastatur	25,-	
Starglider II	65,-	65,-	Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-	
Star Wars Trilogy	80,-	80,-	and/or Monitore + Drucker	auf Anfrage	
Stunt Car Racer	85,-	85,-	Media Box 3.5"	40,-	
Technoq	60,-	65,- 60,-	PC Speed	595,-	
Tetris (im TRIAD Pack)	80,-	80,-	Handy Scanner inkl. Texterk.	450,-	
Tim + Struppi auf dem Mond	60,-	60,-	SPAT Flachbettscanner PC + ST	985,-	
Time Scanner	65,-	80,-	Disketten, Nummerierung wie in ST-Computer-eigene. Außerdem führen wir über 10000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.	1295,-	
Times of Lore	85,-	80,-	5.25" NO NAME MD2D	5,50	
Ultima IV	80,-	95,- 80,-	3.5" NO NAME MF2DD	14,50	
Vectorball	45,-	45,-	3.5" BOEDER MF2DD	28,-	
Virus	65,-	80,- 60,-	PUBLIC DOMAIN:		
Volleyball Simulator	60,-	55,- 55,-	Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten, Nummerierung wie in ST-Computer-eigene. Außerdem führen wir über 10000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.		
Wallstreet Wizard	65,-	75,- 65,-	JEDER DISKETTE	nur 5,- DM	
Wallstreet Wizard Editor	45,-	45,-			
Waterloo	80,-	80,- 80,-			
XENON II Megablast	80,-	80,-			
Zak McCracken	75,-	75,- 75,-			

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per Nm 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

chen sie anhand des Spiels ein paar Denkbarrieren.

HIGH-SCORE-LISTEN

In Ökolopoly kann man bis zu 125 Punkte bekommen. Die Mitarbeiter unseres Instituts stehen schon drin. Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können.

ISDN

Gegenüber dem "Fortschritt" mit ISDN bin ich sehr skeptisch. Hier wird wieder mal dermaßen fachspezifisch gedacht, ohne nach rechts und links zu schauen. Erstmal können Hacker jederzeit an Daten herankommen. Alle Netze sind ja verbunden. Ich frage mich: Warum sind unsere Körper nicht über ein globales Nervensystem vernetzt? Warum hat jeder von uns einen eigenen Blutkreislauf? Dann hätten wir jetzt alle AIDS oder einen gemeinsamen Nervenzusammenbruch! Und in unserer künstlichen Informationswelt will man alles verbinden. Da braucht nur jemand einen Virus reinschmuggeln: Niemand kann sich im Grunde dagegen schützen. Schwarz-Schilling interessiert das gar nicht, der will nur für seine Post Brötchen verkaufen.

AUTOS

Schauen Sie auf die Straße: Ein Auto am anderen. Dabei stehen sie 18mal so lange, wie sie fahren. Eine durchschnittliche Autofahrt beträgt 14,6 Kilometer. Nur 0,2 Prozent der Fahrten sind Urlaubsfahrten. Dann werden 651 Kilometer zurückgelegt. Der durchschnittliche Autobesitzer braucht also nur einmal im Jahr einen Tourenwagen.

Mein Vorschlag: Nur noch City-Cars, die nicht schneller als 50 km/h fahren und eine 50 Kilometer-Reichweite haben. In dem Moment können Sie bekommen hoch und kurz sein und z.B. auch Elektromotoren verwenden. Keine Unfälle, langsam, leicht, lautlos, das ist wichtiger als Reichweite. Das funktioniert natürlich nicht, wenn die Bahn keine Querverladung bietet und wenn die Autoindustrie auf ihrem jetzigen Standpunkt beharrt und weiterhin an ihren Zielen festhält: 220 auf der Autobahn, große Limousine, mehr Ventile, höhere Beschleunigungswerte, niedriger CW-Wert und höhere Spitze. Manche der Firmen wollen nicht akzeptieren, daß sie so veraltet denken. Dabei können sie ungeheuer viel machen, wenn einmal der Verkauf

zurückgeht — und der wird zurückgehen. Allein das Recycling-Geschäft und die dezentrale Energieversorgung könnten der Autoindustrie genügend zu tun geben. Das liegt zur Zeit aber noch in den Händen von Leuten, denen das Know-how fehlt. *al*



"Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können"

Professoren-Profil

Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester, geboren 23. November 1925, Biochemiker, verheiratet, drei Kinder. Studium in Mainz und Paris.

1953

Promotion an der Universität Hamburg. Weltweite Forschungstätigkeiten und Lehraufträge bis 1970. Hauptgebiet Krebsforschung, Inhaber mehrerer Patente über tumorhemmende Proteine.

1970

Gründung und seither Leitung der privaten "Studiengruppe für Biologie und Umwelt GmbH" in München. Hauptarbeitsgebiet: Biokybernetik. Wesentliche Anstöße auf dem Gebiet der Lernbiologie und Systemkunde.

1981

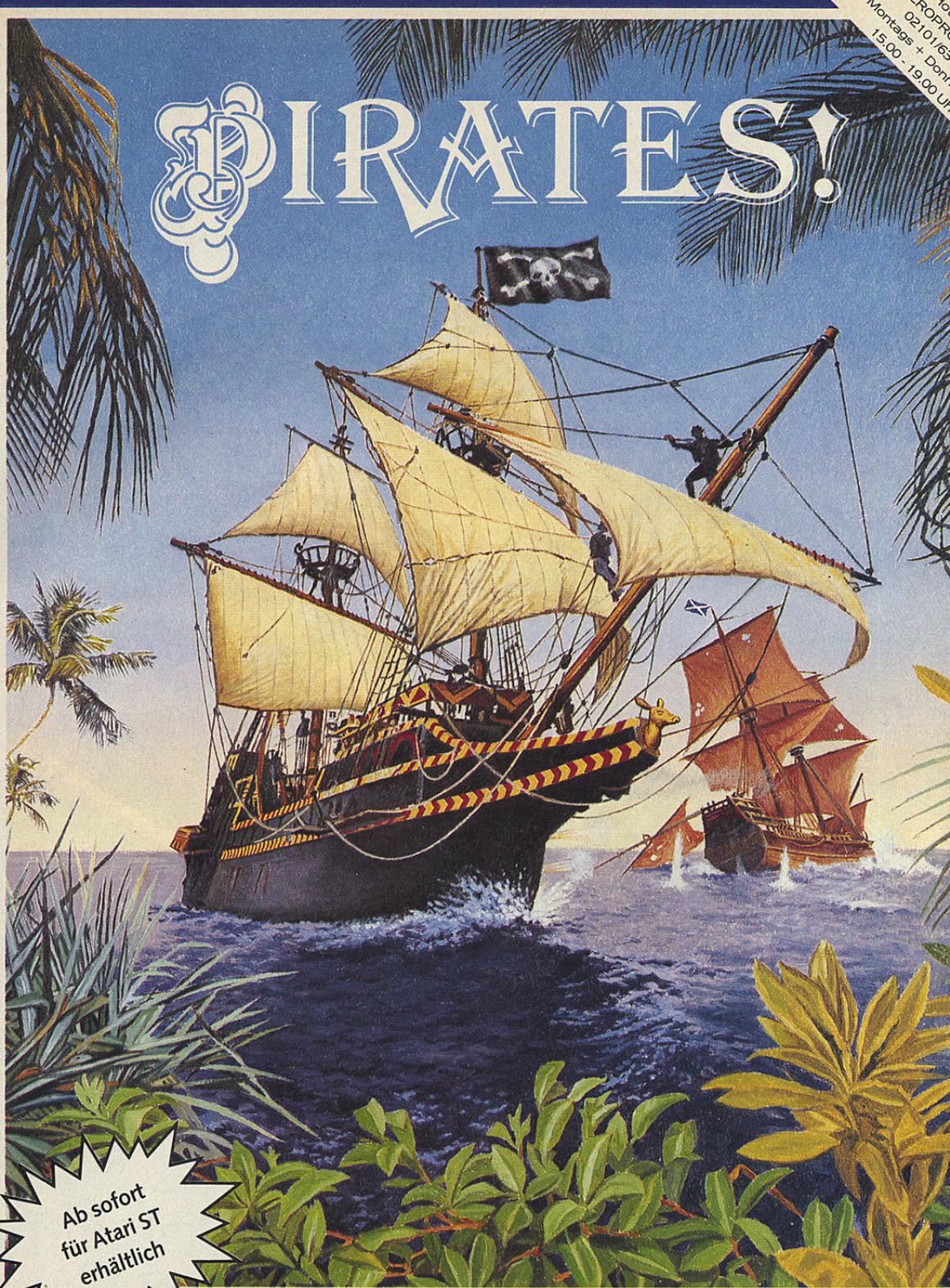
Ernennung zum Professor im Bundesdienst. Bis 1989 Ordinarius für "Interdependenz von technischem und sozialen Wandel" an der Universität der Bundeswehr München.

1989

Ständiger Gastprofessor für Betriebswirtschaft an der Hochschule St. Gallen. Berater für viele Firmen und Behörden, um "systemorientiertes" Denken zu trainieren. Weltweit Vorträge zu seinem Werk. Zahlreiche Fernsehfilme und Sachbücher zur Umweltproblematik. *up*

PIRATES!

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



Ab sofort
für Atari ST
erhältlich

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

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

F2A

RETA LIATOR

BOMICO SERVICELINE ☎

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

Tel. 0 69 / 77 80 25

BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

ocean[®]



Tower of Babel



Super!

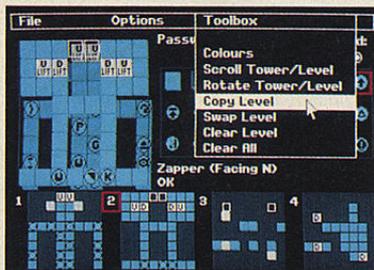
ter über Bodenplatten krabbeln, Lifts sich erheben oder Blöcke in der Gegend herumgeschubst werden: Die 3D-Grafik sorgt für ein sehr gutes Spielgefühl.

Tower of Babel ist ein starkes Stück Software, das Freunde von anspruchsvollen Denkspielen nicht kaltlassen wird. Die eingebauten Spielfelder sind herausfordernd, ohne zu frustrieren und der Level-Editor ist vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit. Das Rezept "Gutes Strategiespiel + 3D-Grafik" ist seit dem Kultspiel "The Sentinel" nicht mehr so gut verwirklicht worden.

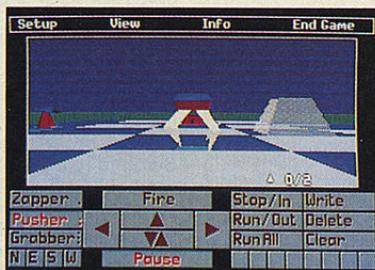
Das ist der Stoff, aus dem Spiele-Klassiker sind: Die spezialisierten Roboter, die vielen bizarren Objekte und Turm-Designs erlauben herrlich verzwickte, aber lösbare Bildschirm-Grübeleien. Wodurch Tower of Babel geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik. Egal, ob die Spinnenrobo-

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

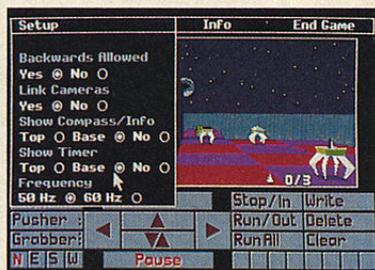
Grafik: 80	Sound: —	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 86		
Lustgewinn für Logik-Liebhaber: Fantasiereiches 3D-Tüftelspiel		



Unkompliziert und "komfortabel": der Editor



Eine Blech-Spinne steht nebenan



Ein Spielfeld aus der Sicht eines Roboters

Pete Cooke meldet sich zurück: Jahrelang schrieb der englische Programmierer auf dem Spectrum Klassiker wie "Tau Teti" und "Academy". Den Spectrum hat er mittlerweile in den Kleiderschrank gesperrt und sich 16-Bit-Computern zugewandt: Petes Comeback-Programm "Tower of Babel" erscheint nur für ST, Amiga und PC.

Sie steuern in dem 3D-Strategiespiel drei spinnenförmige Roboter: "Zapper", "Grabber" und "Pusher". Jeder der drei hat eine Spezialität zu bieten. Der Zapper kann andere Objekte durch eine Energiesalve in ihre Bestandteile auflösen. Der Grabber ist als einziger in der Lage, die "Klondikes" (wertvolle Energiekanister) aufzusammeln. Der Pusher kann schließlich andere Objekte um je ein Feld nach hinten schubsen.

Das Roboter-Trio muß in jeder Spielstufe eine bestimmte Aufgabe erledigen. Meistens geht es darum, Klondikes zu sammeln oder eine bestimmte Anzahl gegnerischer Objekte zu erledigen. Mit Action und Geschick hat das Spiel nicht viel zu tun, hier kommt es auf logisches Denken an. Ihr steuert die Roboter durch das Anklicken von Icons. Die

Blech-Spinnen können nach vorne und hinten laufen, sich nach links oder rechts drehen und Lifts benutzen. Mit "Fire" wendet man die jeweilige Spezialfähigkeit eines Roboters an.

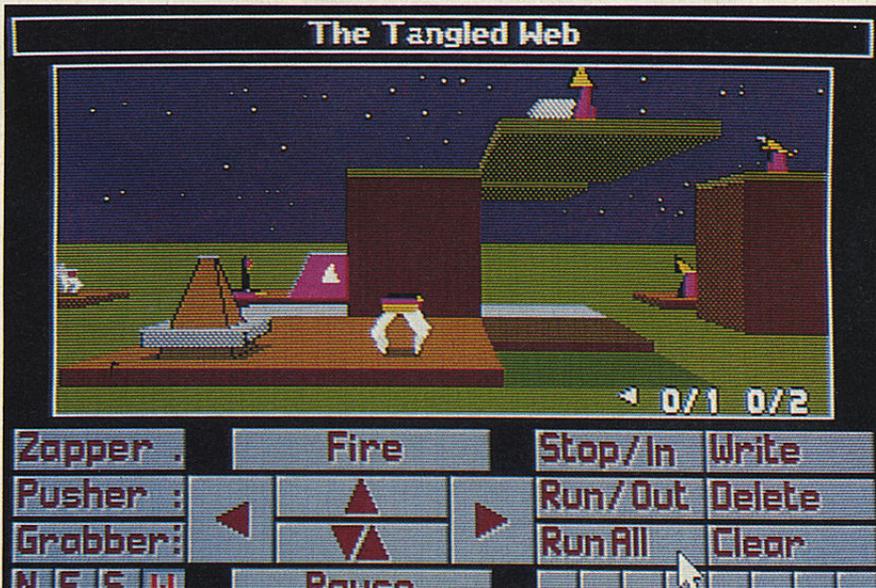
Die Szenarien erstrecken sich auf bis zu vier Stockwerke hohe Türme. Es wimmelt hier nur so von anderen künstlichen Kreaturen: Laserschütze vernichten alles, was ihre Schußlinie kreuzt; massive Blöcke versperren Wege; Blech-Eidechsen futtern Bodenplatten weg; Schalter müssen betätigt werden, um Lifts

rauf- oder runter zu bewegen — und so weiter, und so fort. Die vielen spielerischen Elemente und verschiedenen Objekte erlauben trickreiche Puzzles. Meist ist Teamwork zwischen den drei Robotern unerlässlich.

Ihr seht die Babel-Welt immer aus der Sicht des Roboters, den Ihr gerade steuert. Durch einen Mausklick wechselt man zu einem Kollegen. Setzt sich ein Roboter in Bewegung, kann man das Geschehen in fließender, ausgefüllter 3D-Vektorgrafik beobachten. Von vier Kamerapositionen

aus — für jede Himmelsrichtung eine — könnt Ihr Euch Turmdesign und Objekte in der Übersicht zeigen lassen.

Ein Level besteht aus neun verschiedenen Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe parat halten. Insgesamt sind mehrere Dutzend Szenarien zu knacken; durch einen komfortablen Editor könnt Ihr beliebig viele neue Levels dazu erfinden. Bei unserer Test-Version war der Sound noch nicht fertig. Die Soundwertung werden wir Euch deshalb in einer der nächsten Ausgaben nachreichen. h/



Mit der "Camera Position" verschafft man sich einen guten Überblick (ST) ▶

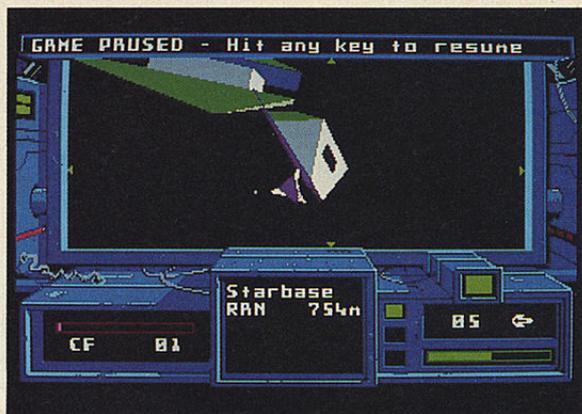
Space Rogue

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 67	Sound: 19	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Reizvoller "Elite"-Verschnitt für Computer-Captain-Kirks		

Immer mehr Programmierer lassen sich von den unendlichen Weiten des Welt- raums zu Computerspielen in- spirieren: Ein sichtlich an den Dauerbrenner "Elite" ange-

lehntes neues Programm ist "Space Rogue", ein Weltraum- handels- und Erforschungs- spiel. Sie starten Ihre Karriere mit einem kleinen Sunracer- Raumschiff im Karonus-Son-



Sag' zum Abflug leise Servus (MS-DOS/VGA)



Gut!

Space Rogue ist ein sehr an- sehnlicher Elite-Verschnitt, der stilvoll eine Science-fiction-Welt simuliert. Prädigt gelungen sind die rasanten Weltraumgefechte — vorausgesetzt, man hat ein- schnellen PC. Das Pro-

gramm ist auf XTs zwar durchaus spielbar, doch schön schnell wird die 3D-Grafik erst mit ATs ab 12 MHz.

Die Komplexität wird manchen Weltraum-Haudegen auf Dauer nicht ganz zufriedenstellen: Ihr könnt z.B. den Raumschiff- typ nicht wechseln oder die Eigen- schaften Eurer Spielfigur ver- bessern. Mehr Rollenspiel-Ele- mente hätten dem Programm gut getan. Doch auch so ist Space Rogue ein gelungenes Weltraum- spiel, das Fans dieses Genres nicht enttäuschen wird.

nensystem. Eine schöne Ster- nenkarte, die der Packung bei- liegt, hilft bei der Orientierung.

In jedem der insgesamt acht Systeme gibt es verschiedene Sternenbasen. Beim Herum- fliegen werden andere Raum- schiffe, Planeten, Basen und Asteroiden in ausgefüllter 3D- Grafik dargestellt. Dockt Ihr an eine Station an, wechselt die Ansicht: Jetzt wird Eure Spiel- figur von oben gezeigt. Auf Sternenstationen könnt Ihr Wa- ren kaufen und verkaufen, Aus- rüstung fürs Schiff erwerben

und mit anderen Raumfahrern plaudern. Auf diese Weise kommt Ihr vielleicht zu wichti- gen Gegenständen oder klei- neren Missionen, die Euch zu an- deren Sonnensystemen füh- ren. Ob Ihr eine Karriere als Gesetzloser einschlagt und Handelsschiffe hetzt oder als Kopfgeldjäger schwer bewaff- nete Piratenflitzer angreift, bleibt Euch überlassen.

Die MS-DOS-Version be- geht 512 KByte RAM und un- terstützt CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten. *hl*

Fighter Bomber

MS-DOS (Amiga, ST)
85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 55	Sound: 58	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 62		
Luftkampf-Simulator — etwas lahm und wenig realistisch		

Lange angekündigt und mit vielen Vorschuß-Lorbeer- en bedacht, ist die Flug- simulation "Fighter Bomber" endlich erschienen. Der Hob- bypilot ist nicht auf ein Flug- zeug beschränkt: Insgesamt stehen sieben verschiedene Modelle zur Auswahl. Darunter so bekannte Jets wie die ameri- kanische F-16, der deutsche Tornado oder die sowjetische MIG 27.

Unterschiedliche vorgege- bene Missionen sollen erfüllt werden. Das Bombardieren von Fabriken, Radarposten oder Landebahnen gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie der Luftkampf mit anderen Jets. Man kann sich sogar aus- suchen, gegen welche Flug- zeuge der Luftkampf stattfin-

det. Wer will, kann z.B. mal mit einer MIG 27 gegen eine F15 fliegen. Sogar das Auftanken der eigenen Maschine in der Luft ist möglich. Spieler, die sich mit den Computermissio- nen nicht zufriedengeben wol-



Geht so

Was Activision hier auf den Software-Gabentisch bringt, hat mit einer realistischen Simulation nicht mehr viel zu tun. Was nützen dem Spieler die vielen hübschen Flugzeuge, wenn sich die Kisten alle gleich fliegen? Leider sieht auch das Simpel-Instrumenta- rium der Flugzeuge fast überall

gleich aus. Albern wird es, wenn ich in einem ultramodernen Jet mit Mach 1 durch die Luft rase — mit ausgefahrenem Fahrwerk! Leider ist auch die 3D-Grafik selbst auf einem 15-MHz-AT alles andere als schnell. Ein gutes Fluggefühl kommt erst gar nicht auf. Da nützen das grafisch tolle Auftanken in der Luft und der Missions-Editor auch nichts mehr.

Eine anspruchsvolle Simulation ist Fighter Bomber mit Sicherheit nicht. Wer aber ohne große spie- lerischen Ansprüche durch die Luft fliegen und ein bißchen Rumballern will, wird nicht schlecht bedient.

len, dürfen sich eigene Aufträ- ge zusammenschustern. Hier

können Ihr dann selbst Ziele, Gegner, Auftankpositionen und Startflugplatz bestimmen.

Während des Fluges kann zwischen allen möglichen An- sichtspositionen gewählt wer- den: vom Tower, aus einer Sa- tellitensicht, von Feindesposi- tion aus oder sogar aus der Sicht einer Rakete könnt Ihr den Flug betrachten. Alle Da- ten über Missionen und Erfol- ge werden gespeichert. *mh*



◀ Bitte volltanken: Sprit-Nachschub über den Wolken (MS-DOS/VGA)



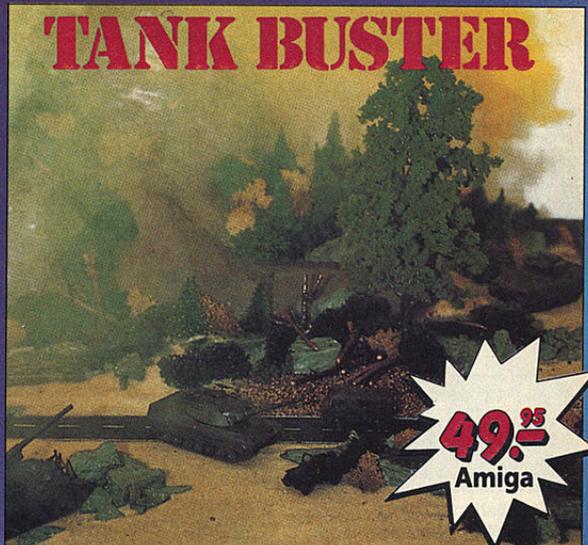
Atari ST
49.⁹⁵
Amiga



Eine andere Zeit, ein anderer Ort. Jahrhunderte nach dem großen Krieg, der beinahe alles Leben auslöschte, haben die wenigen Überlebenden dieser Welt in Frieden und Harmonie gelebt und völlig vergessen, wie man kämpft. Doch eines Tages erschien ein böser Herrscher aus den Tiefen der Zeit und brachte Tod und Zerstörung mit sich. Weil die verbliebenen Bewohner nicht fähig waren, sich selbst zu verteidigen, konnte er sie mit einem großen Schlag vernichten. Die letzte Hoffnung für diese Welt, ehe sie eine Festung des Bösen wird, sind Sie -WIZMO, ein Zauberer aus der Gilde der Hexenmeister. Sie müssen den Zauberspruch finden, der in einem geheimen Zimmer des Schlosses versteckt ist, den bösen Tyrannen auf die Knie zwingen und ihn in die Ferne verbannen. Dann wird wieder Frieden und Harmonie in dieser Welt herrschen.

»Grafik: 85%. Man wird das Gefühl nicht los, daß WIZMO mit viel Spaß programmiert wurde. Und so etwas überträgt sich auf den Spieler, der plötzlich wieder Spaß an einem Jump-'n'-Run-Game verspürt.« (AMIGA-POWER)

»Steuerung und grafische Gestaltung machen dieses Spielchen zu einem wahren Vergnügen, wobei besonders die gute Anleitung noch zu loben ist.« (ASM)



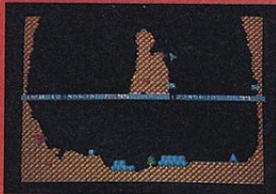
TANK BUSTER
49.⁹⁵
Amiga

Im Jahr 2137 konnte die Menschheit zum ersten Mal mit einer außerirdischen Zivilisation Kontakt aufnehmen. Leider konnte dies nicht zum Vorteil der Erde ausgenutzt werden, denn sie wurde von den Außerirdischen überfallen und in einen heftigen Krieg verwickelt. Dieser konnte von der Menschheit gewonnen werden, und die Außerirdischen mußten die Erde überstürzt verlassen. Aber sie hatten genug Zeit, um geheime Kommandobasen zu errichten, in denen vollautomatische Infiltrationseinheiten hergestellt werden. Einige dieser Stationen sind nach wie vor in Betrieb und treffen Vorbereitungen für einen zweiten Angriff auf die Menschheit. Der einzige Ausweg: Die Basen müssen unbedingt vernichtet werden. Dafür wurden eigens hochmoderne Kampfpanzer, „Tank Buster“ genannt, gebaut. Sie sind in der Lage, in die feindlichen Stellungen einzudringen und den Feind zu vernichten. Steuern Sie also Ihren Tank Buster durch die feindlichen Stellungen und zerstören Sie alle feindlichen Infiltrationseinheiten, sodaß die außerirdischen Aggressoren keine Chance haben, die Erde ein zweites Mal zu überfallen, denn ein weiterer Krieg kann das Ende der irdischen Zivilisation bedeuten...



QUALITÄT ZUERST

KINGSOFT SPIELE IM PRESSESPIEGEL



GRAVITY FORCE

»Alleine ist's schon ganz witzig, aber erst zu zweit entfaltet "Gravity Force" seine wahren Qualitäten. Sowohl im "Dogfight" - als auch im "Race"-Modus muß man höllisch aufpassen, daß man vor lauter "Ich-krieg-Dich-noch" nicht selber an die Wand klatscht. Der Preis des Spiels ist zudem erfreulich günstig.« (POWERPLAY)

»Beklagenswert ist allerdings, daß es dieses Game, das gerade wenn man es zu zweit spielt, eine Unmenge Fez macht, nicht für andere Systeme als den Amiga zu haben ist.« (ASM)

AMIGA **39.⁹⁵**



MIND FORCE

»Das Ganze macht einen höllischen Spaß und erfordert genau die richtige Mischung aus Strategie und Kombinationsvermögen, die man benötigt, um einmal kurz abzuspinnen. Selbst Sound ist im Niedrigpreis enthalten. Neben einer fetzigen Titelmelodie rutscht der Gleiter recht vernehmlich über das Spielfeld, und bei Mißerfolgen kracht's gewaltig im Amiga. Das Scrolling ist flüssig, absolut rückfrei, die Grafik auf jeden Fall bunt und in gewohnter Amiga-Qualität.« (POWERPLAY)

AMIGA **29.⁹⁵**



SPACE PILOT'89

Alles in allem ein Ballerspiel, das für wenig Geld viel bietet.« (JOYSTICK)

Amiga **49.⁹⁵**



VICTORY

»Fazit: VICTORY ist eine gelungene Mischung aus Action- und Strategieelementen... sehr spielbar und motivierend. Mir hat's gefallen.« (ASM)

»Damit ist auch klar, daß es sich um ein komplexes, aufwendiges Game handelt, mit dem man sich schon mehrere Abende beschäftigen muß. Aber es macht Spaß, Langeweile kommt nicht auf.« (AMIGA POWER)

Atari ST, Amiga **49.⁹⁵**

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung.

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO
GRAMMIERER
Für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.



Their finest Hour

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

Grafik: 81	Sound: 64	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 88		
Flieger-Fetzer voller Action: Rassist röhren die Rotoren		

Simulationsexperte Lawrence Holland von Lucasfilm Games ließ in "Battlehawks 1942" Amerikaner gegen Japaner fliegen. Für den Nachfolger "Their finest Hour: The Battle of Britain" erkletterte er den Ärmelkanal während des 2. Weltkriegs zum Simulations-Schauplatz. Stukas heulen auf englische Fabriken zu und Spitfires schrauben sich in die Luft: Die deutsche "Luftwaffe" trifft auf die englische "Royal Air Force". Fliegt man für die RAF, schwingt man sich in eine "Spitfire" oder "Hurricane". Übernimmt man die deutsche Seite, hat man die Auswahl zwischen zwei Jägern und vier Bombern. Der angehende Pilot kann auf jedem Flugzeug je vier Missionen trainieren. Ge-



Super!

Spitze! Lucasfilm hat gegenüber dem Vorläufer "Battlehawks" tüchtig zugelegt. Mehr Flugzeuge, bessere Grafik, harte Missionen und ein exzellentes Fluggefühl machen Battle of Britain zu einem Simulations-Erlebnis erster Klasse, Starts und Landungen inbegriffen. Alleine für das gut recherchierte Handbuch und die Extras in dieser Simulation haben sich die Programmierer ein dickes Lob verdient. Besonders gefiel mir das "hautnahe" Fliegen, was bei vielen Jet-Simulationen zu kurz kommt. Hier kommt's nicht darauf an, wer das bessere Antiradar oder Anti-Antiradar hat. Allein das eigene fliegerische Können entscheidet über Sieg oder Niederlage. Meine Empfehlung: unbedingt kaufen; langfristiger Spielspaß garantiert.

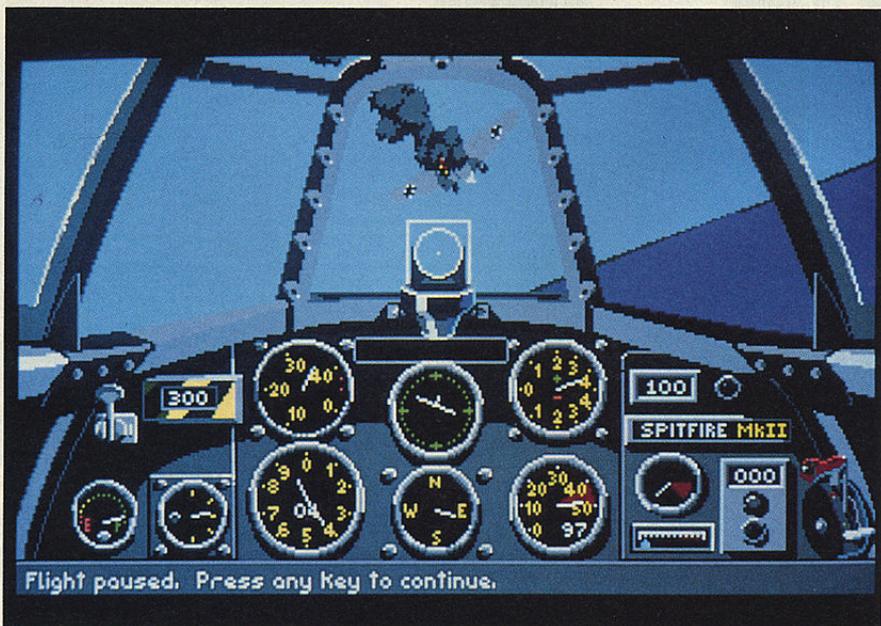


Super!

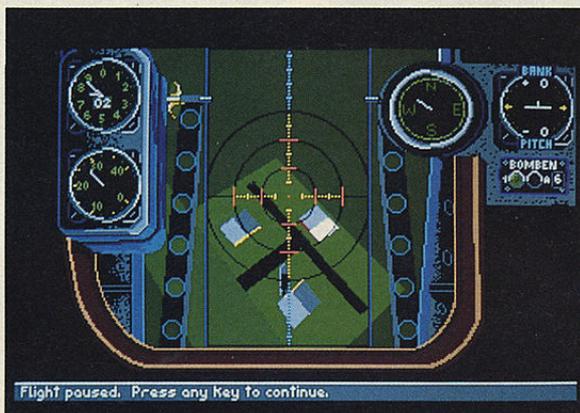
Their finest hour ist eine Sternstunde für alle Simulations-Fans. Sei's nun im harten Heckschützen-Gefecht oder im tödlichen Zweikampf auf zwölftausend Fuß: Das Programm läßt den Spieler wahre Dramen erleben. Auch die netten Details wie Starts und

Landungen, die in Battlehawks fehlten, sind jetzt integriert. Der absolute Hammer ist allerdings der Mission Builder, mit dem man sich seine privaten Herausforderungen schnell und einfach zusammenbasteln kann.

Was mich fürchterlich fuchst: Wenn man "nur" einen XT hat, braucht man sich gar nicht in die Luft zu begeben. Der Flieger ist dann unpräzise steuerbar und für einen Luftkampf nicht zu gebrauchen. Die Amiga- und ST- sollen allerdings so schnell wie die AT-Version werden, auf die sich die Wertung bezieht.



Erwischt! Jetzt warten "nur" noch sieben Spitfires... (MS-DOS/VGA)



Bodenziel anvisiert — Acht Bomben machen sich bereit (MS-DOS/VGA)

übtere wählen eine von 56 Einzelmissionen oder starten Ihre private Piloten-Karriere: Das Programm teilt dann Missionen zu. Dem Flieger-As winken Beförderungen und Orden, die

sich prächtig in der High-Score-Liste machen.

Ob's nun Heckschützen, Zwillingsskanonen, Starts, Landungen, mehr Missionen, mehr Flugzeugtypen oder separate

High-Score-Listen sind: Komfort, Detailtreue und Atmosphäre werden groß geschrieben. Ein vorzügliches, englisches, 200 Seiten starkes Handbuch hilft dem Spieler schnell auf die Sprünge. Mit einer "Replay"-Kamera kann man bis zu 100 Sekunden des Geschehens aufzeichnen. Sie läßt sich wie ein Videorecorder bedienen; außerdem läßt sich der Betrachter-Standpunkt frei wählen und jeder "Film" speichern. Und das Beste: Mit dem "Mission Builder" kann der Spieler beliebig viele eigene Szenarien entwerfen, auf Diskette speichern und dann nach Herzenslust spielen.

"Their finest hour" läuft auf PCs mit mindestens 512 KByte und einer CGA-, EGA- oder VGA-Karte. Eine Maus oder ein Joystick werden empfohlen. Wer nichts davon besitzt, schlägt sich mit der Tastatur durch.

Future Wars

Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

Grafik: 75 Sound: 59 Schwierigkeit: schwer

POWER-Wertung: 70

Vorwärts in die Vergangenheit? Die Zeitmaschine steht bereit!

Abenteuer heute: Sie kleben als braver Fensterputzer an der Fassade eines Hochhauses, als durch einen ungeschickten Schritt der Putzeimer seinen wäßrigen Inhalt auf die schimpfen-

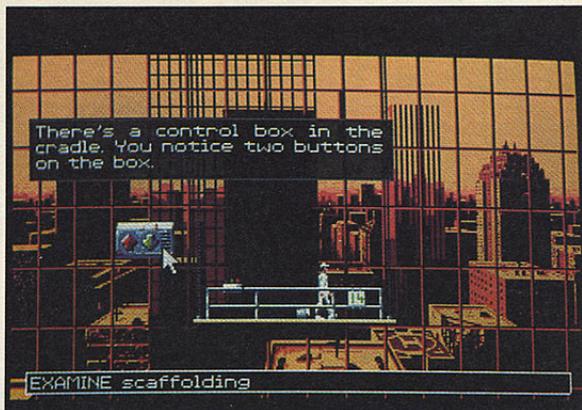
den Passanten entleert. Ausgerechnet in diesem Moment schaut der Boß vorbei. Ergo kassieren Sie den üblichen Rüffel, fahren mit der Hebebühne nach oben, steigen ins Hochhaus und wollen gerade



Geht so

Nicht schlecht: Grafiken und Sounds sind gut gelungen, die Geschichte verspricht viel Spaß und die Steuerung ist recht bedienerfreundlich. Doch manchmal trickst sich die Benutzerführung

selbst aus: Obwohl man ziemlich dicht vor einem Objekt steht, sagt das Programm, daß man doch näherkommen solle — Hmm. Was mir außerdem aufstieß: Manche Gegenstände, die man dringend braucht, sind derartig winzig, daß man den Bildschirm förmlich Zeile für Zeile abgehen muß, um sie zu entdecken. Außerdem braucht man eine gehörige Dosis an Intuition, um die Rätsel zu lösen. Trotzdem: Wer einen netten Rätsel-Happen mit guter Grafik genießen will, wird gut bedient.



Nur der Eimer hört mein Seufzen... (Amiga)

den Eimer wieder mit Wasser füllen. Da fällt ihnen ein kleines, rotes Fähnchen auf, das ganz harmlos am Boden liegt. Und damit beginnt eine haarsträubende Zeitreise, die Sie sowohl zu aggressiven Außerirdischen als auch ins nicht minder aggressive Mittelalter katapultiert. Dort stehen Sie nun mit Overall, Digitaluhr und Schrubber. Hoffentlich haben Sie Ihren Putzeimer dabei: Vielleicht können Sie sich einen Ritterhelm daraus basteln?

Das Abenteuerspiel "Future Wars: Time Travellers" wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie klicken die Stelle an, an die Sie Ihre Spielfigur schicken wollen und schon dackelt das Sprite tapfer los. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste erscheint ein Menü mit Verben. Durch das Anklicken von Verben mit Overall, Digitaluhr und Schrubber. Hoffentlich haben Sie Ihren Putzeimer dabei: Vielleicht können Sie sich einen Ritterhelm daraus basteln? *al*

Batman - The Movie

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 71 Sound: 68 Schwierigkeit: schwer

POWER-Wertung: 59

Im Kino macht der Batman Spaß, als Spiel ist er nur Mittelmaß

Wenn ein erwachsener Mann außerhalb der Karnevalszeit mit wehendem Cape und Fledermaus-Maske durch die Straßen schlendert, läuft er Gefahr, einen Zwangstermin bei einem Psychiater verpaßt zu bekommen — es sei denn, besagter Mann hat seinen Wohnsitz in Gotham City. In dieser fiktiven Metropole ist nämlich "Batman" zu Hause, prominenter Comic-Superheld vom Dienst. Zum aktuellen Batman-Film hat Ocean ein Computerspiel veröffentlicht: In "Batman — The Movie" könnt Ihr den Flatterhelden in fünf Levels steuern, die Szenen aus dem Film nachempfunden sind.

In der ersten Spielstufe läuft, klettert und schießt sich Batman durch eine Chemiefabrik.

Mit einem Seil kann er zwischen verschiedenen Stockwerken pendeln. In Level 2 braust Ihr mit dem Batmobil



Geht so

Man sieht dem Spiel an, daß es die Programmierer eilig hatten, zum Kinostart damit fertig zu werden. Das Programm ist durchaus spielbar und Grafik sowie Musik sind professionell, aber dem furosien Batman-Film wird es nicht gerecht. Die Spieldesigner haben

in verstaubten Schubladen gekramt und Baller-Action mit einer Portion Rennspiel gekreuzt. Das Resultat ist mittelpträchtig und recht schwer.

Ich habe schon schlechtere Film-Umsetzungen gesehen, doch ohne das Batman-Logo auf dem Cover würde wohl kaum einer von diesem Mittelmaß-Spiel Kenntnis nehmen. Der Aufkleber, den man in der Packung findet, ist wohl als Trostplättchen für den mangelnden Spielwitz zu verstehen. Der Kauf des Programms lohnt sich nur für Fans des Films.



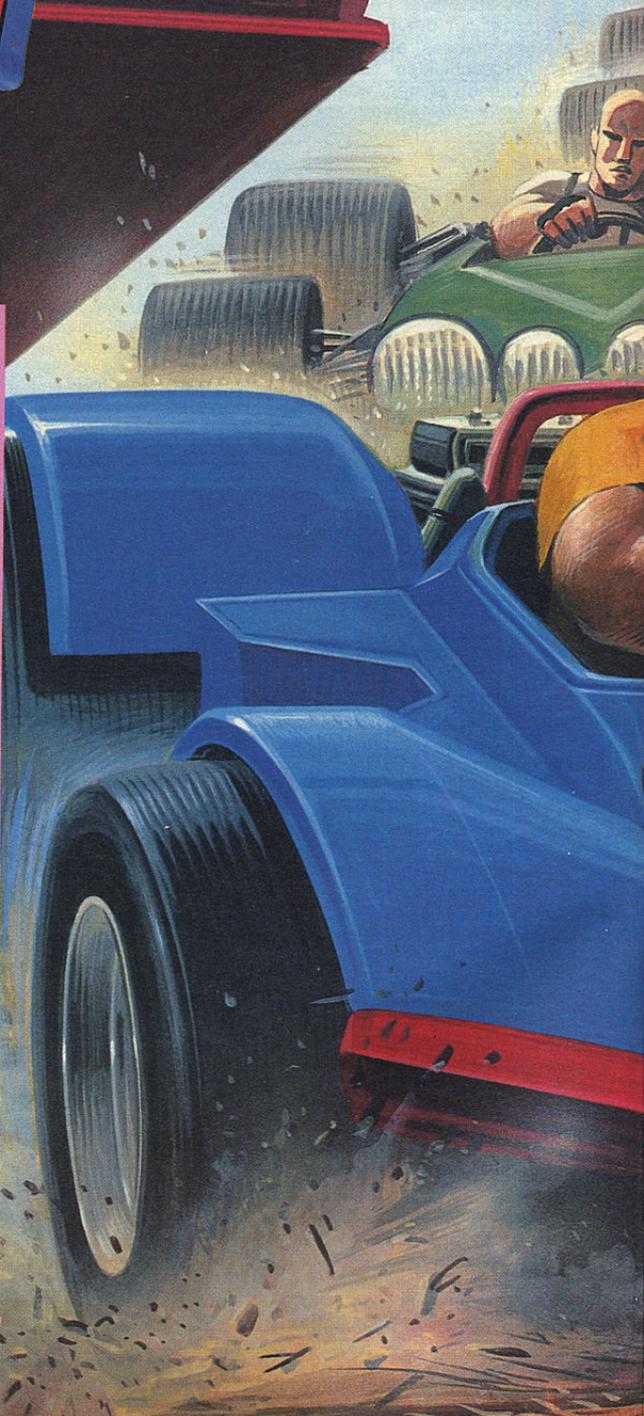
über die Straßen von Gotham City und müßt dabei anderen Autos ausweichen. Danach geht's in die Batcave: Hier, in Batmans Wohnstube, müssen drei verseuchte Gegenstände identifiziert werden. Im vierten Abschnitt hat Batman seinen Miniflieger Batwing gechartert und muß Ballons mit tödlichem Giftgas abfangen, die der Erzschorke Joker in Richtung Gotham City schießt. Beim Showdown im fünften Level kommt es zum Endkampf mit dem Joker. *hl*

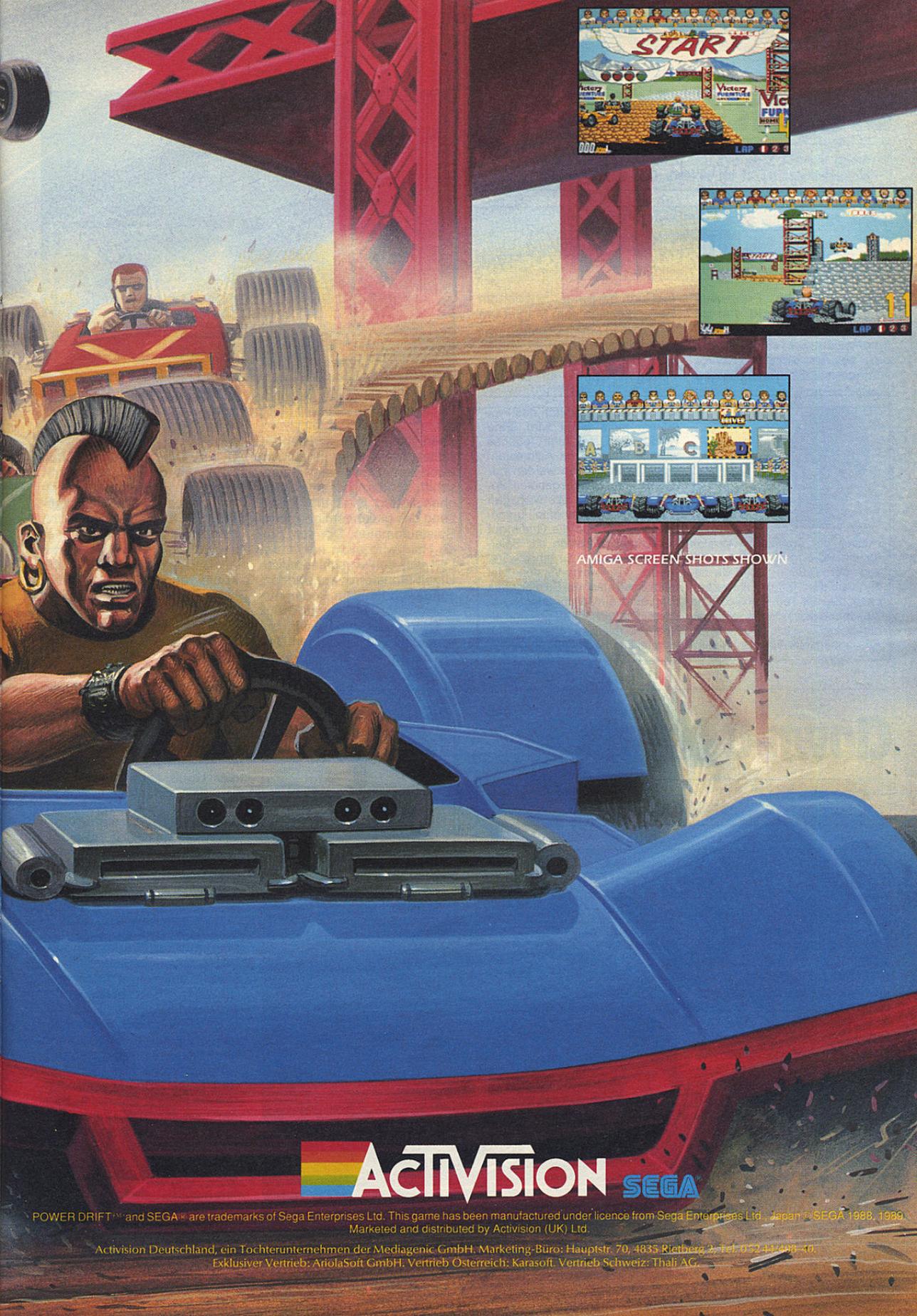
◀ Mit der tragbaren Wäscheleine klettert Batman nach oben (C 64)

POWER DRIFT

Startplatz 1!

Bahn frei, Activision startet durch: Jetzt kommt POWDER DRIFT. In Lizenz von SEGA® bietet diese Version des Arcadespieles alle, aber auch alle Vorzüge eines rasanten Autorennspiels. Auf 27 verschiedenen Rennbahnen kann man sich auch ohne Führerschein austoben. Schneestürme, Wüstenlandschaft, Schlammlöcher, Nachtfahrten sind nur eine der Konditionen, die das Gewinnen wirklich schwer machen. Programmiert von dem Team, das „SUPER HANG ON“ kreierte, ist dieses Spiel schon jetzt in Grafik und Rasananz ein Gewinner. Auch für Euch. Natürlich für C64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST und Amiga.





AMIGA SCREEN SHOTS SHOWN

 **ACTIVISION** 

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. Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 48355 Rietberg 2, Tel. 0552 447698-30.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thalí AG.

Dragon Spirit

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

Grafik: 72	Sound: 35	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 66		
Kühle Schuppen, heißer Atem: Drache möcht' die Bösen braten		

Die liebeliche Prinzessin Alicia hat nicht viel zu lachen: Sie ist die Gefangene des Dämonen Zawell, der sie in seinem Kerker schmoren läßt. Eines Tages

faßt sich ein junger Krieger ein Herz, läßt sich vom Magier um die Ecke in einen Drachen verwandeln und flattert feuerspeierend los, um Alicia zu retten. "Dragon Spirit" ist ein von



Drachenflug auf 16 Bit: Bis auf die Punkte-Anzeige ist die Grafik bei beiden Versionen identisch (Amiga/ST)



Geht so

Nach der grandiosen Version für die PC-Engine habe ich mir von der Dragon Spirit-Umsetzung auf den Amiga viel versprochen. Sie ist keine völlige Enttäuschung geworden, aber mit einigen Schönheitsfehlern gestraft. Am nervigsten ist das Schlaf-

wagen-Tempo, wodurch das Programm recht leicht wird. Eine High-Score-Liste fehlt ebenso wie die fantastische Automaten-Musik; statt dessen werden nur platte Sound-Effekte geboten. Positiv fällt auf, daß alle wichtigen spielerischen Elemente umgesetzt wurden und die Grafik gut gezeichnet ist. Wenn der Spielverlauf nicht gar so lahm wäre, würde die Amiga-Version viel mehr Spaß machen. So bleibt das Programm ein Fall für ausgesprochene Dragon-Spirit-Fans und alle, die ein relativ geruhsames Ballerspiel suchen.

oben nach unten scrollendes Ballerspiel, in dem Ihr zur Abwechslung mal kein Raumschiff, sondern besagten Drachen steuert. Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spielautomaten. Der schuppige Held wird nicht nur in der Luft von den verschiedensten Urzeit-Monstern angegriffen, sondern auch vom Boden aus beschossen. Mit einem Druck auf den Feuerknopf löst Ihr sowohl eine Salve feurigen Drachenatem aus als auch den

Abwurf magischer Bomben. Unser Drache beginnt das Spiel mit drei Köpfen, doch wenn er Treffer einstecken muß, reduziert sich diese stattliche Anzahl. Nur gut, daß manchmal Zauberkegel über den Bildschirm fliegen, deren Aufsammeln für zusätzliche Köpfe und stärkere Durchschlagskraft des Feueratem sorgen. Am Ende von jedem der insgesamt acht Levels wartet ein finstres Super-Monster auf Euch.

hl

Clown-O-Mania

Amiga (Atari ST)
65 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Grafik: 64	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 68		
Geschicklichkeits-Clownerei mit über 80 Levels		



Geht so

Clown-O-Mania spielt sich recht gut, hat aber so seine Macken. Zum Beispiel kann man die ersten zehn Levels ohne Pro-

bleme schaffen, danach wird's aber recht schwer. Die Verfolger rücken dem Clown in späteren Levels arg zu Leibe. Dafür gefällt die dreidimensionale Grafik, die die Programmierer in späteren Levels zu optischen Täuschungen ausnutzen. Clown-O-Mania ist zwar nicht das Nonplusultra an Plattformspielen, läßt aber trotzdem immer wieder mal zu einem Spielchen ein.

Ein Clown wetzt durch 82 Levels, rennt auf Plattformen rum, klettert Leitern rauf und runter und rafft manisch Schätze. Kein Wunder, daß Starbytes neues Geschicklichkeits-Spiel den treffenden Namen "Clown-O-Mania" erhielt. Hat der Clown alle Kugeln und Diamanten eines Levels aufgesammelt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Der rotnasige Held des Geschehens kann auch schießen und springen. Schüsse, sogenannte "Razors", und Sprünge ("Jumps"), müssen jedoch erst einmal aufgesammelt werden. Das stellt sich als gar nicht so einfach heraus, denn Razors und Jumps wie-



Pac-Man mal anders: ein Clown beim Punktesammeln

seln auf den Plattformen umer, und weichen dem Clown ständig aus.

Die Schüsse benötigt der Clown dringend für spätere Levels, in denen die ersten Gegner auftauchen. Am Anfang sind diese noch recht dumm, und kümmern sich nicht um den Clown. Später veranstalten sie jedoch wahre Hetzjagen auf ihn. Im Spiel gibt's noch Treporter, Sprungtücher und Trichter, die den Clown in andere Etagen der Landschaft befördern. Säurepfützen dürfen nicht betreten werden und über Pfeile auf dem Boden kann er nur in eine Richtung gehen. Genug zu tun also für einen kleinen Clown.

hl

POWER TIPS



Diesmal ganz groß: Tips für Falcon-Flieger, Populisten und Kick-Off-Kicker

Ausführliche Spielstrategien für die Hitparaden-Stürmer "F-16 Falcon" und "Populous" nehmen diesmal den Löwenanteil der Power-Tips ein. Beson-

ders beeindruckt haben uns die tollen Karten und Tips zu F-16 Falcon, die von Martin aus Münster stammen. Die 500 Mark und die Auszeichnung

"Tip des Monats" hat er sich redlich verdient.

Dazu gibt es natürlich wieder viele kleine, feine Schummel-Tricks in der POKE-

Ecke und ein paar clevere Tips für Fußballer: "Kick-Off"-Regeln aus dem Trainerlehrbuch. Ich wünsche Euch viel Spaß bei der Lektüre und vergißt nicht, mich mit neuen Tips, Lösungen und Karten zu versorgen — jeder abgedruckte Beitrag wird honoriert!
Euer

Uwe Beck

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

Tip des Monats:

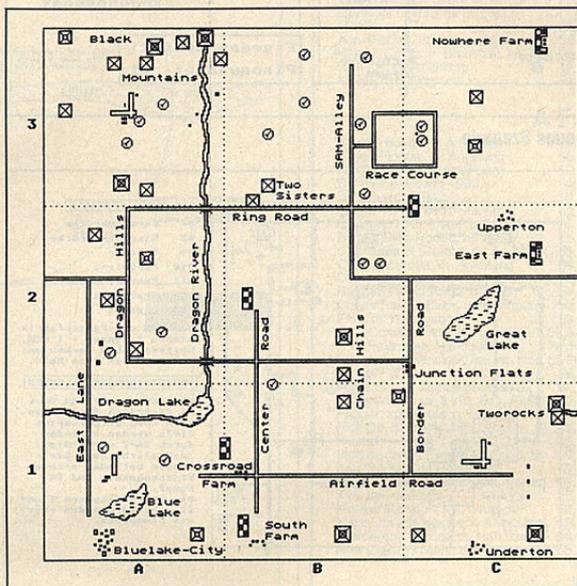
F-16 Falcon

Allein die Karten waren für die POWER PLAY-Redaktion Grund genug, Martin Block aus Münster die 500 Mark für den Tip des Monats zu überreichen. Aber im Cockpit gibt's doch eine Karte, warum dann eine in den Power-Tips? Martin erläutert: "Nach einigen Einsätzen stellte ich fest, daß die Karte im Handbuch nicht den Gegebenheiten im Spiel entspricht. Straßenführung, die Position der Berge und vor allem die der SAM-Stellungen weichen zum Teil erheblich ab. Da eine genaue Einsatzplanung in diesem Spiel (über-)lebenswichtig ist, führte ich eine Reihe Aufklärungsflüge durch, um eine exakte Landkarte zeichnen zu können. Die fertige Karte erleichterte zwar die Orientierung, aber es war reichlich langweilig, zum "See an der Biegung des Flusses" oder "entlang der mittleren Straße" zu fliegen. So kam mir die Idee, Straßen, Berge und Seen mit Namen zu versehen, außerdem erhielten die SAM-Stellungen eine durchgehende Numerierung."

Der zweite Kartensatz betrifft die "Falcon Mission Disk Vol.1", hier waren vor allem die Positionen der SAM-Stellungen sehr ungenau. Es folgt eine happige Mission aus "F-16 Falcon", die Martin ganz genau aufgeschlüsselt hat:

Einsatzbeschreibung "Hornet's Nest"

— Der Spieler fliegt im Rang eines Majors, es ist maximal eine MIG in der Luft. Das Ziel "Hornet's Nest" ist der Haupt-Flugplatz des Gegners im Planquadrat A3. Grundsätzlich sollte

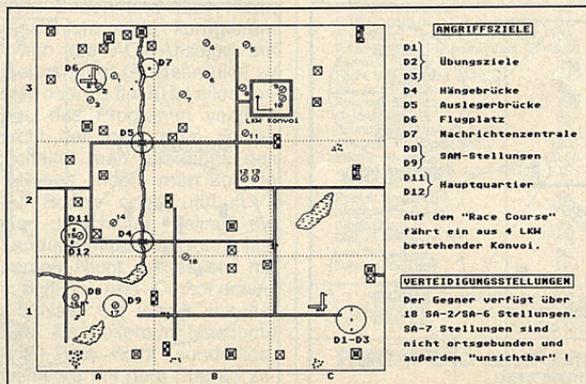


Klar und übersichtlich: das Fluggebiet von F-16 Falcon

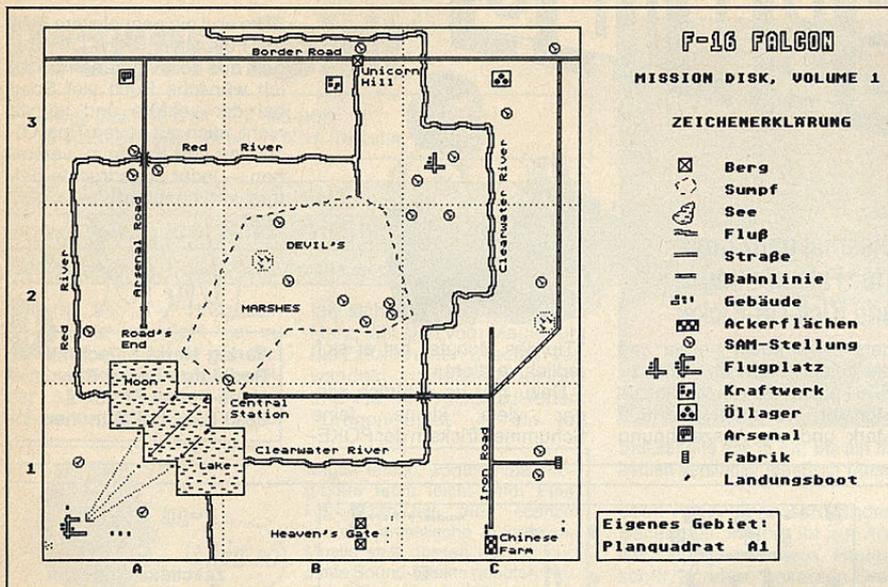
man nur mitnehmen, was man wirklich braucht. Unnützes Gewicht erhöht den Treibstoffverbrauch und vermindert die Manövrierbarkeit. Man braucht

zwei Durandalbomben, um die Flugfelder zu sprengen. Außerdem alle Sidewinder einpacken, die man bekommen kann — der Flug dahin ist lang

und hart. Ein Zusatztank empfiehlt sich immer und ein EMC-Störpöde wäre eine feine Sache. — Nach dem Start Kurs auf die "Junction Flats" nehmen. Wichtig: Radar ausschalten und eine Flughöhe von 500 Fuß einhalten, um dem gegnerischen Radar und den MIG-Patrouillen zu entgehen. Die MIGs erwischen den geplanten F-16-Piloten immer, egal, was man macht. Aber durch Tiefflug mit ausgeschaltetem Radar kann man die Entdeckung um entscheidende Minuten hinauszögern. Über den Junction Flats schwenkt Ihr leicht nach Osten und saust auf die beiden nördlichen Hügel der "Chain Hills" auf die Nordausläufer der "Dragon Hills" zu. Spätestens nach dem Überqueren der "Border Road" empfiehlt es sich, den



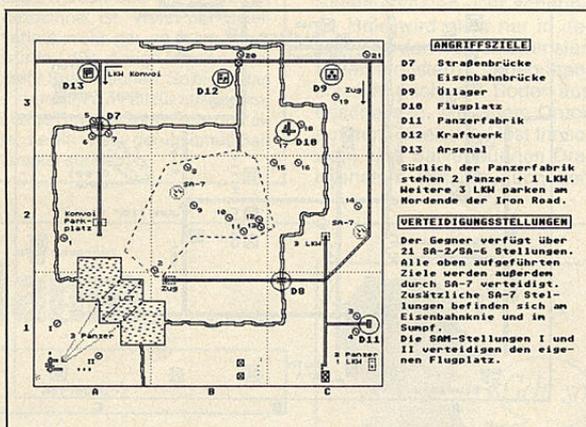
Alle Angriffsziele auf einen Blick



Die "Mission Disk 1" bietet ein ganz neues Szenario

Nachbrenner einzuschalten. Geschwindigkeit und ein wachsames Auge sind alles, was Sie zum Überleben haben.

— Für die Ränge Oberstleutnant und Oberst wird's schon nach der Grenze brenzlig. Sie können jederzeit einen fatalen Treffer einer SA-7-Rakete kassieren (und das endet fast immer mit einem Explosions-Bildchen und dem Eintrag in die High-Score-Liste...). Da helfen nur Flares, Glück oder eine MIG. Ist nämlich eine in der Luft, wagt es der Gegner nicht, Raketen abzuschießen denn es könnte ja die MIG getroffen werden. Und da kommt sie auch schon: Nicht lange nach den "Chain Hills" hängt sie entweder im Planquadrat B2 oder am Leitwerk der F-16. Machmal warnt die Basis: "Bogey (Feindflugzeug) at angel xxx (in x-tausend Fuß Höhe)



...besichtigt mal das "White House" in Blue Lake City

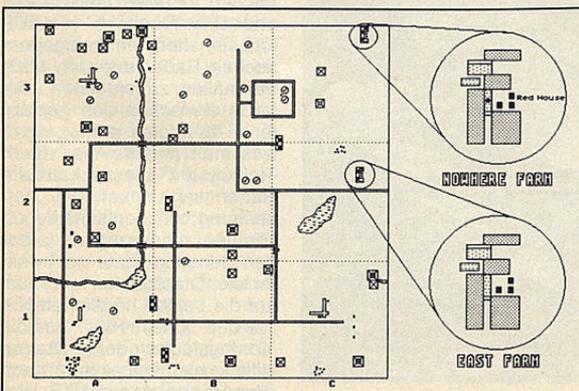
xxx miles (Abstand) heading xxx (Richtung, aus der die MIG anfliegt) xxx knots closure (Annäherungsgeschwindigkeit)". Jetzt nur die Ruhe be-

wahren. Hoffentlich war der Nachbrenner schon eingeschaltet, sonst könnte es knapp werden. Die Geschwindigkeit sollte zwischen 580 und

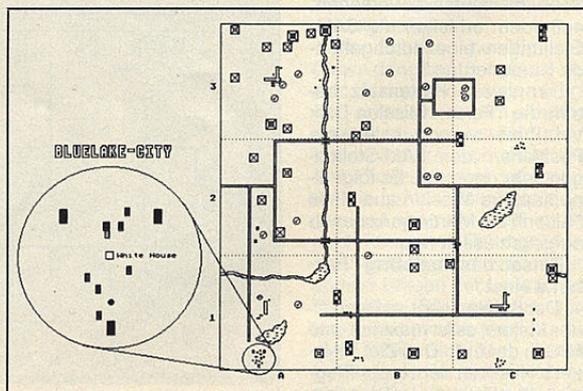
600 Knoten liegen, dann kann eigentlich nichts schiefgehen. Da man inzwischen entdeckt wurde, kann man den stressigen Tiefflug aufgeben und die Mühle leicht steigen lassen. Zwei bis fünf Grad sind angebracht. Der Zusatztank ist inzwischen leer und wird abgeworfen. Allmählich muß man sich Gedanken um den Treibstoffverbrauch machen, also ab und zu den Nachbrenner ausschalten. Dabei auf die Geschwindigkeit achten, sonst gibt es Probleme mit der MIG.

— Wenn Ihr den Nordausläufer der "Dragon Hills" erreicht, schlagt Ihr Kurs nach Norden ein; genau zwischen den beiden Hügeln hindurch. Jetzt liegt der Flugplatz genau voraus, die MIG sollte aber noch weit genug entfernt sein, so daß man ruhig das Bombardement beginnen kann. Die Flughöhe sollte jetzt mindestens zwischen 3000 und 4000 Fuß betragen. Um die SAM-Stellungen braucht man sich nicht zu kümmern, solange die MIG in der Luft ist. Nach dem Bombenabwurf in einem weiten Bogen in Richtung "Dragon Hills" oder "Two Sisters" abdrehen.

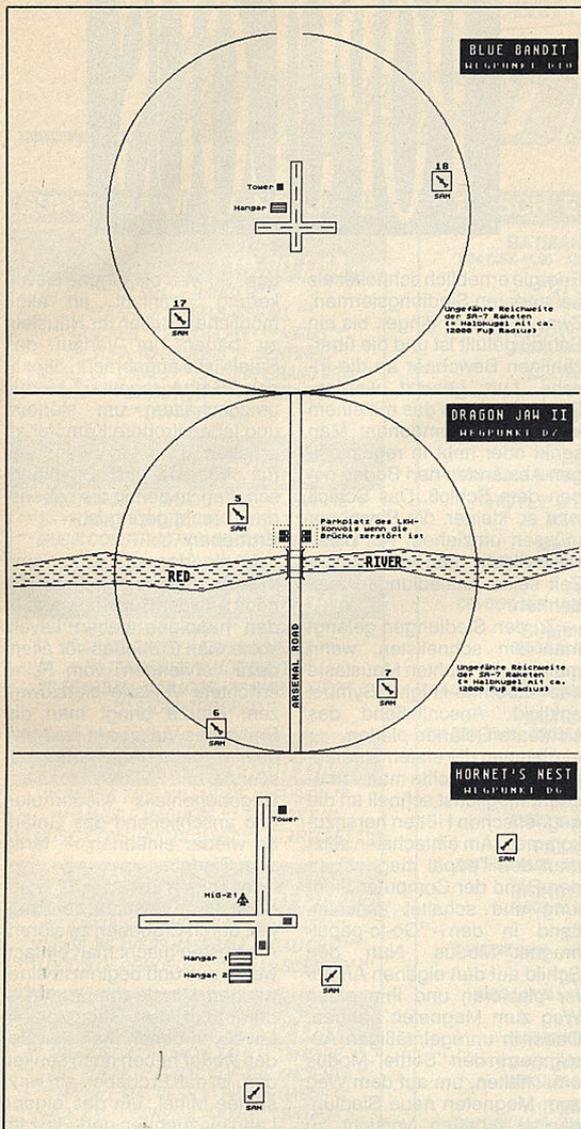
— Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder stellt man sich dem Luftkampf oder man versucht, Richtung Basis zu entkommen. Entschließt man sich zum Luftkampf, darf man nicht vergessen, vorher mit <CONTROL> und <K> alle Lasten abzuwerfen. Vergißt man das als Oberstleutnant oder Oberst, gerät der Falcon beim erstbesten Flugmanöver mit Rückenlage völlig außer Kontrolle und schmiert ab. Ein Luftkampf in der Nähe des Flugplatzes oder in der Nähe der SAM-Stellungen ist außerdem riskant. Oft hat man nach wilder Kurbelei die MIG erwischt, da kommt schon eine Rakete von der SAM-Station



Alle Angriffsziele bei der "F-16 Falcon"



Ein Tiefflug über den Städten ist sehenswert...



Drei Angriffsziele auf einen Blick

gefliegen. Die beste Taktik ist daher das "Hit & Run"-Prinzip: Greift das Ziel so schnell wie möglich an und flieht mit Vollgas ab nach Hause. Das kostet zwar eine Menge Sprit, aber meist reicht's gerade bis zur Basis. Die Verfolger stellt man dann im recht sicheren Planquadrat B1. Falls man das übersteht, setzt man sofort zur Landung an.

— Ach ja, die Landung! Sie ist wohl das größte Problem eines Falcon-Piloten. Was gibt's Frustrierenderes, als einen erfolgreichen Einsatz mit einer Bruchlandung zu beenden? Das Handbuch schlägt vor, den Anflug bei 32000 Fuß zu beginnen; streicht man eine Null (3200 Fuß), fährt man we-

sentlich besser. Oft mißlingt die Landung erst 10 Fuß über dem Boden und dann kann man nicht mehr korrigieren. Wenn die AOA-Anzeige auf Gelb springt (Anstellwinkel zu steil oder zu flach) ist alles vorbei, das Programm verzeiht nicht den geringsten Fehler. Schaltet man allerdings das ILS aus, indem man auf ein Luft/Boden- oder Luft/Luft-Visioner umschaltet, gelingt die Landung mit etwas Übung fast immer. Nicht vergessen, mit <SHIFT> und «Cursor down» die Nase ein wenig anzuheben. Es bekommt Maschine und Pilot nicht sonderlich, wenn sie mit dem Bugrad zuerst aufkommt und dann Purzelbäume schlägt. al

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Action Fighter, dt. Anleitung	66,-	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Altered Beast, dt. Anleitung	69,-	Kult, kpl. deutsch	55,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Lombard RAC Rally, kpl. deutsch	69,-
Balance of Power 1990	64,-	Lords o. the Rising Sun, dt. Anlgt.	79,-
Battlehawks 1942	59,-	Microdose Soccer, dt. Anlgt.	66,-
Beach Volley, dt. Anleitung	69,-	Millenium 2.2, deutsche Anleitung	69,-
Blood Money	63,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Bloodwyck, dt. Handbuch	69,-	Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	69,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Populous, dt. Handbuch	69,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Conflict Europe, dt. Handbuch	69,-	Powerdrome, dt. Handbuch	65,-
Daily Double Horse Racing, dt. Anlgt.	55,-	Rick Dangerous	66,-
Dragon's Lair	90,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Shadow of the Beast	88,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	SIMCITY, dt. Handbuch 512 K	67,-
Emperor of the Mines, dt. Anlgt.	64,-	Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Fiendish Freddy	75,-	Spherical, dt. Anleitung	55,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	Bodo Igners Super Soccer, kpl. dt.	69,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-	Super Wonderboy, dt. Anleitung	69,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,-
Grand Prix Circuit	69,-	Test Drive 2.0, The Duel	85,-
Grand Monster Slam, dt. Anlgt.	55,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Gunship, deutsches Handbuch	74,50	SimCity, deutsches Handbuch	67,-
Hillsfar	66,-	Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Iron Tracker, dt. Anleitung	59,-	Spherical, dt. Anleitung	79,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Starcommand	56,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	Starfighter II, dt. Handbuch	75,-
Kingdom of England	64,-	STOS - The Game Creator	79,-

ATARI ST

Altered Beast, dt. Anleitung	55,-	Ölimperium, kpl. deutsch	53,-
Action Fighter, dt. Anleitung	66,-	Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Pirates, dt. Handbuch	65,-
Battlehawks 1942	59,-	Police Quest II	69,-
Beach Volley, dt. Anleitung	55,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Bloodwyck, dt. Handbuch	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	55,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	55,-	SimCity, deutsches Handbuch	67,-
Conflict Europa, dt. Anleitung	69,-	Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Demons Winter	64,-	Spherical, dt. Anleitung	79,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Starcommand	56,-
Chaos Strikes Back, dt. Handbuch	55,-	Starfighter II, dt. Handbuch	75,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	STOS - The Game Creator	79,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - Compiler	49,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - Sprites	39,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	STOS - Maestro	62,-
Ferrari Formula 1, dt. Anleitung	69,-	STOS - Maestro Plus	199,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-	Stuntcar Racer, dt. Anleitung	69,-
Fußballmanager II inkl. Exp. Kit, dt.	50,-	Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-	Bodo Igners Super Soccer, kpl. dt.	55,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	Super Wonderboy, dt. Anleitung	55,-
Hillsfar	66,-	Tank Attack, Comp. u. Brettspiel, dt.	69,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Waterloo, dt. Anleitung	69,-
Iron Tracker, dt. Handbuch	49,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Kings Quest 3er Pack. (sol. Vorrat)	69,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
Kult, kpl. deutsch	55,-	XENON II, Megablatt, dt. Anlgt.	69,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,-	Zak McCracken, kpl. deutsch	69,-
Millenium 2.2, deutsche Anleitung	69,-	Joystick "Konix NAVIGATOR	48,-
Microdose Soccer, dt. Handbuch	66,-		
New Zealand Story, dt. Anleitung	55,-		

IBM

Archipelagos	75,-	Leisure suit Larry... II *	79,-
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA *	79,-	Life and Death (Chirurgieprgr.)	67,-
American Icehockey	64,-	Lizenz zum Töten, dt. Anlgt.	67,-
Balance of Power 1990	64,-	Lombard RAC Rally, dt. Version *	69,-
Bard's Tale II, dt. Anlgt.	64,-	Manhunter "San Francisco" *	79,-
Battlehawks 1942	59,-	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,-
Carrier Command, dt. Handbuch	69,-	Microdose Soccer, dt. Handbuch	69,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anleitung	77,-	Murder Club	72,50
Crazy Cars II *	61,-	Neuromancer, dt. Anleitung *	69,-
Curse of the Azur Bonds, dt. Anlgt.	75,-	Oikolopy, kpl. deutsch *	149,-
Elite	69,-	Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Emmanuelle, kpl. dt. *	53,-	Personal Nightmare, dt. Handbuch	95,-
F 15 Strike Eagle II *	89,-	Pirates *	69,-
F 16 Combat Pilot *	67,-	Police Quest 2 *	79,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109,-	PT 109	79,-
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	95,90	Quest for the Timebird, dt. *	71,-
Fiendish Freddy	69,-	Seven Worlds	64,-
Flight Sim. Version 40/NEU	144,-	SimCity, dt. Handbuch	65,-
Allg. lieferb. Scenery Disks je	49,-	Space Quest III *	95,-
First over Germany	75,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
Goldrush *	84,-	Test Drive 2.0, The Duel	85,-
Grand Prix Circuit, dt. Anlgt. *	67,-	Scenery D. I. dt.: Calif./S. Cars je	39,-
Gunship, Helicopter Sim. *	109,-	Waterloo, dt. Anleitung	72,50
Hillsfar, dt. Anlgt.	69,50	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65,-
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	75,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39,-
Jet Fighter	64,-	Zak McCracken, kpl. deutsch *	69,-
Pool of Radiance *	72,50	Lösungshilfe für diverse	
Kings of the Beach *	95,-	Adventures	auf Anfrage
Kings Quest IV *	55,-	Super Joystick: «Flywheel 4000» * 189,-	
Kult, dt. Anleitung *	55,-	(Maxx-ahll. Steuerknüppel)	
Last Ninja II	69,-		
Leisure suit Larry... *	57,-	* auch auf 3.5"-Disketten	

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

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 22

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

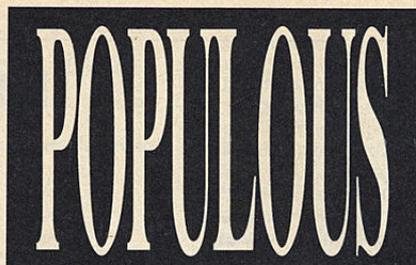
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Helmut Mützel aus Goetherring spielte sich in den 421ten Level von "Populous" vor — sehr zum Leidwesen seiner Frau. Er hofft, daß er die restlichen 79 Spielstufen schnell hinter sich bringt und will sich dann die Datendiskette kaufen — wir wünschen ihm viel Glück, eine verständige Gattin

und Euch viel Spaß mit seinen Tips.

Allgemeine Tips

— Zu Beginn einer neuen Runde sollte man versuchen, alle Siedlungen so schnell wie möglich in Schlösser umzuwandeln. Immer auf der untersten Ebene bleiben, das spart kräftig Mana. So steigt die



JUST GAMES

Spiele für

Katalog ? Klar ! Auf Diskette, wie sich's gehört für PCs. Schicken Sie doch mal eine vorbei, leer. 3.5" oder 5.25".

1 DM Rückporto lose dazu, das wäre Spitze.

Dafür bekommen Sie dann auch viele Spielbeschreibungen und nicht nur eine Preisliste.

Natürlich haben wir auch die Neuheiten und wenn es ein Programm für andere Rechnerarten sein soll, einfach mal anfragen. In Zukunft also bei Spielen nicht nur GAMES denken, sondern ...

JUST GAMES

Uwe Klein • Mittelweg 50 • 6000 Frankfurt 1 • Tel. 069 - 597 4506

Ehe ich's vergesse, wir machen nur Versand, aber das besonders gerne.

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller



	AMIGA	ST	MS-DOS	5,25"	3,5"		AMIGA	ST
Archipelagos dt.	69,90	69,90	688 Attack Sub	69,90	69,90	Kreuz As dt.	29,90	
Bloodwych	64,90	64,90	Cursor a. t. Azure Bond	74,90	74,90	Oil Imperium dt.	54,90	54,90
Casmo R. S. O. L2000AD	54,90	54,90	F-15 Strike Eagle II	64,90	64,90	Pool of Radiance*	64,90	64,90
Chinese Karate dt.	54,90	54,90	Hillstar	64,90	64,90	Paperboy dt.	54,90	54,90
Dungeon Master dt.	69,90	69,90	Kull dt.	54,90	54,90	Pirates dt.	69,90	64,90
Eille dt.	69,90	69,90	Microposoccer dt.	69,90	69,90	Populous dt.	64,90	64,90
Fagger dt.	53,90	53,90	Populous dt.*	64,90	64,90	Populous Zusatzd. dt.	29,90	29,90
Fighter Bomber dt.	a. A. a. A.	Jet Fighter	95,90			Pirates dt.	69,90	64,90
F-16 Missionsdisk. dt.	54,90	54,90	* Versand per NN (UPS a. Post) DM 8,00 ** Aktuelle Preisliste für AMIGA, ATARI, ST, MS-DOS, SEGA, Nintendo und PC Engine gegen frankierten Rückumschlag 24 Std. Bestellannahme (Arbeitsanrufer) * Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten			Pharaoh dt.*	54,90	54,90
F-16 Combar Pilot dt.	69,90	69,90				Stadt der Löwen dt.	89,90	
Gungship dt.	69,90	69,90				Shadow of the Beast	89,90	
Great Courts Tennis dt.	69,90	69,90				Soccer Manager plus dt.	39,90	
Hanse dt.	64,90	64,90				Sim City dt.	79,90	69,90
Kick off dt.	44,90	44,90				Vindex dt.	54,90	
Kingdom of England dt.	64,90	64,90				Xenon 2	64,90	64,90
Kull dt.	54,90	54,90						
Minos dt.	54,90	54,90						

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

Ruf & Ruf Computerservice



Bernd Andreas Ruf
 Unterflossing 26, 8261 Polling 2
 Kein Verkauf - Nur Versand



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

**Populous 58.- Indiana Jones 59.-
 Curse of the Azure Bonds 67.-**

Und viele andere Spielehits. Bei uns gibt es eine kostenlose Warteliste. Portogebühren der Bestellung erstatten wir Ihnen zurück. Gleich jetzt die neueste Gratispreisliste anfordern!

Energie erheblich schneller als bei anderen Siedlungsformen. Zwar dauert es länger, bis ein Schloß gefüllt ist und die überzähligen Bewohner an die frische Luft gesetzt werden. Doch man kann das mit einem kleinen Trick umgehen: Man senkt oder hebt in regelmäßigen Abständen den Boden neben dem Schloß. Das Schloß wird so kleiner, die Bewohner müssen umziehen. Auf diese Weise kann man in kürzester Zeit seine Ansiedlungen ausdehnen.

— Zu den Siedlungen gelangt man am schnellsten, wenn man mit der rechten Maustaste das "Zoom-to-knight"-Symbol anklickt. Anschließend das sichtbare Gelände plätten.

— Hat man die ersten Siedlungen errichtet, sollte man versuchen, möglichst schnell an die gegnerischen Hütten heranzukommen. Am einfachsten setzt man den "papal magnet" an den Rand der Computer-Siedlung und schaltet anschließend in den "Go-to-papal-magnet"-Modus. Nun den Schild auf den eigenen Anführer plazieren und ihm einen Weg zum Magneten bahnen. Dabei in unregelmäßigen Abständen in den "Settle"-Modus umschalten, um auf dem Weg zum Magneten neue Siedlungen zu schaffen. Vorsicht, zu Beginn des Spiels ist der Anführer noch recht schwach. Deshalb unbedingt die Stärkeanzeige in seinem Schild beobachten und rechtzeitig sieden, bevor er stirbt.

— Ist man an den Rand der gegnerischen Siedlungen gekommen, sollte man schnell bauen. Genaueres unter dem Punkt "Vulkane".

— Zu Beginn des Spiels immer den "Settle"-Modus verwenden. So wird die eigene Bevölkerung veranlaßt, an allen möglichen Stellen ihr Häuslein zu bauen. Im Verlauf des Spiels ist's angebracht, öfter in den "Gather-together"-Modus umzuschalten, um stärkere und lebensfrohere Kämpfer zu erhalten. Das gilt besonders für Wüsten- und Steinlandschaften, in denen die Lebensdauer recht gering ist.

Erdbeben
 In niedrigeren Levels kann man den Gegner mit Erdbeben noch aus der Ruhe bringen. In den happigen hohen Levels sollte man Erdbeben vor allem dazu verwenden, vom Feind errichtete Vulkane plattzuwalzen. Hierzu bringt man die Spitze des Vulkans in die Mitte des vergrößerten Kartenausschnitts und klickt das Icon an. Gegebenenfalls wiederholen und anschließend das Gelände wieder eineben — fertig zum Siedeln.

In einigen Levels (z.B. Hamdick, 284) versucht der Gegner, durch Erdbeben zu stören. Am besten macht man einfach weiter aus und beginnt in einer ruhigen Minute mit dem Wiederaufbau des Geländes. In Levels, in denen man den Boden weder heben noch senken darf, ist das Erdbeben ein wirksames Mittel, um das eigene Land einzuebeneden und Platz für größere Siedlungen zu schaffen.

Sümpfe
 Kann man selbst Sümpfe auslösen, sollte man den Schild immer auf den gegnerischen Anführer heften. Merkt man, daß dieser zu stark wird, kräftig einsumpfen (notfalls mehrmals). So kann man in den meisten Fällen verhindern, daß der Anführer zum Ritter geschlagen wird.

Die wichtigste Information für alle Computerspieler:

Sofort heute den kostenlosen Games-Katalog für Deinen Computer schicken lassen (Typ angeben: C64-Disk, Amiga, ST, PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen — das ist nämlich extrem unwahrscheinlich, wir müßten dann schleunigstens die Preise nochmal runtersetzen. Wir hätten sehr sehr gerne, daß Du ab heute **alle Deine Games** nur noch bei uns kaufst. 4 schöne Beispiele aus ca. 800 Titeln gefällig? Gerne. Bitte:

**SUPERGAMES:
 M. KLINGER VERSAND
 POSTFACH 140380, 8000 MÜNCHEN 5**

C64D: Batman (zum Film) z. B. DM 39,90
 Amiga: Test Drive Duell 2 z. B. DM 67,90
 ST: Action Fighter z. B. DM 59,90
 PC: F15 Strike Eagle vers. 2 z. B. DM 87,90

SOFORT
KOSTENLOSE PREISLISTE
ANFORDERN



Joysoft

Inh. Gabriele Harumann

EINE HOTLINE HAT JEDER
WIR HABEN DREI

0221/425566

0221/416634

0221/443056

UNSERE FAX-NUMMER: 0221/447161

Wir freuen uns auf Ihren Anruf. Auch wenn Sie nur ein paar Fragen haben!

SUPER - SONDERANGEBOTE

Für AMIGA
pro Stück nur **19,90 DM**
*** SPACE RANGER ***
*** EARL WEAVER BASEBALL ***
*** TRACKER *** BLACK LAMP *** VIRUS ***
*** RETURN TO GENESIS *** SENTINEL ***
*** GUILD OF THIVES *** KARTING GRAND PRIX ***
*** XR35 *** GRIDSTART *** TRANSPUTOR ***
*** TANGLEWOOD ***

Für AMIGA
pro Stück nur **34,90 DM**
*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE ***
*** SKYFOX II *** MARBLE MADNESS *** FUSION ***
*** MUSIK CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

Für ATARI ST
pro Stück nur **19,90 DM**
*** ARMAGEDON MAN *** TAU CETI ***
*** TESTDRIVE I *** FIRE & FORGET ***
*** TERRAMEX *** HOT SHOT ***
*** FOOTBALL MANAGER I *** WAR ZONE ***
*** STORMTROOPER ***

Für ATARI ST
pro Stück nur **34,90 DM**
*** BARD'S TALE I *** EMPIRE *** FUSION ***
*** MARBLE MADNESS *** SKYFOX II ***
*** MUSIC CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

Für MS-DOS PC'S 5 1/4"
pro Stück nur **19,90 DM**
*** KARTING GRAND PRIX *** MINIPUTT ***
*** EARL WEAVERS BASEBALL *** TAU CETI ***
*** LORD'S OF CONQUEST *** JAPAN SCENERY ***

Für MS-DOS PC'S 5 1/4"
pro Stück nur **34,90 DM**
*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE ***
*** FAST BREAK *** LEGACY OF THE ANCIENTS ***
*** MARBLE MADNESS *** PHM PEGASUS ***
*** RACK 'EM *** SERVE & VOLLEY *** SKYFOX II ***
*** STARFLEET I *** WORLD TOUR GOLF ***

Für C64 DISKETTE
pro Stück nur **19,95 DM**
*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I ***
*** FAST BREAK *** EARTH ORBIT STATION ***
*** PHM PEGASUS *** STARFLEET I *** T.K.O. ***
*** LEGACY OF THE ANCIENTS *** RACK 'EM ***
*** MARBLE MADNESS *** SERVE & VOLLEY ***
*** SKYFOX II *** THE ARCHON COLLECTION ***
*** WORLD TOUR GOLF ***

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Sonderangebote gelten solange Vorrat reicht.
Zwischenverkauf vorbehalten

FRISCH EINGETROFFEN

BATMAN - THE MOVIE
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 59,90

FUTURE WARS
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 84,90 - ATARI ST 84,90

CLOWN O'MANIA
AMIGA 59,90

FIENDISH FREDDY
AMIGA 64,90

BOMBER
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

HOYLE'S BOOK OF GAME
MS-DOS PC 79,90

MANHUNTER II
ATARI ST 79,90 - MS-DOS PC 79,90

SHINOBI
C64 DISK 39,90 - AMIGA 49,90 - ATARI ST 49,90

SUMMER EDITION
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

MICROPROSE SOCCER
C64 DISK 59,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

ACTION FIGHTER
C64 DISK 39,90 - AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90 - PC 59,90

SWORD OF TWILIGHT
AMIGA 69,90

PAPERBOY
AMIGA 49,90 - ATARI ST 49,90

PASSING SHOT
C64 DISK 44,90 - AMIGA 54,90 - ATARI ST 54,90

RAINBOW WARRIOR
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

STRIDER
C64 DISK 39,90 - AMIGA 64,90 - ATARI ST 49,90

TARGHAN
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90 - PC 74,90

TRIAD 2
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

TV SPORTS FOOTBALL
AMIGA 74,90 - ATARI ST 69,90

ALTERED BEAST
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 54,90

ROCK 'N ROLL
C64 DISK 39,00 - AMIGA 64,90

GREAT COURT
C64 DISK 39,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

GRAND OVERT (SKATSPIEL)
AMIGA 49,90

**HEUTE BESTELLEN
MORGEN SCHON SPIELN!**
Unser Eilpost-Blitzversand macht's möglich!

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungssummen ab 140,00 DM versandkostenfrei
4,00 DM bei Rechnungssummen zwischen 80,00 DM und 140,00 DM
6,00 DM bei Rechnungssummen bis 80,00 DM

VORANKÜNDIGUNGEN

SPACE ACE (das Spiel des Jahres?)
AMIGA 119,00

APB
AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90 - PC 69,90

DRACHEN VON LAAS
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

DRAKKHEN
AMIGA 79,90 - ATARI ST 74,90 - PC 79,90

TABLE TENNIS SIMULATOR
AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90

SUPER-WONDERBOY
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 59,90

DRAGON OF FLAME
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90 - PC 64,90

FUTURE WARS
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

HOUND OF SHADOW
ATARI ST 69,90 - AMIGA 69,90 - PC 69,90

KEEP THE THIEF
AMIGA 69,90 - PC 69,90

STAR COMMAND
AMIGA 74,90 - ATARI ST 74,90 - PC 84,90

TRACK ATTACK
AMIGA 64,90 - ATARI ST 54,90 - PC 64,90

PINBALL MAGIC
AMIGA 64,90 - ATARI ST 49,90 - PC 64,90

CARTHAGO
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

AQUAVENTURA
AMIGA 64,90 - ATARI ST 84,90

ABSOLUT NEU!
MUSIK
VIDEOS

EURYTHMICS - LIVE 34,90 DM
ROLLING STONES - IN THE PARK 34,90 DM
CURE - IN ORANGE 34,90 DM
BRUCE SPRINGSTEEN - ANTHOLOGY 39,00 DM
J V - METAL YEARS 34,90 DM
J DONOVAN - VIDEOS (NEU) 29,90 DM
GENESIS - INVISIBLE TOUCH TOUR 39,00 DM
DIRE STRAITS - ALCHEMY LIVE 34,90 DM
BOB MARLEY - LEGEND 29,90 DM
ARTZIE - LIVE II 29,90 DM
PINK FLOYD - DELICATE 34,90 DM
PAUL MC CARTNEY - PUT IT (NEU) 26,00 DM
Weitere Musik-Videos und CD's auf Anfrage!

Auch schon davon gehört?

der CLUB

Wird unterstützt von:

ELECTRONIC-ARTS
RAINBOW ARTS MICROPROSE
SOFTGOLD BUSHWARE BEMICO

Noch heute Club-Unterlagen anfordern!

Wußten Sie, daß wir ständig einige
tausend Programme auf Lager
haben? Oder daß bei uns der
Versand abgeht wie die Post? Und
das wir ganz Eilige auch per Eilpost
beliefern? Das wir Reklamationen
kulant und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!

Joysoft FILIALE
DÜSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Pempelforter Str. 47, Telefon 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr

Joysoft FILIALE
KÖLN 1

5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

Joysoft FILIALE
KÖLN 41

BLITZ-VERSAND
und LADENVERKAUF

5000 Köln 41, Gottesweg 157 (nahe Luxemburger Str.)
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr

die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irena, Ulli, Biggi, Dettie, Raimund, Guido

Gefährlicher wird's, wenn der Computer versucht, dem eigenen Anführer den Boden unter den Füßen wegzuziehen. In diesem Fall gibt es mehrere Möglichkeiten: Ignorieren und ohne Anführer weiterbauen. Möchte man unbedingt einen Anführer, sollte man den Schild auf ihn heften und ihn ständig im Auge (noch besser "im Ohr": "Schmatz") behalten. Sobald der Computer versucht, den Anführer einzusumpfen (das tut er leider recht häufig), klickt man schnell den Boden unter seinen Füßen nach oben. Im "Go-to-papal-magnet"-Modus kann man versuchen, auf einem Berggrat zum Magneten zu gelangen. Die Aussichten auf Erfolg sind meist schlecht. Achtung: Bodenlose Sümpfe geben eine gefährliche Waffe in der Hand des Gegners ab. Wenn man die befallenen Stellen nicht schnell beseitigt, verliert man

unter Umständen die gesammelte Mannschaft.

Ritter

Mit Rittern kann man den Gegner gut beschäftigen. Allerdings sollte man sie nicht zu nahe am eigenen Territorium einsetzen. Sonst muß man mühevoll die Ruinen beseitigen, die der Ritter hinterlassen hat. Lieber einen starken Anführer in die Reihen des Computergegners schicken und ihn dort zum Ritter schlagen. Auf diese Weise richtet man beim Gegner erheblichen Schaden an, ohne mühsam Hütten wegräumen zu müssen.

Achtung: Vom Gegner abgebrannte Landstriche (Trantor was here...) sollte man unbedingt wieder besiedeln, ohne die Ruinen zu beseitigen. Das kostet zuviel wertvolle Zeit. Außerdem stellen die Lücken zwischen den Ruinen ausgezeichnete Standorte für kleinere Siedlungen dar, die den Com-

puter von den eigenen Schlössern ablenken. Deshalb in breiter Front an den Gegner ansiedeln, damit das Hinterland möglichst lange verschont wird und eifrig Manna produzieren kann. Außerdem muß der Gegner die Ruinen beseitigen, wenn er vorstoßen will.

Vulkane

Ausgezeichnete Waffe, um den Computer abzulenken. Am besten im Hinterland des Gegners plazieren, da dort die stärksten Siedlungen zerstört werden. Zudem muß man den Vulkan wegräumen, wenn man ihn zu nahe an den eigenen Linien ausbrechen läßt.

Übrigens: Der "Arme-Leute-Vulkan" (mehrfaches Hochklicken des gegnerischen Geländes) ist eine ausgezeichnete Methode, den Computer zu hindern, sich breitzumachen und eigenes Gelände zu schaffen. Man plaziert dazu eine an der Front liegende Siedlung in

die dem Feind abgewandte Ecke des Kartenausschnitts. Dann soweit wie möglich am entgegengesetzten Ende hochklicken, bis der Rand des Bergs die eigene Siedlung berührt. In den meisten Fällen zieht sich der Feind aus der zerstörten Siedlung in das Hinterland zurück. Jetzt kann man in Ruhe den Berg abtragen und selber bauen.

Mit Hilfe eines starken Anführers und des "Go-to-papal-magnet" kann man einfach weit hinter die feindlichen Linien gelangen. Dort errichtet man eine kleines Eigenheim und setzt dann nach allen vier Richtungen den Arme-Leute-Vulkan. Die Verwirrung wird groß sein — der Computer kennt diese Strategie nämlich nicht.

Sintflut

Sollte man nur nach reiflicher Überlegung benutzen. Zwar baut der Gegner meist

PLAYSOFT

Amiga/Atari-ST
Shadow of The Beast 89,90
Altered Beast 69,90
Indiana Jones (Adv.) 62,90
Dragon of Flame 79,90
Crest Courts 74,90
Sim City (B) 69,90
Tasker 58,90
Star Command a.a.
Light Force 64,90
Rock'n Roll 74,90
Knight Force 69,90
Xenon 2-Megablast 64,90
King Arthur 69,90
Pirates 69,90
Sun & Racer 64,90
Batman "The Movie" 64,90
Maniac Mansion

C-64/Disk
Bloodwych a.a.
Batman "The Movie" 42,90
Curse o. t. Azure Bonds 64,90
Lösung Curse o. t. Azure 15,00
Rock'n Roll 54,90
Dark-Force 42,90
Myth 42,90
Shinobi 42,90
Sword of Aragon 66,90

PC-Engine
Altered Beast 115-
Mr.Heli 109: Gun Head 109:
Bloody Wolf 115: Power League II 109:
Rock On 109: Final Lap Twin 109:
PC Engine PAL + 1 Spiel 485:-
PC Engine RGB + 1 Spiel 445:-
PC Engine Multi + 1 Spiel 529:-

Brett- & Rollenspiel-Katalog
(über 40 Seiten)
gegen 5,-DM (Briefl.) anfordern
Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten.
Versandkosten: Vorkasse +4,-
Nachnahme +6,20,-

PLAYSOFT
InH. Robert Ehrhauer

Teichweg 6 3550 Marburg 7
Tel.(06421)/481972 Fax(06421)/47526

MC-SOFT J.-C.-Schneider-Straße 7

7401 Nehsen, Tel. 07473/1496

AMIGA	ST	IBM C 640 C64 K	AMIGA	ST	IBM C 640 C64 K
Indiana Jones (Adv.)	69	69	69	-	-
Indiana Jones (Action)	56	56	56	42	33
Shrewk	56	56	56	-	-
Populous (4 Szene)	40	40	-	-	-
F-15 Strike Eagle II	-	-	109	-	-
Curse the Azure Bonds	69	69	69	38	36
Rainbow Warrior	69	69	69	38	36
Rick Dangerous	69	69	69	38	36
Datatron	62	-	-	-	-
Navy Moves	69	69	69	38	36
Vermisator	-	69	-	-	-
Wired Dreams	69	69	69	48	42
Scorpion	56	56	56	-	-
Vigilante	48	48	56	38	36
High Steel	62	62	62	42	36
Cheesemaster 2100	-	-	69	42	-
Sleeping Gods Lie	69	69	-	-	-
Powerdrome (Ben Hur)	62	62	-	-	-
Gilbert	62	62	-	42	36
Track Suit Manager	62	62	-	-	-
Jaws (Weissen Hai)	62	62	-	42	36
Cavemann Ugrn Olympics	-	-	69	42	-
Soccer Manager+	48	48	-	-	-
Die Fugger	55	55	-	-	-
Macadam Bumper	55	55	55	-	-
Kult	69	69	69	-	-
Captain Blood	62	62	62	-	-
Lizenz zum Töten	55	55	55	46	36
The Story so Far I	55	55	-	45	-
The Story so far II	55	55	-	45	-
Kick Off	43	43	-	-	-
Populous	69	69	-	-	-
Times of Lore	69	69	69	45	42
RVF Honda 750	-	69	-	-	-
Demons Winter	62	62	62	48	48
Oil Imperium	50	50	50	38	33
Ultima Trilogy I-III	-	62	48	-	-
Xybots	69	69	69	48	36
Micro Prose Soccer	69	69	69	45	34
Titan	69	55	69	45	34
Roger Rabbit	60	-	60	45	34
Hillfarer	-	69	58	-	-
Trivial Pursuit II	55	55	55	55	45
Murder in Venice	69	69	69	-	-
Firebrigade	80	-	80	-	-
Black Cauldron	69	69	69	-	-
Legend of Orléans	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.

SOFT-DISCOUNTER · Schneider + Pa. · Zehnthof 212 · 4300 Essen 13 · Tel. 0201-594225

PC - ENGINE - SOFTWARE

Artikel	VK/DM	Preis	Artikel	VK/DM	Preis
ALIEN CRUSH PINBALL	89	-	PROGRAMM PREMIER COLLECTION	59,95	-
CHAN & CHAN	89	-	POPULOUS	54,95	54,95
DEEP BLUE	89	-	PROMISED LANDS	34,95	34,95
DRAGON SPIRIT	89	-	CHARIOTS OF WRATH	59,95	59,95
DRUNKEN MASTER	89	-	BATHMAN THE MOVIE	69,95	59,95
DUNGEON EXPLORER	89	-	BLACK MAGIC	49,95	-
FANTASY ZONE	89	-	BLOOD MONEY	54,95	54,94
FI PILOT	89	-	KULT	54,95	54,95
GALAGA 88	89	-	KICK OFF	44,95	44,95
GOLF BOYS	89	-	RVF HONDA	54,95	54,95
HONEY SKY	89	-	LICENCE TO KILL	44,95	44,95
LEGENDARY AXE	89	-	SILK WORM	44,95	44,95
MOTO ROADER	89	-	FALCON F-16	69,95	54,95
NAXAT OPEN	89	-	INDIANA JONES 3	49,95	49,95
PACLAND	89	-	HOSTAGES	59,95	59,95
POWER GOLF	89	-	SUPER HANG ON	59,95	54,95
POWER LEAGUE BASEBALL	89	-	R-TYPE	54,95	39,95
SHANGHAI	89	-	RAIDER	49,95	-
R - TYPE I	89	-	RICK DANGEROUS	59,95	59,95
R - TYPE II	89	-	RED HEAT	59,95	49,95
SON & SON II	89	-	RINGSIDE	49,95	49,95
SPACE HARRIER	89	-	TEST DRIVE II	59,95	44,95
TAILS OF THE MONSTER PATH	89	-	THUNDERBIRDS	59,95	59,95
VICTORY RUN	89	-	PERSONAL NIGHTMARE	69,95	69,95
VIGILANTE	89	-	SIM CITY	69,96	69,95
WONDER MO MO	89	-	SPACE HARRIER	49,95	49,95
WINNING SHOT GOLF	89	-	POWERDROME	59,95	59,95
WONDERBOY	89	-	WAYNE GRETZKY HOCKEY	59,95	59,95
WORLD COURT TENNIS	89	-			
WORLD STADIUM	89	-			
YAKSA (JAPANESE WARRIOR)	89	-			

PC ENGINE PLUS PAL- VERS. 549,-
PC ENGINE PLUS SCART-VERS. 549,-
ANSCHLOSSE FÜR TASTATUR U. GRAFICTABLETT
BATTLE SET
AUTOF. JOY PAD + 5 SPIELER ADAP. 114,-
CD ROM UNIT/INTERFACE/ 1099,-

Das Original!!!

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!

Die besten Spiele. Viel Spaß!

C64-Disk :

Nordic POWER CARTRIDGE - das MUSS zu jedem 64er I	118.-
Joystick THE NAVIGATOR	42.-
Aaargh	42.-
Action Fighter	42.-
Altered Beast	43.-
American Team Sports	41.-
Axe of Rage	50.-
Bashido	39.-
Basketball	41.-
Batman - The Movie	45.-
Battles of Napoleon	70.-
Beach Volley	43.-
Blood Money	36.-
Bloodwych	42.-
Börsenfieber	53.-
Cabal	43.-
Carrier Command	42.-
Chambers of Shaolin	35.-
Chomp	48.-
Chuck Yeagers AFT	50.-
Course of Azure Bonds	67.-
Dragon Wars (Bards Tale 1)	59.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Epoch	50.-
Eyes Of Horus	55.-
F-16 Combat Pilot	43.-
Ferrari Formula 1	50.-
Fighting Soccer	43.-
Flight Ace	70.-
Ghostbusters 2	56.-
Indiana Jones Crusade Action	41.-
Iron Lord	49.-
Legend of Blacksliver	41.-
Maniac Mansion	59.-
Mazemania	42.-
Microprose Soccer	53.-
Moonwalker	41.-
Motocross	45.-
Newzealand Story	43.-
Oil Imperium	42.-
Operation Thunderbolt	43.-
Oxonian	34.-
P-47 Freedom Fighter Plane	42.-
Phobia	43.-
Powerboat Superboat Race	49.-
Powerdrift	42.-
Project Firestart	50.-
Rainbow Island (BB 2)	38.-
Rainbow Warrior Greenpeace	41.-
Rally Cross Simul.	34.-
Rock & Roll	42.-
Roller Coaster	43.-
Samurai	50.-
Sentinel Worlds I	50.-
Shinobi - Master Ninja	41.-
Shinobi Em Up Const	48.-
Sleeping Gods Lie	56.-
Soccer Spectacular	50.-
Soccer Squad	42.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Star Trek	42.-
Star Wars Trilogy	42.-
Startrash	34.-
Steel Thunder	49.-
Steiglar	42.-
Storm across Europe	67.-
Strider	41.-
Stunt Car Racer	42.-
Super Wonderboy	45.-
Tangled Tales	55.-
Tank Attack	42.-
TD Test Drive 2 Duel	49.-
TD 2 Muscle Cars	29.-
TD 2 Scene Europe	38.-
The Cycles	42.-
The Hits (Thalamus)	50.-
The Untouchables	43.-
Thunderbirds	42.-
Times of Lore	41.-
Turbo Outrun	42.-
Tusker	42.-
Tyger Tyger	41.-
Typhoon of Steel	67.-
Ultima Trilogy 1+2+3	50.-
Ultima 5	67.-
Vigilante	41.-
War in Middle Earth	41.-
Wasteland	42.-
Weird Dreams	50.-
Wicked	43.-
Wilhelm Tell	43.-
Winners of US Gold	42.-
Winnetou	50.-
World of SublogFlight	210.-
Xenophobe	42.-
Zak Mcracken	50.-
Zharming Orc	42.-
Zzapp Sizzlers	50.-

AMIGA :

Airborne Ranger	67.-
Altered Beast	71.-
Aquaventura	92.-
Axe of Rage	76.-
Bad Company	71.-
Batman - The Movie	71.-
Battle Master	76.-
Beach Volley	71.-
Blade Warrior	71.-
Blue Angel	76.-
Bomber T.A.C. FSIm.	70.-
Cabal	71.-
Carthago	67.-
Castle Warrior	71.-
Contact	76.-
Continental Circuit	76.-
Corvette Driving Simulator	95.-
Day of Viper	76.-
Dragon Flight	50.-
Dragons of Flame AD&D	76.-
Drakken	71.-
Dynamic Debugger DDT	76.-
Epoch	76.-
Eyes Of Horus	71.-
F-16 Combat Pilot	67.-
F-19 Stealth Fighter	76.-
F-29 Retaliator	67.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Falcon F-16 MissionDisk	57.-
Fallen Angel	59.-
Fast Lane Ford Cosworth	59.-
Fighting Soccer	71.-
Final Battle	76.-
Fire Brigade (IMB)	80.-
Future Wars	71.-
Genius	71.-
Global Commander	76.-
Gore	67.-
Great Courts Tennis	71.-
Gunship	67.-
Harley-Davidson Road	67.-
Heroes Quest	88.-
High Steel	67.-
Hills Far	71.-
Hound of Shadow	76.-
Indiana Jones Adventure	76.-
Infestation	67.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
It came from Desert	88.-
Kaiser	67.-
Kampf um die Krone	71.-
Kennedy Approach	76.-
Kult	88.-
Lancaster Flightbomber	71.-
Leisure Suit Larry 3	80.-
Life and Death	115.-
Life and Soccer	76.-
Microfighter	71.-
Moonwalker	88.-
Mr. Hell	76.-
Navy Moves	59.-
Never Mind	76.-
North & South	80.-
Okolopy Simul.	84.-
Oil Imperium	76.-
Operation Thunderbolt	53.-
Oxonian	76.-
Passing Shot Tennis	70.-
Pharao	59.-
Phobia	53.-
Pirates	76.-
Pool of Radiance	55.-
Populous	76.-
Populous Data Prom. Lands	76.-
Prison	71.-
Quartz	76.-
Rainbow Island (BB 2)	50.-
Rally Cross Simul.	67.-
Red Lightning	71.-
Rings of Medusa	67.-
Roller Coaster	55.-
Running Man	84.-
RVF Honda 750	67.-
Silpheed	76.-
SimCity (500)	76.-
Sleeping Gods Lie	67.-
Space Quest 3	80.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Stadt der Löwen	106.-
Star Command	76.-
Star Trek 5 - Final Frontier	67.-
Star Wars Trilogy	55.-
Steel	76.-
Stunt Car Racer	67.-
Summer Edition	55.-
Super Wonderboy	76.-
Sword of Twilight	76.-
Targhan	67.-
The Cycles	76.-
The Untouchables	71.-
Tower of Babel	67.-
Trinity	56.-
Turbo Outrun	67.-
UFO	98.-
Weird Dreams	76.-
Xenon 2 - Megablatt	71.-

ATARI ST :

1990 - Balance Power 2	67.-
Action Fighter	67.-
Altered Beast	57.-
Aquaventura	92.-
Archaos	76.-
Barbarian 2	71.-
Battle Master	76.-
Battlehawks 1942	56.-
Beach Volley	71.-
Bismarck	76.-
Blade Warrior	70.-
Bomber T.A.C. FSIm.	71.-
California Games	67.-
Carthago	71.-
Chicago 90s	76.-
Contact	76.-
Corvette Driving Simulator	95.-
Dragons of Flame AD&D	76.-
Dreadnought	64.-
Epoch	76.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Ferrari Formula 1	76.-
Great Courts Tennis	71.-
Gunship	67.-
Harley-Davidson Road	67.-
Hell Kaiser	64.-
Hound of Shadow	76.-
Indiana Jones Adventure	76.-
Infestation	57.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
It came from Desert	88.-
Kaiser	67.-
Kampf um die Krone	71.-
Kennedy Approach	76.-
Kult	88.-
Lancaster Flightbomber	71.-
Leisure Suit Larry 3	80.-
Life and Death	115.-
Life and Soccer	76.-
Microfighter	71.-
Moonwalker	88.-
Mr. Hell	76.-
Navy Moves	59.-
Never Mind	76.-
North & South	80.-
Okolopy Simul.	84.-
Oil Imperium	76.-
Operation Thunderbolt	53.-
Oxonian	76.-
Passing Shot Tennis	70.-
Pharao	59.-
Phobia	53.-
Pirates	76.-
Pool of Radiance	55.-
Populous	76.-
Populous Data Prom. Lands	76.-
Prison	71.-
Quartz	76.-
Rainbow Island (BB 2)	50.-
Rally Cross Simul.	67.-
Red Lightning	71.-
Rings of Medusa	67.-
Roller Coaster	55.-
Running Man	84.-
RVF Honda 750	67.-
Silpheed	76.-
SimCity (500)	76.-
Sleeping Gods Lie	67.-
Space Quest 3	80.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Stadt der Löwen	106.-
Star Command	76.-
Star Trek 5 - Final Frontier	67.-
Star Wars Trilogy	55.-
Steel	76.-
Stunt Car Racer	67.-
Summer Edition	55.-
Super Wonderboy	76.-
Sword of Twilight	76.-
Targhan	67.-
The Cycles	76.-
The Untouchables	71.-
Tower of Babel	67.-
Trinity	56.-
Turbo Outrun	67.-
UFO	98.-
Weird Dreams	76.-
Xenon 2 - Megablatt	71.-

Personal Comp :

Joystick Flywheel 4000 FSms	167.-
Joystick KONIX & Card	84.-
1990 - Balance of Power 2 #	67.-
688 Attack Submarine	84.-
Anient Land Ys	91.-
Bar Games	76.-
Barbarians 2	71.-
Battle Chess	67.-
Battles of Napoleon	80.-
Bloodwych #	71.-
Blue Angel	76.-
Börsenfieber	76.-
Budokan	76.-
Carrier Command	70.-
Chessmaster 2100	67.-
Codename Ice Man	84.-
Conflict Europe	76.-
Conquest of Camelot	88.-
Corvette Driving Simulator	88.-
Course of Azure Bonds #	80.-
Don't go alone	76.-
Dr. Dooms Revenge	89.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Drakken	71.-
Emmanuelle #	55.-
Epoch	76.-
Eyes Of Horus	88.-
F-15 II Strike Eagle Simul. #	98.-
F-19 II (F-17A) #	101.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Ferrari Formula 1 #	76.-
Flight Control FS-Cockpit	217.-
FS Flight Simulator Boeing	128.-
FS Flight Simulator III #	95.-
FS II Sc. Hawaiian Odysse	42.-
Life and Death #	81.-
Grave Yard	76.-
Great Courts Tennis	76.-
Guardians of Infinity	42.-
Harley Davidson Road	67.-
Heroes Quest	88.-
Hound of Shadow #	76.-
Hoyles Book of Cardgames #	84.-
Indiana Jones Adventure #	76.-
Iron Lord	76.-
Keel the Thieve #	76.-
Kings Quest 4 (E) #	98.-
Leisure Suit Larry 3	80.-
Life and Death #	67.-
MI Tank Platoon #	98.-
Manhole	90.-
Manhunter San Francisco #	84.-
Maniac Mansion #	76.-
Matrix Marauders	67.-
Mean Streets	76.-
Menace #	67.-
Microprose Soccer	70.-
Midwinter	76.-
Moonwalker	67.-
Murder Club	80.-
Navy Moves	76.-
Neuromancer	59.-
Never Mind	57.-
Okolopy Simul.	50.-
(extrem komplexe Simulation I)	150.-
Omnicron Conspiracy	84.-
Paperboy #	71.-
Personal Nightmare	106.-
Pharao #	71.-
Pinball Magic	67.-
Pole Position 2	42.-
Police Quest 2 #	70.-
Pool of Radiance #	67.-
Populous #	76.-
Powerdrift	67.-
Pro Beach Volleyball	76.-
Red Lightning	55.-
Red Storm Rising #	101.-
Sentinel Worlds	67.-
Silpheed #	80.-
SimCity #	88.-
Sleeping Gods Lie	98.-
Space M*A*X	64.-
Space Quest 3	76.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Star Command	92.-
Star Trek 5 - Final Frontier	92.-
Steel Thunder	70.-
Stunt Car Racer	80.-
Targhan #	67.-
The Colony	59.-
The Third Courier	76.-
Tongue of Fat Man	90.-
UFO #	98.-
Wall Street Wizard #	64.-
Wall Street Wizard Datadisk #	39.-
Wolfpack	91.-

Ihre Vorteile :

Ja klar!
Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser 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!

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Spiele und Klassiker zu fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen* für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16. Okt. 89) - diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag anzurufen - wir liefern aus, sowie etwas am Markt ist. 100% I

Bei uns kommt beinahe täglich jede Menge neue Ware und alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir dann auch:

Meistens deutlich billiger - Fast immer auch noch schneller!

Bestellgang = Versandgut. Garantiert I soweit verfügbar.

Preisänderungen immer vorbehalten. Teillieferungen jederzeit vorbehalten.

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7.-), und sehr gerne auch ins Ausland (A / I / CH / FL / F / NL / B / L) (- 14% dtisch. Steuer, + DM 15.-).

*) Bitte denken Sie bereits jetzt an die schöne Weihnachtszeit! Was Sie unter dem Christbaum finden möchten, sollten Sie auch rechtzeitig genug bestellen.

Sie wissen ja:

Die Post - und FUNTASTIC - hat in diesen Tagen extrem viel zu tun I Und wir wollen ja jeden Ihrer Wünsche pünktlich erfüllen. In das, liebe Pappis und Mammis, klappt keinesfalls, wenn Sie uns erst am 21.12., ca. 17.49 Uhr anrufen!!!

Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachsander GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44 (Keim-Shop)
D - 8000 München 5
Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138

Auswahl komplett -
Preise o.k. -
Service super.
Wo gibt es mehr ?

Wieder lieferbar:
Hintbooks für Adventures
von SIERRA und anderen
Jeweils nur DM 20.-. Anrufen I

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



FUNTASTIC ComputerWare

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

	Amiga	AtariST	PC5/4		Amiga	AtariST	PC5/4
688 Attack Submarine				Red Heat	77,90	63,90	
A.B.P.	51,90	53,90	86,90	Red Lightning	86,90	86,90	86,90
African Raiders 89*	53,90	53,90	53,90	Red Storm Rising*			107,90
Airborne Ranger	69,90			Rick Dangerous*	72,90	72,90	
Airted Beast	77,90	58,90		Rocket Ranger	89,90		
Amazon	49,90			Running Man	73,90	73,90	
Archipelagos	73,90	73,90	87,90	RV Honda	73,90	73,90	69,90
Astaroth	77,90	58,90		Savage	73,90	73,90	73,90
Balance of Power*	76,90	83,90	76,90	Sentinel Worlds			69,90
Balance of Power 1990	69,90	72,90	69,90	Shadow of the Beast	101,90		
Ballistic	57,90	54,90		Shinobi	58,90	57,90	
Battlehawks 1942*	60,90	69,90	59,90	Silkworm	57,90	57,90	
Battletech*	76,90	77,90	87,90	Simcity	80,90		87,90
Billard Sim. DT.	42,90		65,90	Skweek*	51,90	51,90	51,90
Bio Challenge	65,90	65,90		Slaygon Adventure	51,90	51,90	
Blood Money	77,90	72,90		Sleeping Gods Lie	72,90	72,90	
Bloodwych				Space Quest 1*	76,90	58,90	58,90
Buffalo Bills W.W.				Space Quest 2*	76,90	58,90	58,90
Rodeo Games	76,90	58,90	76,90	Space Quest 3*	77,90	87,90	87,90
Captain Jack	43,90	28,90	61,90	Spherical	59,90	59,90	
Carrier Command	73,90	73,90		Star Goose*			69,90
Chariots of Wrath	77,90		77,90	Star Trek Edge + AT	53,90		77,90
Chessmaster 2000*				Star Wars Trilogy	58,90	58,90	
Chessmaster 2100				Stormtrooper	57,90	54,90	
Chuck Yeagers Adv.				Super Hang On	76,90	58,90	
Fl. T. O*				Tank Attack (CDS)	53,90		53,90
Conflict Europe	77,90	77,90	88,90	Targhan	73,90	73,90	77,90
Corruption				Teenage Queen*	43,90	43,90	63,90
Crazy Cars*	54,90			Test Drive	77,90	77,90	
Crazy Cars 2*	69,90	54,90	85,90	Test Drive 2*	77,90		77,90
Curse of the Azure Bonds				Test Drive Sc. California	35,90	35,90	
Custodian	58,90	58,90		Test Drive Sc. Super Car	35,90	35,90	
Daily Double Horse Racing	58,90	58,90	58,90	The Deep	69,90	58,90	58,90
Demons Winter				The Real Ghostbusters	66,90	51,90	
Double Dragon	58,90	43,90	69,90	Thunderblade			69,90
Dragon Ninja	77,90	58,90		Thunderchopper*			69,90
Dungeon Master	73,90	76,90		Tiger Road	51,90	54,90	73,90
Dungeon Master Editor	29,90	29,90		Times of Lore	76,90	58,90	
Elite	73,90	73,90	61,90	Timescanner	69,90	54,90	69,90
Epyx 2				Titan*	54,90	54,90	69,90
Expansion Kit für				Triad	54,90		54,90
Football Manager 2	42,90	42,90	39,90	Triad 2	53,90		53,90
F-15 Strike Eagle 2*			104,90	Turbo Cup	57,90	57,90	
F-16 Combat Pilot*	69,90	69,90	69,90	TV Sports Football	77,90		77,90
F-16 Combat Pilot EGA*	69,90	69,90		Ultima 4	73,90	69,90	73,90
F-16 Falcon*	87,90	76,90	96,90	Ultima 5			79,90
F-16 Falcon AT/EGA				Ultima Trilogy			79,90
Version				Universal Military			73,90
F-16 Falcon Mission Disk	63,90	63,90		Simulator	73,90	73,90	77,90
F-19 Stealth Fighter*			129,90	Vigilante			54,90
F.O.F.T.	87,90	89,90		Visions of Aftermath			76,90
Fish	73,90	77,90	73,90	War in Middle Earth	61,90	61,90	72,90
Football Manager 2	57,90	57,90	59,90	Waterloo	76,90	76,90	76,90
Football Manager 2 mit				Wee Le Mans	77,90	62,90	
Exp. Kit	54,90		58,90	Where Time Stood Still			58,90
Fugger	53,90	53,90		Whirligig	21,90	58,90	
Galactic Conqueror	69,90	54,90	69,90	Wicked	77,90	58,90	
Gemini Wing	58,90	58,90		World Games*	77,90	77,90	73,90
Genius	72,90	53,90		Xenon 2 Megablaster	62,90	53,90	
Goldrush*	76,90	76,90	87,90	Yuppies Revenge	77,90	63,90	77,90
Grand Prix Circuit DT*	77,90	77,90	79,90	Zak MacKracken*	73,90	73,90	73,90
Gunship	85,90						
Hanse	72,90		77,90				
Heroes of the Lance	69,90	69,90	69,90				
Indiana Jones T.	54,90	54,90					
Last Crusade	69,90		73,90				
Jack Nicolas Golf							
Jack Nicolas Golf							
Curse No. 1			39,90				
Jagd auf Roter Oktober	77,90	77,90					
Jeanne D'Arc	51,90	51,90	51,90				
Jet Fighter EGA			115,90				
Jump	54,90	54,90					
Kaiser	121,90						
Kampf um die Krone	61,90						
Kick Off	45,90	45,90					
Kings Quest 3er Pack*	76,90	76,90	76,90				
Kings Quest 4*	79,90	79,90	79,90				
Kult*	58,90	58,90	58,90				
Led Storm	51,90	51,90					
Legend Of Djal*	53,90	53,90	53,90				
Leisure Suit Larry*	58,90	58,90					
Leisure Suit Larry 2*			87,90				
Leonardo	53,90	53,90					
Life & Death							
Lords of the Töten*	51,90	51,90	69,90				
Lombard Rac Rally*	73,90	73,90	73,90				
Manhunter Ny*	87,90	87,90	87,90				
Manhunter San Fran			90,90				
Maniac			73,90				
Microprose Soccer	73,90	73,90	76,90				
Millenium 2.2	76,90	76,90	77,90				
Motor Massacre	58,90	58,90					
Murder in Venice*	72,90	72,90					
Nebulus DT. EGA	69,90	69,90	58,90				
Netherworld	58,90	58,90					
New Zealand Story	77,90	58,90	58,90				
Oil Imperium*	59,90	59,90	59,90				
Operation Neptune	65,90	43,90	65,90				
Out Run*	28,90	28,90	28,90				
Passing Shot	62,90	62,90					
Phantasm	26,90	26,90	69,90				
Phobia	77,90	62,90					
Pirates	73,90	76,90					
Police Quest*	76,90	58,90	58,90				
Police Quest 2*			78,90				
Populus Data Disk	39,90	39,90					
Populus	69,90	69,90					
President is Missing							
Psion Chess	73,90	73,90					
Purple Saturn Day*	43,90	43,90	65,90				
Quest for Time Bird	72,90	72,90	72,90				
Questron 2	76,90	69,90					

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.
R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (023 05) 3770-4620 Castrop-Rauxel
Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag - Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Post giro-Kto.-Nr. 69422-460
Post giroamt Dortmund zuzügl. 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste Kpl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

auf der ersten Ebene, so daß sich ein Großteil seiner Bevölkerung auf Nimmerwiedersehen verabschiedet. Leider rettet der Computer seine Leute schnell wieder aus den Fluten, wenn man nicht "Water is fatal" eingeschaltet hat. Und der Fall, daß man hoch genug gebaut hat, um den Computer in kurzer Zeit zu umzingeln, tritt selten ein. Der Computer flutet übrigens recht selten.

Armageddon
Hinter diesem klangvollen Namen verbirgt sich die beste Waffe, den Computer schnell wegzuputzen. Der Spieler braucht dazu allerdings viel, viel Manna. Man weitet also seine Siedlungen schnell aus. Doch Vorsicht: Erst anwenden, wenn die eigene Bevölkerung die des Computers deutlich übersteigt.

In einigen wenigen (höllisch schweren) Levels versucht der Computer, diese Waffe zuerst abzuwenden (z.B. Nimogham, 267) Hier hilft nur eins: Schneller bauen und die eigene Bevölkerung auf Teufel komm raus vermehren, ohne sich um andere Dinge zu kümmern. Hier muß allerdings jeder Mausclick sitzen, da der Computer teuflisch schnell ist und jeden Fehler clever ausnützt. Ist es einem gelungen, mehr Leute als der Computer zu besitzen, kann man genüßlich auf "Armageddon" klicken. Steht Armageddon nicht in der Auswahl der göttlichen Waffen, muß man jede einzelne Siedlung des Gegners bekämpfen. Hier können Ritter die Angelegenheiten mit Schwert und Feuer regeln. Zur Not hilft auch ein starker Anführer.

"Hilfe!"
"Hilfe, der Computer kann alles und ich nichts!"
Na, was soll's: Schaffe, schaffe, Häusle baue und net nach die Ritter schau! Einen starken Anführer (Vorsicht vor dem Sumpf) ins gegnerische Gebiet schicken, den Arme-Leute-Vulkan geschickt anwenden und hoffen, daß man Armageddon bald einsetzen kann. Da der Computer darauf meist verzichtet, kann man selbst dann noch gewinnen, wenn schon alles verloren scheint. Nur keine Panik verlieren, wenn die gegnerischen Ritter alles in Schutz und Asche legen wollen.

"Hilfe, ich kann kein Land bauen!"
Zuerst den "Settle"-Modus einschalten. Sind alle freien Flächen im Umkreis der eigenen Siedlungen bebaut, den

"Go-together"-Modus abklicken, um stärkere Kämpfer zu bekommen. Schließlich mit "Go-to-papal-magnet" einen starken Anführer basteln und eine Siedlung nach der anderen erobern. Eventuell vergrößert man mit ein paar Erdbeben die Siedlungsfläche, sumpft den gegnerischen Anführer weg oder schließt mit Vulkanen Lücken zwischen den eigenen Siedlungen.

"Hilfe, ich kann kein Land abbauen!"
Jeden Mausclick gut überlegen. Hier funktioniert der "Doppelclick"-Trick (zweimal linker, einmal rechter Mausbutton) nicht! Dafür ist der Arme-Leute-Vulkan wesentlich wirksamer. Hat man zu viele Fehler gemacht, kann man sein Land auf der zweiten Ebene weiterbauen. Im Notfall hilft ein gepflegtes Erdbeben.

"Hilfe, der Computer macht sich bei mir breit!"
Damit sollte man nicht spaßen. Die gegnerischen Männchen können sich schnell ausbreiten und vor allem im Hinterland viel Schaden anrichten. Am besten beseitigt man sie, indem man die umliegenden eigenen Schlösser entleert und anschließend die gegnerischen Siedlungen einfach wegwinkt. Die eigenen Leute versuchen dann, die Eindringlinge zu vernichten und selbst zu siedeln.

"Hilfe, der Computer schickt Ritter nach mir aus!"
Zwei Möglichkeiten, den lästigen gepanzerten Herrn loszuwerden: Man kann versuchen, mit Hilfe des Anführers und des "Go-to-papal-magnet"-Modus den Ritter auszuschießen. Leider ist das etwas zeitraubend — bis dahin hat der Computer bereits drei neue Ritter geschaffen, die die Landstriche verwüsten. Außerdem kann man in der Zwischenzeit kein Land für neue Siedlungen bauen. Einfacher ist es, den Ritter zu ignorieren und dem Gegner möglichst viele kleinere Siedlungen in den Weg zu stellen. Mit ihnen ist er eine Weile beschäftigt.
"Hilfe, ein kleines grünes Männchen fährt über den Bildschirm! Ist das eine Begegnung der dritten Art?"

Sicher nicht. In einigen Levels zieht ein grünes Sumpf-Monster seine Spur durch die malerische Landschaft. Sollte sich diese Spur auf eigenem Boden befinden: weg mit dem Moor! Also kräftig hoch- und wieder runterklicken, sonst besteht die Gefahr, daß der Nachschub auf Nimmerwiederse-

Drucker DMP 2160
Epson-kompatibel
160 Z/Sec. nur **298,-**

Spiele für CPC

	Cass.	Diak.
Arcade-Power		39,90 49,90
Chv. Yeagers Advanced		
Flight		42,90
Crazy Cars 2	29,90	41,90
Emlyn Hughes Soccer	26,90	43,90
Epyx	26,90	51,90
Expansion Kit f.		
Football Manager 2	22,90	29,90
Flight ACE 2	45,90	57,90
Football Manager 2	28,90	43,90
Forgotten Worlds	26,90	43,90
Galactic Conqueror	26,90	41,90
Game, Set & Match II	39,90	54,90
Giants	35,90	41,90
Karate ACE	39,90	43,90
Last Duell	29,90	45,90
Microprose Soccer	43,90	59,90
Night Raider	29,90	44,90
Par 3	31,90	51,90
Purple Saturn Day	28,90	39,90
R-Type	29,90	45,90
Raffles	26,90	39,90
Silkworm	29,90	45,90
Six-Pack 3	28,90	42,90
Skweek	29,90	41,90
Space ACE	39,90	43,90
Supreme Challenge	39,90	49,90
Ten Great Games III	39,90	43,90
Ten Mega Games	29,90	43,90
Titan	26,90	41,90
Top Ten Collection	31,90	47,90
Vigilante	26,90	41,90
Wee Le Mans	31,90	44,90
Xybots	28,90	39,90

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

20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Dungeon Master	L	P	A	Maniac Mansion	L	-	-	Robox	L	A	P	-
Aco 2	-	-	A	Elite	L	-	A	Mars Saga	L	-	-	Rommel	-	-	-	-
Adventure of Link (Zelda II)	-	-	P	Europe Ablaze	L	-	A	Mewlio	L	-	-	Russ	-	-	-	-
Alternate Reality - City	-	-	P	Fairy Tale Adventure	L	-	-	Might and Magic	L	-	-	Sentinel (Firebird)	-	-	-	-
Alternate Reality - Dungeon	-	-	-	Fire Brigade	L	-	-	Millennium 2.2	L	-	-	Sex Vixens from Space	-	-	-	-
American Civil War II	-	-	-	Gallop	L	-	-	Miracle Warriors	L	-	-	Shadowgate	-	-	-	-
Balance of Power 1990	-	-	A	Galdregon's Domain	L	-	-	Navcom 6	L	-	-	Shadow of the beast	-	-	-	-
Bard's Tale I oder II	L	-	P	Gato	L	-	-	Navy Seal	L	-	-	Shogun	-	-	-	-
Bard's Tale III	L	-	P	Germany 1985	L	-	-	Neuromancer	L	-	-	Space Quest I, II oder III	L	-	-	-
Battle Hawks 1942	L	-	A	Goldrush	L	-	-	Palazer Strike	L	-	-	Star Command	L	-	-	-
Battle of Antietam	-	-	A	Guild of Thieves	L	-	-	Pawn	L	-	-	Starglider	-	-	-	-
Battle Tech	-	-	A	Gunship	L	-	-	Phantasia III	L	-	-	Starglider II	-	-	-	-
Bismarck	-	-	-	Hillstar	L	-	-	Phantasy Star	L	-	-	Stealth Fighter	-	-	-	-
Black Cauldron	-	-	-	Holiday Maker	L	-	-	PHM Pegasus	L	-	-	Storm across Europe	-	-	-	-
Bubble Ghost	-	-	-	Imperium Galactum	L	-	-	Pirates	L	-	-	Sub Battle Simulator	-	-	-	-
Carrier Command	-	-	-	Kampgruppe	L	-	-	Platoon	L	-	-	Sword of Aragon	-	-	-	-
Chrono Quest	-	-	-	Kingdoms of England	L	-	-	Police Quest I oder II	L	-	-	Tetris	-	-	-	-
Curse of the Azure Bonds	-	-	-	King's Quest I, II oder III	L	-	-	Pool of Radiance	L	-	-	Ultima I oder II	L	-	-	-
Deathlord	-	-	P	King's Quest IV	L	-	-	Pool of Rad. Adv. Journal	L	-	-	Ultima III, IV oder V	L	-	-	-
Defender of the Crown	-	-	-	Kult	L	-	-	Populous	L	-	-	Uninvited	L	-	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	-	-	-	Last Ninja	L	-	-	Ports of Call	L	-	-	Up Portscope	L	-	-	-
Deja Vu II	-	-	-	Leisure Suit Larry I	L	-	-	President is Missing	L	-	-	War in the South Pacific	-	-	-	-
Demons of Winter	-	-	-	Leisure Suit Larry II	L	-	-	Questron II	L	-	-	Wasteland	-	-	-	-
Digi Paint III	-	-	-	Lucky Luke	L	-	-	Reach for the Stars	L	-	-	Wasteland Paragraphs-Book	-	-	-	-
Digi View Gold Version 3.0	-	-	-	Lurking Horror	L	-	-	Red Lightning	L	-	-	Zack Mc. Kracken	-	-	-	-
Dragon's Lair	-	-	-	Manhunter New York	L	-	-	Red Storm Rising	L	-	-	Zork I	-	-	-	-
DOS-2-DOS	-	-	-		L	-	-	Red War 2000	L	-	-	Zork II	-	-	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

4. Curse of the Azure Bonds	64	67,90/PC	77,90
5. Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64		49,90
6. Oil Imperium	64, AM, PC, ST		49,90
7. Kult	AM, PC, ST		64,90
8. Sim City	64	44,90/AM	89,90
9. Bloodwych	AM, ST		74,90
10. Populous Promised Lands deutsch	AM, ST		34,90

DIE STADT DER LÖWEN

AM 99,90

C 64 44,90

AM 69,90

ST 69,90

PC 69,90

3 DIE STADT DER LÖWEN

Maniac Mansion

AM 67,90

ST 67,90

PC 67,90

2 MANIAC MANSON

INDIANA JONES (LUKASFILM)

AM 19,90

ST 19,90

PC 19,90

1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Airborne Ranger	64	64,90
Bard's Tale III	64	69,90
Batman - The Movie	64	49,90 / AM
Battle of Britain	64	52,90
Battle Hawks 1942	64	69,90
BattleTech	AM, PC	89,90
Bundesliga Manager	AM, ST, PC	74,90
Demons of Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Drachen von Laas	AM, ST, PC	74,90
Drakken	AM, ST, PC	74,90
Elite	AM, PC, ST	74,90
Emperor of the Minds	AM	74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST	79,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Mission	AM, ST	79,90
Flight Simulator II	AM, ST	94,90
Flight Simulator III	PC	139,90
FOF	AM	89,90
Fugger	AM, ST, PC	59,90
Galdregon's Domain	AM	79,90
Gunship	64, AM	79,90
Hillstar	64, PC	69,90
Indiana Jones (Action-Adv.)	64, AM, PC, ST	64,90
Kick Off	64	39,90
Kingdoms of England	64, ST, AM	79,90
Legend of Deje	AM	79,90
Lord's of the Rising Sun	AM, ST, PC	79,90
Microprose Soccer	AM, AM, ST	64,90
Murder in Venice	AM, ST, PC	74,90
Navcom 6	64	59,90
North and South	AM, ST	99,90
Phara	64, AM, PC, ST	74,90
Populous deutsch	AM, ST	74,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Quest for the Tins Bird	AM, ST, PC	89,90
Reach for the Stars	AM, PC	89,90
Red Lightning	AM, ST, PC	89,90
Red Storm Rising	AM	89,90
Shadow of the Beast	AM	99,90
Sleeping Gods Lie	AM, ST	94,90
Star Command	PC	44,90
Star Trek	64	79,90
Storm across Europe	AM	79,90
Sword of Aragon	AM	79,90
Swords of Twilight	AM	79,90
Tenage Queen II	AM, ST, PC	57,90
Ultima III	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64	69,90
Wasteland	64, PC	74,90
Zack Mc. Megablast	AM, ST	74,90
Zack Mc. Kracken	64, AM, PC, ST	69,90

PC = IBM-Kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Ahoi	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Bundesligaverwaltung	10,00
Jump and Run	10,00
Label V. 2.0	10,00
M.S. Text	10,00
Risk/Kaiser II	25,00
R.O.M.	10,00
Space Ace Demo	5,00
Star Trek (3 Disk.)	20,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Tennis (1 MB)	10,00
Tiles	10,00
Virus Control	10,00
Wizard of Sound (2 Disk.)	15,00

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

Frank Heidak

Franzstr. 7 • 5000 Köln 41

Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:

Telefon 0221/406888

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Goldrush	AM, PC, ST	99,90
King's Quest I, II oder III	AM, PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II, III)	AM, PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC, ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC, ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM, PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC, ST	154,90
Manhunter New York	AM, PC, ST	99,90
Police Quest I	AM, PC, ST	79,90
Police Quest II	PC, ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC, ST	149,90
Space Quest I	AM, PC, ST	99,90
Space Quest II	AM, PC, ST	99,90
Space Quest Doppelpack (I u. II)	AM, PC, ST	174,90
Space Quest III	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, III)	PC, ST	259,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Deluxe Paint II	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Mathematik	AM	44,90
Physik	AM	44,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy II	AM	44,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE.

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

720	19,90	
Adventure Constr. Set	AM, PC	29,90
Bad Cat	64	9,90
Dark Side & Morphical	64	9,90
Demon Stalkers	64	9,90
Earl Weaver Baseball	PC	19,90
Eye	AM	19,90
Flight Path 737	AM, PC, ST	19,90
Footballer of the Year	64	19,90
Football Manager	AM, PC, ST	19,90
Garrison	AM	19,90
Gunfight	64	9,90
Instant Music	AM, PC, ST	29,90
King's Quest I	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II	AM, PC, ST	29,90
Mini-Putt	64, 9,90	PC 19,90
Mission Elevator	AM, PC, ST	29,90
Neuromancer	64	39,90
Nuclear Embargo	64	9,90
Power at Sea	64	19,90
Roadrunner Europa	64	19,90
Soloflight	64	9,90
Sport	64	24,90
Super Cycle	64	19,90
Test Drive	64, PC	19,90
Test Drive	ST	9,90
World Games	AM, PC	19,90
	64	19,90

Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll 10 St. 17,00
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll 10 St. 7,90
(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN:	15,— DM	
LAGEPLÄNE:	15,— DM	
DEUTSCHE ANLEITUNGEN:	25,— DM	
zusügl. Vers.-Kosten für Lösungshilfen	Spiele/Zub.	
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

Komplettlösung Software-Test

Plan/Pläne Programmbestellung

deutsche Anleitung Sega-Monitorkabel

Monitortyp angeben

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

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

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,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterlair	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Altered Beast	119,-
Bloody Wolf	119,-
Break In	99,-
Chan & Chan	69,-
Cybercross	119,-
Digital Champ	119,-
Dragon Spirit	99,-
Dungeon Explorer	119,-
F-1 Dream	119,-
Final Lap Twin	109,-
Gunhed	109,-
Moto Roader	119,-
Nectaris	119,-
Ninja Warriors	119,-
Ordyne	119,-
R-47	109,-
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,-

SEGA MEGA DRIVE Anschluss 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 Kan	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Hang On	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Thunderblade	139,-
Thunder Force II	139,-
World Cup Soccer	139,-

Ankündigungen für November/Dezember bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Bomber	IBM/Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back (Okt.) 59,-	Atari ST/Amiga
Corvette 89,-	IBM/Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
Dragon Spirit	Atari ST/Amiga/C 64
Dragons of Flame	IBM/Amiga/Atari ST/C 64
Dragon Wars	C 64
Drakhen	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
Ferrari Formula One	Atari ST/C 64
Future Wars: Time Traveller	Atari ST/Amiga/C 64
Ghouls & Ghosts	Amiga/Atari ST/IBM
Great Courts	Atari ST/Amiga
Hard Drivin	Atari ST/Amiga/C 64
Heavy Metal	Atari ST/Amiga
Hills Far 69,-	Atari ST/Amiga
Hound of the Shadow	Amiga
Indiana Jones (Adv.dt.) 79,-	Atari ST/Amiga/IBM
Interphase	Atari ST/Amiga
Iron Lord	Atari ST/Amiga
It Came From the Desert 89,-	Amiga
Kaiser 109,-	Amiga
Keep the Thief	Amiga
M1 Tank Platoon	IBM
Maniac Mansion 79,-	ST/Amiga
North & South	Atari ST/Amiga
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Pool of Storm Rising	Atari ST
Sim City (512 KByte)	Amiga
Space Ace 119,-	Amiga/ST
Star Command	Atari ST/IBM/Amiga
Starlord	Atari ST/Amiga
Turbo Out Run	Atari ST/Amiga/C 64
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga
Wonderboy in Monsterland	Atari ST/Amiga/C 64

C 64 Disc - Neuheiten

A.P.B.	45,-
Action Fighter	45,-
Altered Beast	45,-
Batman the Movie	49,-
Beyond Dark Castle	49,-
Börsenfeber	49,-
Chessmaster 2100	49,-
Dynamite Dux	49,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Leonardo	45,-
Licence to Kill	49,-
Mr. Heli	45,-
New Zealand Story	45,-
Passing Shot	45,-
Powerplay Classics	49,-
Rainbow Warrior	49,-
Rodeo Games	45,-
Shinobi	45,-
Soccer Squad	49,-
Storm Across Europe	69,-
Strider	45,-
Thunt Car Racer	49,-
Thalarnus the Hts	59,-

C 64 Disc - Bestseller Classics

Bards Tale III	59,-
Battle Chess	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds	75,-
Em Hughes Int. Soccer	45,-
Grand Prix Circuit	45,-
Hostages	49,-
Oil Imperium	45,-
Project Firestart	49,-
Pool of Radiance	69,-
Silkworm	45,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	69,-
Wasteland	49,-

C 64 Disc

Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service	49,-
Shashin Fighter	49,-
Bards Tale I	29,-
Hills Far	49,-
Battles of Napoleon	49,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-

Hintbooks:

Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-
Bloodwych	75,-
Dungeon Master	69,-
F-16 Falcon	69,-
F-16 Falcon Mission Disc	75,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Pirates	75,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
RVF	75,-
Rick Dangerous	69,-
Strider	59,-
Stunt Car Racer	75,-
Triad II	75,-
TV Sports Football	75,-
Xenon II Megablatt	75,-

Atari ST

APB	59,-
Action Fighter	59,-
Altered Beast	59,-
Bangkok Knights	59,-
Balance of Power 1990 1 MB	69,-
Bards Tale I	39,-
Blood Money	69,-
California Games	59,-
Conflict Europe	69,-
Dynamite Dux	69,-
Emperor of the Mines	69,-
Kaiser	99,-
Kult	59,-
Manhunter San Francisco	89,-
Mr. Heli	89,-
New Zealand Story	59,-
Oil Imperium	59,-
Paperboy	59,-
Passing Shot	59,-
Ried Lightning	79,-
Shinobi	59,-
Shuffleboard Cafe	59,-
Silkworm	59,-

Space Quest III	89,-
Star Wars Trilogie	59,-
Summeredition	69,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-
STOS	79,-
STOS Compiler	59,-
STOS Maestro Plus	229,-
STOS Sprites	39,-

IBM

688 Attack Sub	89,-
Ancient Land of Y's	99,-
Balance of Power 1990	79,-
Carrier Command	69,-
Curse of the Azure Bonds	79,-
Ferrari Formula One	69,-
Jet Fighter	119,-
Journey	79,-
King Arthur	79,-
Leisurelart Larry II	79,-
Life and Death	69,-
Manhunter San Francisco	89,-
Manhole	109,-
Microprose Soccer	75,-
Mines of Titan	79,-
Menace	69,-
Okolopol	149,-
Oil Imperium	59,-
Paperboy	69,-
Police Quest II	79,-
Shuffleboard Cafe	69,-
Space Quest III	89,-
Stealth Hunter	69,-
Strike Eagle II	99,-
Sword of Aragorn	79,-
Waterloo	75,-
Virus	69,-
Sierra Lösungsbücher je	19,-

Amiga Bestseller-Classics

Beach Volley	69,-
Bloodwych	75,-
Dungeon Master 1 MB	79,-
F-16 Falcon	79,-
F-16 Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	69,-
Fire Brigade 1 MB	89,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Grand Prix Circuit	79,-
Kick Off	49,-
Lords of the Rising Sun	89,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
Rick Dangerous	69,-
RVF	75,-
Shadow of the Beast	99,-
Testdrive II	79,-
Silkworm	89,-
Sim City 1 MB	89,-
Strider	69,-
Swords of Twilight	69,-
TV Sports Football	89,-
Testdrive II	79,-
Triad II	75,-
Xenon II Megablatt	75,-

Amiga

Action Fighter	59,-
A.P.B.	59,-
Altered Beast	69,-
Bangkok Knights	69,-
Balance of Power 1990	79,-
Batman the Movie	69,-
Bundesligamanager	89,-
Conflict Europe	69,-
Dynamite Dux	69,-
Emperor of the Mines	69,-
Elite	69,-
Fugger	79,-
Gunship	79,-
Iron Trackers	59,-
King Arthur	69,-
Kingdom of England	69,-
Kult	59,-
Microprose Soccer	75,-
Mr. Heli	89,-
Oil Imperium	59,-
Omniplay Basketball	69,-
Passing Shot	59,-
Paperboy	79,-
Ried Lightning	79,-
Shinobi	59,-
Shuffleboard Cafe	59,-
Soccer Manager plus	49,-
Stadt der Löwen	99,-
Star Wars Trilogie	59,-
Summeredition	69,-
Waterloo	75,-
Wayne Gretzky Icocheky	79,-

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

hen verschwindet. Wenn das Monster allerdings beim Computer sumptft... *al*

Forgotten Worlds

Tips zu diesem megaschweren Spiel kann man wirklich gut gebrauchen. Stefan Eilert aus Osnabrück fand folgende Strategien auf seinem Atari ST heraus:

Um das Obermonster im ersten Level zu erledigen, müßt Ihr im Shop die Napalm-Bombs kaufen und die Spielfigur am Ende des Levels an den linken Rand stellen. Die Stirn der Spielfigur muß ganz knapp über die graue Mauer in der Hintergrundgrafik ragen. Jetzt müßt Ihr mit der Kanone nach rechts oben zielen und den Feuerknopf energisch gedrückt halten. So putzt man das Monster weg, ohne dabei Energie zu verlieren.

Das zweite Obermonster bereitet noch weniger Probleme. Schwebt an den oberen Bildschirmrand, so daß das Feuer des Drachen knapp vor der Spielfigur endet. Jetzt mit der Kanone nach rechts unten zielen und den Feuerknopf festhalten.

Allgemeine Tips:

— Auch wenn man alleine spielt, die zweite Spielfigur einschalten. Dann verliert Ihr weniger Energie, weil einige Formationen sich auf die zweite Spielfigur konzentrieren.

— Die Röhren im ersten Level könnt Ihr schon von weitem aufschießen.

— Im zweiten Level immer möglichst am oberen Rand stehen. Wenn eine Schlange kommt, sofort ausweichen (aber nicht einkesseln lassen). *hl*

New Zealand Story

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Abkürzung für Level 2_2 fand Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen:

Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeilwerfer auf den blauen Ballons

ab. Das macht man so lange, bis eine Art Feuerrad in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann fliegt man zum Feuerrad. Tiki beginnt sich zu drehen und es erscheint der Text "Level 2_2. Ready?" Schwupp — schon seid Ihr am Ende dieses Levels angelangt. In Level 4_4 müßt Ihr am Ende unter den Käfig schießen. Freudige Überraschung: Jetzt wird ein Warp zu Level 5_1 sichtbar.

Wer findet noch mehr Warps bei New Zealand Story? Genaue Beschreibungen (gerne auch mit möglichst schön gezeichneten Karten) an die Power-Tips! *hl*

Hostages

Sonderlich friedlich geht's in "Hostages" nicht gerade zu; nichtsdestotrotz hier einige Tips von Christian Horn und seinen Freunden aus Kleinberghofen.

— Man sollte die Geiseln nicht in den oberen Raum bringen. Sonst erscheint ein Terrorist und bedroht sie. Startet man dann einen Rettungsversuch,

sterben meist mehrere Geiseln. Man sollte sich jedoch vorzugsweise auf die Terroristen konzentrieren.

— Wenn man mit einem Mann im Haus ist, sieht man auf der Karte einen Terroristen laufen — ein Fall für den Scharfschützen. Der sollte allerdings die Finger vom Abzug lassen, wenn der Terrorist nicht allein im Zimmer ist.

— Befindet sich ein Mann zusammen mit einem Terroristen, so dreht man sich aus dem Blickwinkel des Terroristen, schießt auf die Wand und wartet.

— Wenn man sich an der Hauswand abseilt und gleichzeitig eine Person am Fenster erscheint, darf man auf keinen Fall in diesen Raum springen. Sonst prallt man an der Scheibe ab — und dann geht's abwärts...

— Probleme, durchs Fenster zu springen? Auf das Fensterbrett stellen, den Joystick kurz nach links drücken und den Feuerknopf drücken.

— Die Mission ist erst dann hundertprozentig gelöst, wenn alle Schützen postiert wurden, die Geiseln befreit oder alle Terroristen tot sind. *al*

»AUSTRIA«

DYNAMIC SYSTEMS
 Hauptstraße 104
 A-8784 Trieben

»HOTLINE«
 036 15/2736
 Mo-Fr 15-19 Uhr

Ständige alle aktuellen Neuerscheinungen lieferbar, auch für: SEGA, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM, ATARI XL, C16.

Titel	Amiga	ST	IBM	Titel	C 64-Disk
Bloodwych	...	\$ 649,-	...	Curse of the Azure Bonds	\$ 649,-
Chariots of Wrath	\$ 649,-	\$ 649,-	...	Jack Niklas Golf	\$ 499,-
Covenanter USH-Lympics	\$ 599,-	Mr. Hell	\$ 449,-
Dynamite Dux	\$ 649,-	\$ 649,-	...	New Zealand Story	\$ 449,-
Falcon F 16 dt.	\$ 579,-	\$ 579,-	\$ 999,-	Power Play Classics	\$ 399,-
Falcon F 16 Mission dt.	\$ 499,-	\$ 499,-	...	XY-Boots	\$ 399,-
F 15 Strike Eagle 2	\$ 849,-	ZZAF Sizzlers Comp.	\$ 449,-
Grand Courts Tennis	\$ 599,-	\$ 599,-	...	SPIELEKONSOLEN	
Indianer Jones Adv. dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-	PC-Engine Pal oder RGB	\$ 3999,-
Kult dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-	PC-Engine FullRGB Kombi.	\$ 4498,-
Maniac Mansion	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-	Sega Mega Drive	\$ 398,-
Partyboy	\$ 599,-	\$ 599,-	...	PC ENGINE	
Primates	...	\$ 899,-	...	Final Lap Twin	\$ 899,-
Populous dt.	\$ 549,-	\$ 549,-	...	Gumhead	\$ 899,-
Shadow of the beast	\$ 799,-	Moto Rider	\$ 799,-
Sim City dt.	\$ 849,-	Nectaris	\$ 899,-
Stunt Car Racer dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-	Son Son II	\$ 899,-
The Games Summer Ed.	\$ 649,-	\$ 649,-	...	Tigerheli	\$ 899,-
Xenon Megablast	\$ 599,-	\$ 599,-	...	World Court Tennis	\$ 699,-
Weird Dreams	\$ 599,-	\$ 599,-
Ultima V	\$ 749,-
Zak Mc Cracken dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-

Unsere vollständige Preisliste erhalten sie kostenlos (bitte System angeben). Schreiben Sie uns oder rufen Sie einfach an! Alle Preise in ÖS; inkl. MwSt., der Versand erfolgt per Nachnahme (ca. \$ 35,- Versandkosten)

DYNATEX

Let's work together

PC-Engine RGB

mit 1 Spiel nur 449,-

Bloody Wolf 109,-

Yaksa 99,-

Vigilante 74,-

PC-Engine PAL & RGB

mit 1 Spiel nur 519,-

Ninja Warriors 109,-

Legendary Axe 99,-

Victory Run 74,-

PC-Engine PAL

mit 1 Spiel nur 485,-

Tiger Pilot 109,-

Son Son II 99,-

Galaga 88 79,-

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive RGB mit 1 Spiel nur 449,-

Rambo III 129,-

Baseball 129,-

World Cup Soccer ... 129,-

Space Harrier II 129,-

Sega Mega Drive PAL mit 1 Spiel nur 449,-

Super Hang On. 129,-

Thunderforce II. 129,-

AMIGA

Batman The Movie 64,-

Shadow of Beast .. 85,-

Summer Edition 64,-

Sim City 69,-

Beach Volley 64,-

Dragon Spirit 59,-

* 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

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 0251/532771
 Frie-Vendt-Str. 16 Telefax: 0251/532842
 4400 Münster Btx: 0251 532842

STAR LC 24-10 (deutsch)	695,-
STAR LC-10 Color (deutsch)	569,-
Citizen LSP 120 D	379,-
EPSON LX 400	449,-
COMMODORE MPS 1500C Druckertr. MPS 1500C für Amiga 500	529,- 15,90
Farbband für MPS 801, 802, 803	je 9,95
3,5" Laufwerk für ST oder Amiga (sehr gute Qualität, keine No-Name)	je 259,-
PC Monitore 14" amber oder s/w	239,-
Flight Simulator 2 für St oder Amiga	105,-
Populous für St oder Amiga	64,-
Populous Scenery Disk für Amiga	39,-

Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
 Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
 Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.

WEIHNACHTS-ANGEBOT

GRUNDGERÄT	DM 195,-
GRUNDGERÄT + SUPER MARIO I	DM 240,-

NEUHEITEN !!!

GALAGA	nur DM 79,-
XEVIOUS	nur DM 79,-
ROBOWARRIOR	nur DM 85,-
SECTION Z	nur DM 83,-

TETRIS • WINTER GAMES • TRACK + FIELD II u.s.w. ...

SPARPAKETE !!!

IN UNSEREN PROSPEKTEN auch alle weiteren Spiele lieferbar

GRUNDGERÄT (PAL) + 1 MODUL	DM 495,-
----------------------------	----------

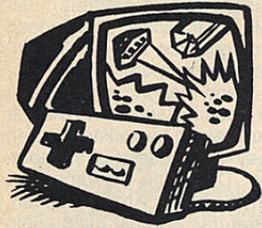
* viele weitere Module lieferbar *
 Versandkosten: 5,- Vorkasse/7,- NN

LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR. 4
 8200 ROSENHEIM
 TELEFON 08031/13692

NAME

ADRESSE



Videospiel-Tips

Son Son II (PC-Engine)

Es gibt zwei Gegenstände im Spiel, die man sehr gut gebrauchen kann: die Continue-Lampe und die Life-Point-Kürbisflasche. Mit einem von beiden kann man gleich zu Beginn starten. Dazu drückt man im Titelbild in folgender Reihenfolge <oben>, <I>, <SELECT> und <START>. Alle Tasten gedrückt halten, bis das Spiel beginnt, oder den Vorspann abkürzen, indem man ebenfalls mit allen gedrückten Tasten kurz Taste <II> drückt (drei Hände müßte man haben). Das Spiel beginnt man jetzt mit der Continue-Lampe.



Die Dame im Laden hat eine Schönheitskur hinter sich... (Son Son II)

Die Kürbisflasche erhält man, indem man dieselbe Prozedur mit <oben>, <II>, <SELECT> und <RUN> vollführt (in diesem Fall den Vorspann mit Taste <I> abkürzen). Mit beiden Gegenständen zusammen kann man leider nicht starten.

Kleiner Gag am Rande: Drückt doch mal im Titelbild <oben>, <unten>, <links>, <rechts>, Taste <I>, Taste <II> und dann <RUN>. Die Früchte am Wegesrand sind jetzt Totenköpfe, und Son Son wird von Spiegelbildern seiner selbst angegriffen. Auf den Ranken klettern blaue Tontöpfe und die Verkäuferin im ersten Level hat sich in eine rosa Monster verwandelt (siehe Bild). Auf den Spielablauf hat die Veränderung keinen Einfluß. Diese Tips stammen von Michael Göbl aus Wagner. hf

Time Soldiers (Sega)

Wenn die drei Continues aufgebraucht sind, gib's bei "Time Soldiers" immer noch eine Möglichkeit, weiterzuspielen. Der Trick funktioniert allerdings nur, wenn man allein spielt. Man spielt einfach so lange, bis die drei regulären Continues aufgebraucht sind. Beim letzten Leben drückt man einen Knopf auf Joypad 2 und ruft damit den 2. Spieler ins Leben. Mit diesem hat man dann drei weitere Continues zur Verfügung. Dieser Tip stammt von Dirk Martin aus Kronberg. hf

Goonies II (Nintendo)

Schon mal das Schlußbild bei "The Goonies II" gesehen? Einfach folgendes Paßwort eingeben:

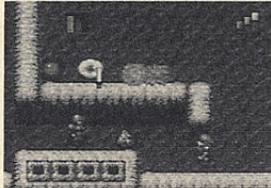
340 N2'V 'W" 3G!Y

Ihr braucht alle Gegenstände und alle Goonies. Jetzt braucht Ihr nur noch zu Annie zu laufen (siehe Karte in POWER-PLAY 9/89) und das Endbild erscheint. hf

Dungeon Master (PC-Engine)

Auch wer das Spiel schon in- und auswendig kennt, braucht das Modul nicht wegzulegen. Probiert einmal das folgende Paßwort aus, wobei die <RUN>-Taste die ganze Zeit gedrückt sein muß:

DEBDE DEBDA



Das Monster an der Ecke hat bei den lenkbaren Schüssen keine Chance (Dungeon Explorer)

Zunächst reagiert das Spiel mürrisch und liefert ein "Password Error". Wählt anschließend einen Charakter aus und beginnt das Spiel (<RUN> immer noch gedrückt halten). Der Charakter hat jetzt die

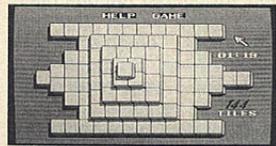
bestmöglichen Eigenschaften und kann durch Wände gehen. Außerdem haben sich die Sträucher vor der ersten Burg in Level-Eingänge verwandelt. Und noch ein Geheim-Paßwort für Dungeon-Explorer:

HOMIN GAAAA

Auch hier erhaltet Ihr zunächst ein "Password Error". Wählt jetzt, wie gehabt, Euren Character aus. Wenn Ihr jetzt schießt, könnt Ihr die Schüsse um Ecken lenken (siehe Bild). hf

Shanghai (Sega)

Alexander Hoffmann entdeckte eine interessante Spielstufe für alle, die ihr Gedächtnis trainieren wollen. Drückt



Rätselraten bei Shanghai: Wo sind die Symbole hingekommen?

dazu im Titelbild 10mal Pause und startet das Spiel. Im "Game"-Menü wählt Ihr "Load Stored Pattern" und siehe da, als letztes auf der Liste seht Ihr "Secret Game". Das Spielfeld wird ganz normal aufgebaut, nur die Beschriftungen der Steine fehlen (siehe Bild). Viel Spaß bei diesem "Versuch-und-Irrtum"-Shanghai. hf

Videospiel-Tips gesucht!
Schickt Eure Tips an:
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Ihr Spezial-Versand für Spiele-Importe ! Wir liefern schnell ! Testen Sie uns !

NEU
PC Engine
verbesserte Version

Lauffähig mit jedem Zubehör, besseres Bild
PC Engine PAL + 1 Spiel anschlußf. an jeden Ferns.
PC Engine RGB + 1 Spiel
CD-ROM auch als normaler Audio CD-Player nutzbar
Back up-Booster speichert Spielstände u. Highscores
Auswahl aus PC Engine Software
Gunhed Mr. Hell Shinobi
Bloodywolf Out Run Darius
Altered Beast Ordyné Power Drift
Nectaris Digital Champ Afterburner
F 1-Dream Wonderboy III Thunderblade

Bereits über 60 Spiele für die PC Engine ab Lager lieferbar.

Selbstverständlich erhalten Sie von uns auch alle Artikel für das SEGA MASTER SYSTEM. Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen Sonderangeboten und weiteren Informationen an.

SEGA 16-Bit-Megadrive

NEU: Grundgerät PAL + 1 Spiel
anschlußfertig an jeden Fernseher
Grundgerät RGB + 1 Spiel
Grundgerät PAL/RGB Combi + 1 Spiel
Mark III Adapter für 8-Bit-Spiele

Auswahl aus Megadrive-Software
Super Hang On Ken North
Ghost'n Ghouls Alex Kidd
World Cup Soccer Golf
Thunderforce II Space Harrier II

Neuanündigung
Heavy Unit
Basketball
Forgotten World
Atomic Robokid

CWMI

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

CWMI

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

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. mh

Schickt Eure High Scores an:

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

Power Strike

Sega: 4.575.760 von Noel Jänich, Gelsenkirchen

Blood Money

Amiga: 152.700 von Uwe Dickhagen, Lüdenscheid

Hard'n Heavy

C 64: 304.560 von Thorsten Oye, Sandkrug

Paradroid

C 64: 51.885 von Oliver und Michael Loltz, Esslingen

Alpha Mission

NES: 195.820 von Stefan Herok, Waltrop

Galaga '88

PC-Engine: 1.156.550 von Holger Schönemeier, Seelze

Crazy Cars II

ST: 162.150 von Mark Kochensperger, Fuldaabrück

F-16 Falcon

Amiga: 15.240 von Duilio Pintagro, Langenau

Action Fighter

Amiga: 193.969 von Christian Orel, Heusenstamm

Bio Challenge

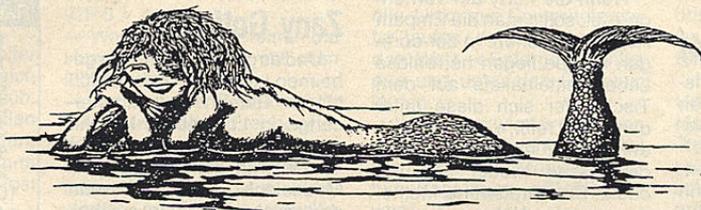
ST: 1.261.600 von Ricardo Cafagna, Hemmingen

Last Ninja II

C 64: 243.610 von Bernd Schlesiger, Schwenningen

The New Zealand Story

Amiga: 171.200 von Mark Bischoff, Bad Pyrmont



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Ablaufsteuerung: Ulrike Peters (up)

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

Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)

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

Manuskripteneinsendungen: 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: Rolf Boyke (bo Cheffayoutter), Wolfgang Berns

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Microprose

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, Telefon: 00 44/1/340 50 58, Telefax: 00 44/1/341 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00 886/2/7 63 00 52, Telefax: 00 886/2/7 65 87 67, Telex: 078 529 335

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 8 62 329 mut ch

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

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

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

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

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-1 10

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

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

Urheberrecht: Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die 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. 089/46 13-185, Fax: 46 13-776

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



Ultima V (C 64)

Tim Doege aus Flensburg hat uns einen Supertip zu "Ultima V" auf dem C 64 geschickt. Alle Zauberer, die unter akutem Kräutermangel leiden, können jetzt aufatmen. Mit dem Kniff von Tim stehen immer ausreichend Reagenzien zur Verfügung.

Um in den Genuß dieses Tricks zu kommen, müßt Ihr aber mindestens schon 10 bis 15 Kräuter der benötigten Sorte haben. Als erstes beginnt Ihr dann, die Reagenzien zu mischen. Wenn Ihr vom Programm gefragt werdet, wie viele Sprüche Ihr mischen wollt, gebt Ihr die Zahl 16 ein. Nun werden die 16 Sprüche gemixt. Beim Überprüfen der Kräutervorräte, sind diese nicht etwa geringer geworden. Im Gegenteil, nun habt Ihr von den gerade benutzten Kräutern zwischen 95 und 99 Stück.

Wenn die Party am Verhungern ist, sollte man die Empath Abbey aufsuchen. In der dortigen Kneipe liegen herrenlose Lebensmittelpakete auf dem Tisch. Wer sich diese unter den Nagel reißt, die Leiter rauf- und wieder runtergeht, findet die Tische wieder neu gedeckt: Eine preiswerte Methode, um seine Nahrungsvorräte aufzustocken. *mh*

King's Quest IV (MS-DOS)

Wenn Sie bei "King's Quest IV" ums Leben gekommen sind, hilft ein kleiner Trick: Geben Sie "TP" und eine Raumnummer ein, und sofort können Sie in diesem Raum weiterspielen. Dieser Tip stammt von Sabine Pflügler aus Mainzburg. *go*

Silkworm (Amiga)

Viele Leser fanden den Amiga-Chet-Modus von "Silkworm" heraus. Jan Bertelsen aus Ratzeburg war am schnellsten mit seiner Zuschrift:

Wenn das Bild mit dem Steuerungs-Menü erscheint (Tastatur oder Joystick) müßt Ihr auf der Tastatur "scrap 28" tippen (Das Leerzeichen nicht vergessen!). Der Bildschirm blinkt jetzt kurz auf. Nun die Help-Taste drücken, gedrückt halten und den Feuerknopf am Joystick betätigen. Ihr beginnt das Spiel jetzt mit unendlich vielen Leben. Mit den Funktionstasten kann sogar die Ge-

schwindigkeit verändert werden, mit den Tasten "1" bis "0" und "B" könnt Ihr alle Levels anwählen. *hl*

Silpheed (MS-DOS)

"Silpheed" können Sie gleich von Anfang an mit tollen Extrawaffen spielen, wenn Sie folgenden Trick von Günter Schmidt aus München ausprobieren:

Machen Sie zuerst eine Sicherungskopie der Datei SILPLAST.SAV. Danach nehmen Sie einen Diskettenmonitor (zum Beispiel den von PC-Tools) zur Hand und ändern das sechste Byte in der Datei SILPLAST.SAV auf den Wert 84 (Hexadezimal). Wenn Sie das Spiel wieder starten, erscheint im oberen Fenster 3 x Weapon, je 1 x Shield, Fire und Barrier. Jetzt sind Sie fast unschlagbar. *go*

Zany Golf (ST)

Und es gibt ihn doch: den geheimen Level bei "Zany Golf"! Martin Ramon aus Monderange in Luxemburg hat ihn entdeckt: Wenn Ihr den Ball im 10. Level in dem Moment ins Mausloch befördert, wenn dort zwei rote Augen erscheinen, kommt Ihr in die Bonus-Spielstufe. *hl*

Populous

Interessante Hinweise zu "Populous" schickten uns Markus Glas und Jörg Oschmann aus Ludwigshafen:

Der Computer verteilt am Ende jedes Levels Punkte. Daraus errechnet sich, wie viele Level man weiterkommt:

0 — 24950: 1 Welt
25000 — 49950: 2 Welten
50000 — 74950: 3 Welten

In diesen Schritten geht es weiter, bei ca. 515000 ist aber in der Regel Schluß.

Was bringt wieviel Punkte?
Erdbeben: 250 Punkte
Sumpf: 500 Punkte
Vulkan: 1000 Punkte
Sintflut: 2500 Punkte
Armageddon: 50000 Punkte
100000 Punkte, je nachdem, wer mehr Kämpfe gewonnen hat.

Wenn Sie also mehr Punkte bekommen wollen, um mehr Level zu überspringen, können Sie das Armageddon herauszögern. Dabei kommt es aber oft zu unerwünschten Nebenerscheinungen in Form des baumpflanzenden Teppichfliegers oder des Sumpfmönsters.

Auch der Status eines Spielers ändert sich. Nach der ersten abgeschlossenen Welt wird man noch mit "Mortal" angesprochen. Nach jeweils 50 Welten werden Sie mit einem neuen Titel belohnt:

0 — 49: Mortal
50 — 99: Immortal
100 — 149: Eternal
150 — 199: Deva
200 — 249: Greater Being
250 — 299: Deity
300 — 349: Greater Deity
350 — 399: Mortal God
400 — 449: Greater God
450 — 499: Eternal God
500: Greater Eternal Immortal God *go*

Gogo the Ghost (C 64)

Paßwörter zu "Gogo the Ghost" gefällt? Stefan Foell aus Reinach in der Schweiz kann damit dienen:

Raum	Paßwort
12	Pollys Paradise
15	Headache
23	Shooting Stars
31	Pac is back
36	Horsepower
44	Balloontrip
98	Dental Fear
104	Wear a beard
116	Nasty Computers
119	Snowman
121	Dwarfpeople
128	Time for Tea
140	Sub Invasion

Navy Moves (Amiga)

Jetzt bleibt euch der Zugang zum zweiten Level nicht mehr verwehrt, denn Markus Wozny aus Gutweiler weiß weiter. Wenn nach dem Laden die Abfrage erscheint, gebt Ihr die Nummer "786169" ein und schon seid Ihr im zweiten Level. *al*



POKE-Ecke

Hopping Mad (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg meldet sich mit einem POKE zum Geschicklichkeits-Hüpf-Spiel "Hopping Mad". Löst einen Reset auf Eurem C 64 oder C 128 aus, dann tippt:

POKE 2447,165
SYS 20480

Schon ist die Spritekollision ausgeschaltet. *al*

Sim City

Amiga-Besitzer Kai Schillak aus Lütjenburg schreibt: "Welcher Bürgermeister kennt das nicht: Man sorgt für sein Städtchen, baut wie ein Bekloppter und gibt seinen letzten Kredit für die Sims aus. Ihre Dankbarkeit äußert sich darin, daß sie einen Hafen oder einen Flughafen haben wollen — aber zackig! Nun kann man 10 bis 50 Jahre sparen und verzweifeln oder — ein wenig schummeln.

Man versucht, sein Vermögen auf exakt 9 Dollar zu bringen. Dann sucht man sich ein leeres "R"; "C"- oder "I"-Feld und sprengt es in die Luft (Cursor auf den Buchstaben und rechte Maustaste drücken). Nun sollte auf dem Konto die wahrhaft stolze Summe von -1 Kredit sein. Nicht wundern, sondern speichern. Lädt man die Stadt nämlich wieder, hat man wundersamerweise das Anfangskapital auf dem Konto — und damit kann man jetzt feine Sachen anstellen." *al*

Space Quest II

Es ist wieder einmal soweit: Der böse Vohaul ist aufgetaucht, um der Galaxis und dem gefrusteten Adventure-Spieler das Leben schwerzumachen. Jens Grund aus Hannover hat Roger Wilco, den Helden des Adventures, erfolgreich durch das Spiel geführt.

— Man wartet, bis Roger seinen Besen verliert, dann geht man ins Innere der Station und zieht den bequemeren Hausdreß an.

— In dem kleinen Schränkchen liegen einige nützliche Gegenstände.

— Nach dem Absturz schaltet man die Funkanlage im Gleiter aus, sonst hat man Ärger und Vohauls Schergen im Nacken. — Einer der Soldaten hat eine Keycard bei sich, die man am Ende des Spiels braucht.

— Wenn man vom Absturzort aus nach rechts geht, stößt man auf ein kleines Wesen. Wenn man es befreit, ist es Roger ewig dankbar.

— Wenn der Patrouillengleiter auftaucht, versteckt man sich einfach hinter einem Gebüsch.

— Die Bestellkarte ausfüllen und in den Briefkasten werfen. Sekunden später bekommt man eine Pfeife (wenn die Post immer so schnell wäre...).

— Die Bienen fallen unter die Kategorie "Rote Heringe" (sie sind für gar nichts gut).

— Vorsicht vor den Eiern: Wenn sie platzen, entweichen Sporen.

— Die Pflanze mit ihren tödlichen Wurzeln hat vielen Rogers Kopfzerbrechen bereitet. Auch wenn's hart klingt: Man muß durch. Am besten stellt man die Geschwindigkeit auf <SLOW> und speichert, wenn man ein paar Pixel zurückgelegt hat. Man pflückt eine Handvoll Beeren vom Strauch und geht den ganzen Weg wieder zurück (auch wenn's schwer fällt).

— Am See reibt man sich mit den Beeren ein, sonst wird man verspeist.

— In der Mitte des Sees gibt es eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Dort hält man die Luft an, taucht und holt sich den leuchtenden Stein.

— Um über die Schlucht zu kommen, steigt man einfach auf den Baum.

— Gegen die Falle kann man nichts machen.

— Nach einigen Alpträumen erwacht man in einer Zelle. Hier hilft nur eine List. Man brüllt den Jäger an; wenn er nahe genug am Käfig steht, wirft man ihm die Sporen an den Kopf, schnappt sich Seil und Schlüssel und verduftet, bevor er erwacht.

— Mit dem Seil kommt man in die Schlucht hinunter. Dummerweise ist es zu kurz, also pendelt man sich in bester Tarzanmanier ein und springt im richtigen Moment mit der Taste <F6> nach links.

— Wenn man den Stein in die Hand nimmt, bekommt man Licht in der Höhle.

— Am Ende der Schlucht trifft man seinen alten Freund wieder, den man vorher aus der Schlinge befreit hat. Wenn man das Wort sagt ("say word"), macht er bereitwillig den Weg frei.

— Hat man alle Hände voll, muß man den Gem in den Mund nehmen.

— An den Wasserfällen bekommt man eine kostenlose Dusche, dann schwimmt man weiter und wählt den rechten Flußarm. Alles Weitere passiert automatisch.

— Wenn man vor dem Gebüsch die Flöte spielt, kommt flugs ein kleines Monster vorbei. Man wird es los, indem man ihm den Zauberwürfel an den Kopf wirft. Während das Zottelbiest verzweifelt am Zauberwürfel herumtütelt, kann man getrost verschwinden.

— Am hohlen Felsen nimmt man den Stein mit.

— Um die Wache zu überlisten, geht man folgendermaßen vor: Man versteckt sich sofort hinter dem Gebüsch. Wenn die Wache auf der rechten Seite ist, läuft man zum nächsten Gebüsch. Ist die Wache wieder auf der rechten Hälfte, geht man schnell zum linken Pfosten, dann mit der gleichen Taktik weiter zum rechten Pfosten.

— Die Systeme im Shuttle klar machen: Power anstellen, Aufstieg drücken und den Knopf drehen. Danach den Hebel so lange nach hinten halten, bis

man die Umlaufbahn erreicht hat, die Triebwerke umschalten und den Joystick nach vorne drücken.

— Wenn man das Shuttle verlassen kann, geht man nach links oder rechts zum Fahrstuhl und untersucht die Stockwerke 3 bis 5. Im fünften Stock paßt man auf, daß der Gorilla Roger nicht zu Apfelmus verarbeitet. — Mit dem Plunger kann man sich an die Wand hängen, wenn einem der Boden unter den Füßen weggezogen wird.

— Ein kleines, kontrolliertes Feuerchen aktiviert die Löschanlagen.

— Als professioneller Hausmeister benutzt man den Glas-schneider, um sich aus der prekären Verpackung zu befreien. Dann geht man durch die Ventilationsöffnung und schaltet Vohauls Atemgerät aus.

— Bevor der Bösewicht den Löffel abgegeben hat, hat er den Selbstzerstörungs-Mechanismus aktiviert. Keine Panik: Links zur Computertastatur laufen, den Hebel ziehen, das Wort <Enlarge> eintippen und unter den Glassturz laufen.

— Wenn man wieder seine normale Größe erreicht hat, sollte man sich den Monitor ansehen. Sagt Ihnen <SHSR> etwas?

— Die Kapsel auf <Slow> stellen und in aller Ruhe schlafen gehen — man treibt zitielsicher ins nächste Abenteuer: "Space Quest III"

Kick Off

Jan Lagerpusch heißt er, aus Hamburg kommt er und "Kick Off" spielt er. Auch wenn die Meisterschaftschancen des HSV zur Zeit nicht die besten sind — Jans Tips zu dieser Fußball-Simulation haben es in sich:

1. Laßt Ecken durch den Strafraum zischen

Bei einem Eckstoß von rechts oben den Ball auf jeden Fall ganz hoch aufs Tor ziehen. Manche Torhüter bekommen bei solch einer Ecke erhebliche Probleme und lassen den Ball ins Tor kullern. Auch sonst ist es ratsam, denn Ball von der Ecke auf diese Weise zu schießen, da meistens ein Stürmer abstauben kann.

2. Aus der zweiten Reihe soll er kommen

Ruhig mal aus der zweiten Reihe schießen. Besonders beliebt und besonders ärgerlich für den Gegner: Beim Abwurf des Torwarts, der meistens nicht sonderlich genau ist, ruhig dem Ball auflauern

und einen Stürmer vorne behalten. Wenn der Ball kommt, ihn unter Kontrolle bringen und aus der zweiten Reihe abziehen.

3. Aufsetzer schlagen ein

Mächtig gefährlich sind tückische Aufsetzer. Auf dem Scanner ab und zu mal gucken, in welcher Ecke der Torwart steht. Befindet er sich in der "falschen" Ecke, kann man einen Schuß aus 25 Metern Entfernung riskieren.

4. Fälschen bringt Freude

Den Ball nach einem Schuß noch abzufälschen, bringt fast immer ein schönes Tor, da der Torwart immer schon in die Ecke unterwegs ist, in die sich der Ball ursprünglich gedreht hat.

5. Nimm's leicht — nimm's direkt

So schießt Ihr schöne Tore auch ohne Abfälschen: Im Angriff, wenn erforderlich, die Bälle flach von kurz vor der Torauslinie aus in den Strafraum bringen.

6. Die Sowjets machen hinten dicht

Im Liga-Modus immer die UdSSR nehmen, da diese Mannschaft einen sehr guten Torwart hat und sehr schnell spielt. Außerdem ist das Umschalten von Abwehr auf Angriff bei der 4-2-4-Formation sehr flott.

7. Spielt Euch frei mit 4-3-3

Der 5-3-2-Modus hat sich bei mir nie bezahlt gemacht. Am Anfang eines Spiels immer 4-3-3 wählen. Später, wenn man souverän in Führung liegt, sollte man auf 4-2-4 umschalten, um ein fröhliches Scheitenschießen zu entfachen.

8. Männer in Schwarz

So richtig strenge Schiedsrichter sind Boylan und Screech, da sie beim Ahnden eines Fouls sofort eine Karte zücken. Allerdings können diese Schiris bei einem Spiel gegen Deutschland sehr nützlich sein, da dieses Team nach 2 x 10 Minuten durch Platzverweise auf bis zu sechs Spieler dezimiert sein kann. Die Schiedsrichter Dent, Zappa und Winchester drücken oft beide Augen zu — da kann man nur sagen: "Gut Holz!"

9. Schind' mir einen Freistoß

Fouls kann man auch sehr schön provozieren, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann (siehe oben — Har-Har!). Wenn der Gegner einen Spieler verfehlt und der Ball sowieso ins Aus kullert, einfach über die Beine des Gegners "stolpern" (Huch, na sowas...). Pfiff und Freistoß können die Folge sein. hl



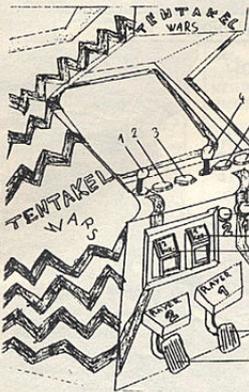
Tentakel Wars

Preis: 70,- DM
 Vertrieb: Weyergans, Köln
 Deutsches Wirtschaftsmagazin für CAD-Foren



Spitze! Tentakel Wars ist nicht all zu leicht und es wird Bienen an den Saugnapfen bzw. Händen geben, bevor man durch ist. Doch der Automat ist jedes Creditstück wert. Spitze finde ich auch, daß man die Schnelligkeit des Sprites mit dem Gaspedal regulieren kann. Grafik und Sound sage ich nur wegen der Steuerung ist präzise und vor allem im Zweispielmodus macht er Spaß den Ideen Obermanns zu Liebe zu rücken. Mir gefällt vor allem auch die tolle Bonusrunde, da ich auch Space Horror-Fan bin. Der Automat artet auch nie in eine Halbergorie aus, da man mit der Munition sparen muß wenn kommt der Übergang alle ist. Da lacht dann der Geldspeicher des Automaten, wenn der Spieler ein neues Creditstück aus seiner Tasche kramt. Ich geht echt die Tentakel Wars ist Grund genug für einen schnellen Geldbeutel und ein Kitzel an die Programmierer, die es fertig brachten einen Automaten zu schaffen, der ohne vorerst verkauften Tentakel auskommt.

!S(Hitte atomisiert den Brief nicht, nur weil er etwas unruhig ist. Meine Schreibmaschine ist nämlich nicht mehr die neueste....!)



Tentakel Wars - Besonderheiten

1. Stück (Player 1)
2. Feuerknopf für Lamer
3. Feuer mit der Kyrmauffe
4. Stück (Player 1)
5. Feuerknopf für Lamer
6. Feuer mit der Kyrmauffe
7. Einispielmodus (1 Credit)
8. Zweispielmodus (2 Credit)
9. Einwurfschlitze (1 Spieler)
10. Einwurfschlitze (2 Spieler)
11. Gaspedal (beschleunigt Sprite)
12. Gaspedal (beschleunigt Sprite)

Francis Göldner aus Lindau enthüllt Einzelheiten über "Tentakel Wars"

den ursprünglichen Zustand wieder her und bringt eine einzelne POWER PLAY heraus, die mehr Tests, Tips und Spiele-Auflösungen enthält.

Christoph Mackenrodt, Alzenau

Danke für die Anregung. Laß Dich überraschen, was in den nächsten Monaten so alles passieren wird... hl

Version von "Kick Off" möchte ich gar nicht erst erwähnen, da liegen garantiert Welten dazwischen. Als unpassend würde ich auch die Sound-Unterhaltung während des Spiels bezeichnen. Den Preis von satten 70 Mark würde ich schon fast als unverschämte bezeichnen, da ich bei "Kick Off" für etwa 25 Mark weniger ein in fast allen Belangen besseres Spiel bekomme.

Ralf Weyergans, Köln

Abseits

Kürzlich hatte ich die Gelegenheit, in einem Softwarehaus in Köln Bekanntschaft mit der Amiga-Version von "Micropose Soccer" zu machen. Die Anfangsgrafik und die Menüs waren eigentlich sehr gut gemacht und ließen eine Steigerung gegenüber der C 64-Version erwarten. Als ich aber dann das Spiel sah und ein paar Begegnungen gegen den Computer bestritt, war ich doch sehr enttäuscht. Im Vergleich zur C 64-Version gibt es bei der Grafik kaum Verbesserungen. War man beim C 64 noch ein relativ gutes Spiel-Tempo gewöhnt, konnte ich kaum glauben, daß die Amiga-Version sogar noch langsamer war. Die vergleichbare

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

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

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



Bachler Computersoftware

Amiga	Preis in DM
Altered Beast	69,95
APB	54,95
Batman - The Movie	69,95
Beach Volley	69,95
Bloodwych	69,95
Die Drachen von Laas	69,95
Dragon Spirit	59,95
F-16 Falcon Mission Diskette	59,95
Fighting Soccer	69,95
Great Courts	a.A.
Honda RVF	66,95
Indiana Jones 3 Adventure Deutsch	69,95
Iron Lord	74,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Oil Imperium	54,95
Ooze (Neue Version!)	69,95
Paperboy	49,95
Populous: The Promised Lands	36,95
Power Drift	a.A.
Shadow of the BEAST	89,95
Shinobi	49,95
Soccer Manager Plus (Deutsch)	44,95
Strider	64,95
Stunt Car Racer	69,95
Summer Edition	64,95
Super Wonder Boy	a.A.
Toobin	54,95
Xenon 2 - Megablatt	69,95

Atari ST	Preis in DM
Altered Beast	52,95
Batman - The Movie	52,95
Beach Volley	56,95
Blood Money	66,95
Bloodwych	69,95
Die Drachen von Laas	69,95
Dragon Spirit	59,95
F-16 Falcon Mission Diskette	59,95
Fighting Soccer	54,95
Great Courts	a.A.
Indiana Jones 3 Adventure Deutsch	69,95
Iron Lord	74,95
Manhunter 2	79,95
Mainiac Mansion (Deutsch)	69,95
Oil Imperium	54,95
Ooze (Neue Version!)	69,95
Paperboy	49,95
Pirates!	66,95
Populous: The Promised Lands	36,95
Power Drift	a.A.
Shadow of the BEAST	89,95
Shinobi	49,95
Strider	49,95
Stunt Car Racer	69,95
Summer Edition	64,95
Super Wonder Boy	a.A.
Toobin	54,95
Xenon 2 - Megablatt	69,95

Commodore 64	Kass.	Disk.
Altered Beast	29,95	42,95
Batman - The Movie	29,95	42,95
Blood Money		42,95
Bloodwych		44,95
Curse of the Azure Bonds		64,95
Dragon Spirit	29,95	42,95
Iron Lord	44,95	59,95
Moonwalker	29,95	42,95
Oil Imperium		44,95
Power Drift		Auf Anfrage!
Shinobi	29,95	42,95
Strider	29,95	42,95
Stunt Car Racer		44,95
Super Wonder Boy	a.A.	
The Untouchables	29,95	42,95
Turbo Out Run	29,95	42,95

Gleich anrufen und kostenlose Preisliste anfordern oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

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

Andreas Bachler
 Computersoftware
 Blücherstr. 24 • Postfach 429
 D-4290 Bocholt
 Tel. 02871/183088

STARKILLER HAT INZWISCHEN GANZ ANDERE PROBLEME: ER BRÄUCHT DRINGEND EIN NEUES RAUMSCHIFF...
WIR KLAUEN EINS!

... UND ZWAR DA!!!
SPACE-Benz
MÄCHTIG GUT!

ICH HABE EINEN LISTIGEN PLAN: IHR LENKT ALLE AB UND ICH SCHLEICHE MICH AN BORD EINES SCHIFFS!

IM INNERN DES RAUMSCHIFF-LADENS...
ICH LENKEN AB!

VORSTAND BUM!

!?
WAS SOLL DIE \$%& STÖRUNG? SIE SIND GEFEUERT!

TRANTOR KÖNNEN AUCH FEUERN!
UFF!

IN EINEM NEBENZIMMER...
NATÜRLICH KÖNNEN WIR AUCH ÜBER EINE...

... FINANZIERUNG MIT 0,8 PROZENT DESTRUKTIVEN JAHRESZINS REDEN, ABER DANN...
RÜCHEL!
DROSSEL!

DAS TENTAKEL ERFÜLLT MÜHELOS SEINEN AUFTRAG.
KLICK!

IN EINEM NEBEN-NEBENZIMMER...
GRR!
SIND SIE VOM KURIERDIENST?

ANSCHENEND NICHT...
KLIRR!

DAS IST UNSER EINSTEIGERMODELL, DER GALAXY-KÄFER MIT ZWEIFTEM AUSSEN-SPIEGEL, NEUTRINO-ZIGARETTEN-ANZÜNDER...

TRANTOR LIEBEN ZÜNDER! LASSEN UNS MACHEN PROBE-ZÜNDUNG!
ENTRY

... EINEN LEISTUNGSFÄHIGEN ANTRIEBS-ENTKALKER, KUNSTIG FINANZIERBAR MIT EINEM 300-JAHRE-KREDIT!
TRANTOR, DA BIST DU ENDLICH!

KANN MAN HELFEN?
TRANTOR WOLLEN RAUMSCHIFF!

SEHR WOHL; WIR HABEN ALLES AUF LAGER!
ZEI GEN!

... AUSSERDEM SERIENMÄSSIG TURBO-DIESEL EXTRAWURST-ANTRIEB UND...

KLIRR!
EXIT
TRANTOR SEIN BEREIT FÜR ABREISE.

KLIRR!

SOUVERÄN INSPIERT STARKILLER DEN KOMMANDO-RAUM
WIR HÄTTEN DOCH BESSER EIN ANDERES MODELL KLAUEN SOLLEN...

EXIT
戸才反目面 KEINE ANHUNG
开形反有突瓦 BLICHT NICHT DURCH
唯早理 RAFFT NIX
箱毛毛 RAT-LOS
面难作外空 VERWIRRT
番羽有口光 VÖLLIG UN-VERSTÄNDLICH

SEIN DAS KNOPF FÜR FEUERZEUG...?
FINGER WEG, TRANTOR!
KLICK!

RATA...
WUMM!
ZZZZZ!
DIE KUND-SCHAFT WIRD AUCH IMMER EX-ZENTRI-SCHER...
WAS SOLL DAS SEIN, EIN PROBEFLUG?!

HÖR AUF ZU FIEPEN, WITZBALL! ICH MUSS MICH AUF DIE STEUERUNG KONZENTRIEREN
FEIN NIFFT FIEFBALL, FEIN FUH-FIEFELON!

FIEP FIEP...
*** SCHUHELEFON: SIEHE FOLGE 5: „HEISSES PFLASTER SEGA“**

ZUR GLEICHEN ZEIT, AM ANDEREN ENDE DES UNIVERSUMS...
EMPÄREN! IMMER DIESE WARTEREI BEI FERNGESPRÄCHEN!
DU DA! BEIL DICH, MITTAGS-PAUSE IST GLEICH RUM !!!
GALAXIOPHON DER VERKLAFTEN PROGRAMMIERER
TÜT TÜT

DAS SCHUHELEFON IST DR. BOBOS LETZTE HOFFUNG.
KANN ER STARKILLER ERREICHEN? WO FINDET MAN DEN PLANET DER VERKLAFTEN PROGRAMMIERER? SIND DIE VERRÜCKTEN EREIGNISSE DIESER FOLGE ÜBERHAUPT NOCH STEIGERBAR? EIN WEITERER MONAT WIRD VERGEHEN, BIS DIE NÄCHSTE FOLGE ALL DIESE FRAGEN MEHR ODER WENIGER ERSCHÖPFEND BEANTWORTEN WIRD

STUNT CAR RACER

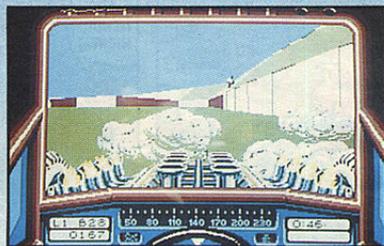
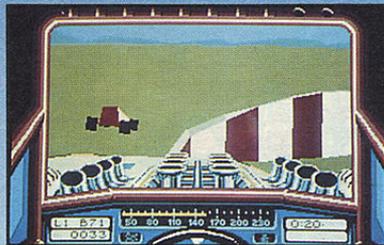
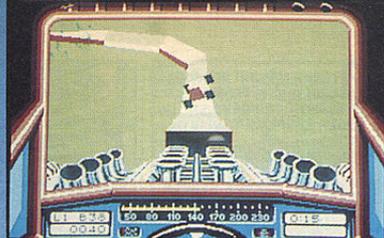
MICROPROSE UHR
KOSTENLOS

Steigen Sie ein, in den Fahrersitz eines ungebändigten, wilden, großartigen »Stunt Cars«. Es liegt an Ihnen zu beweisen, daß Sie der absolute Nr.-1-Champion werden können.

Eine heiße, superschnelle V-8-Maschine mit Turbolader beschleunigt den Wagen auf unglaubliche Geschwindigkeiten. Die kräftige, extrem belastbare Radaufhängung schluckt auch härteste Stöße – dieses Fahrzeug ist ein Geschloß! Die Kurse Wahnsinn: Extreme Steilkurven pressen Sie mit mehreren »g« in den Sitz, harte Bodenwellen setzen Ihnen zu und riesige Sprungschancen katapultieren Sie fast in den Himmel – in der Tat werden Sie so oft abheben, daß Sie sich bald für die Pilotenlizenz anmelden können.

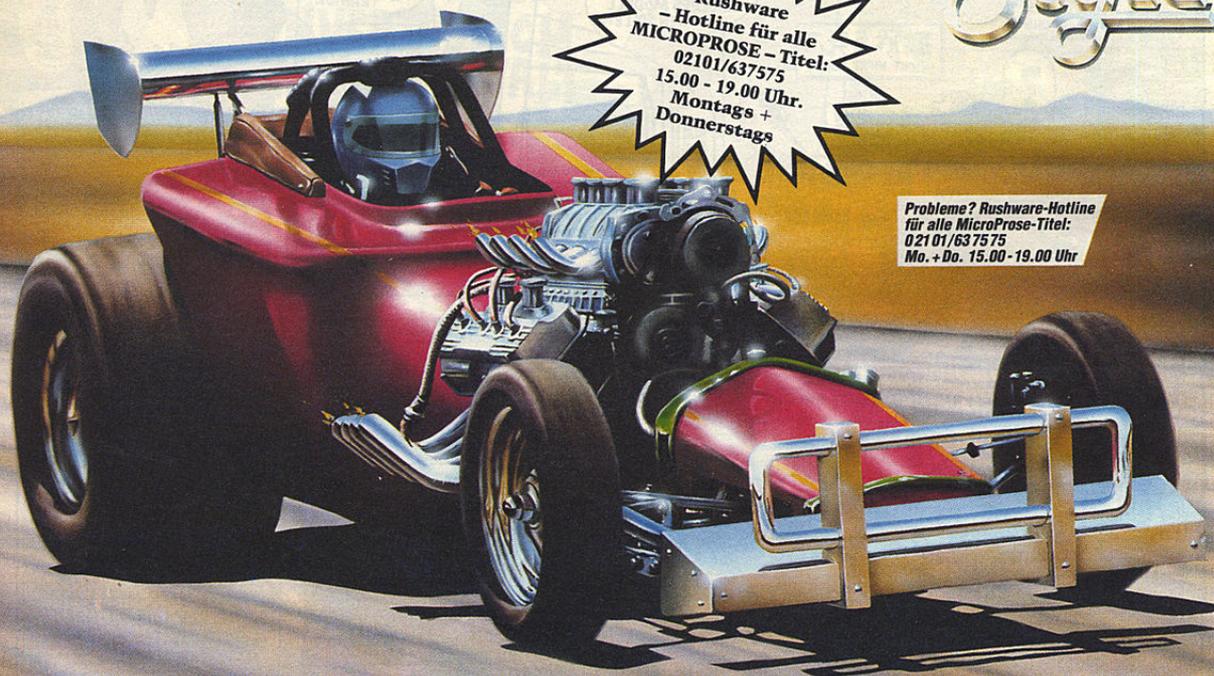
Sie fahren gegen harte, computergesteuerte Gegner, man wird Ihnen nichts schenken. Fahren Sie was die Kiste hergibt, springen Sie so weit, daß der Wagen unter der Belastung schier zu zerreißen droht – und dann legen Sie noch ein paar Kohlen auf. Denken Sie daran: Es gibt keinen Preis für den Zweiten – hier gilt »alles oder nichts«.

Stunt Car Racer. Messen Sie sich mit den Besten. Stunt Car Racer ist absolut spitze. Ihr Adrenalinspiegel wird mehr als einmal bedrohlich ansteigen ...



Stunt Car Racer ist erhältlich für Atari ST, Amiga, PC, Spectrum und Commodore 64.

Micro-
Style



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

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
021 01/63 75 75
Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Omega

MS-DOS (Amiga, ST)
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 37	Sound: 24	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 78		
Panzer braust ins Rosenbeet, daneben schnaubend Mama steht		

Omega" ist ein ungewöhnliches Strategiespiel. Hier dreht sich alles um Panzerfahrzeuge, die selbst gebaut und mit einer speziellen Programmiersprache extra programmiert werden müssen. Die Panzer lassen sich nicht per Hand steuern, sondern müssen durch die Programmierung zum Handeln gebracht werden. Jede Bewegung, jede Kampfhandlung und Verhaltensweise des eigenen Fahrzeugs wird mit dieser Basic-ähnlichen Programmiersprache festgelegt. Damit der Panzer fährt, muß zum Beispiel eingegeben werden: "Move forward 1, Resume". Jetzt rumpelt er freudig los... bis zum nächsten Hindernis. Denn leider enthält diese Programmzeile keine Angaben darüber, was der Panzer machen soll, wenn ihm etwas im Weg steht.

Am Anfang des Spiels wird der neue Spieler vom Programm in eine niedrige Sicherheitsklasse eingestuft und mit nur 1000 Krediten ausgestattet, um sich einen oder mehrere Wunschpanzer zu bauen. Aus verschiedenen an-



Der eigene Panzer im Einsatz: Ist er wirklich gut genug? (MS-DOS/EGA)

gebotenen Panzerungen, Motoren, Waffen, Abtastsystemen und Treibstofftanks will das richtige herausgesucht werden. Entscheidend ist hier die richtige Kombination der einzelnen Teile. Was nützt der dickste Panzer mit der größten Kanone, wenn der Geldbeutel nur noch für zehn Liter Spirit reicht?

Wenn das Schmuckstück fertig ist, können Sie leider

noch nichts damit anfangen. Der auf Hochglanz polierte Kampfwagen ist nämlich dumm wie Bohnenstroh und rührt sich keinen Millimeter. Hier setzt dann die alles entscheidende Programmierung ein.

Wenn Sie meinen, daß Ihr Panzer gut genug ist, darf er auf einem Testgebiet gegen einen vom Programm ausgewählten Computergegner

können Sie dann Ihren Panzer gegen den eines Freundes kämpfen lassen, um zu sehen, welcher von beiden der bessere ist. Alle selbstgemachten Szenarios, Panzer und Programme können gespeichert werden. *mh*



Omega ist ein Spiel für ausdauernde Tüftler, in das man sich regelrecht einarbeiten muß. Erst müssen gute 250 Seiten Handbuch gewälzt werden, bis der Spieler alle Feinheiten des Programms ausschöpfen kann. Zwar ist die Programmiersprache recht einfach zu lernen, läßt aber unheimlich viele Variationen zu. Denn in diesem Spiel entscheiden nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die Panzer-Programmierung über Sieg und Niederlage. Ab der fünften Sicherheitsklasse wird es richtig haarig, gegen einen Computer-Panzer zu bestehen.

Die Programmierung der Panzer ist sicher nicht jedermanns Sache. Ich kann Omega nur Leuten empfehlen, die gerne programmieren, fit in Englisch und Strategiespiel-Freaks sind. Denen bietet das Spiel auch langfristig eine Herausforderung.

Einladung...

...ins Software-Paradies!

Gutschein

für einen der umfangreichsten Software-Kataloge Deutschlands!

Kostenlos

Name: _____

Straße: _____

PLZ • Ort: _____

Telefon: _____

NEUE TOP-ANGEBOTE

Great Courts Ami/ST 68,-

Stunt Car Racer, dt., Ami/ST 68,-

Stadt der Löwen, dt., Amiga 97,-

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

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. 0203/22409, Fax: 0203/29756

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.

Continental Circus

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

Grafik: 73	Sound: 60	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 74		
Formel-I-Raserei inklusive Boxenstop und Motorschaden		

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten in den Spielhallen tobt, schwappt allmählich auf die Heimcomputer über. Auf "Hard Drivin" und "Turbo Out Run" müssen wir noch ein bißchen warten, doch die Umsetzung des Taito-Automaten "Continental Circus" ist gerade erschienen.

Ihr steuert einen Formel-I-Rennwagen über acht Pisten. Um von einem Rennen zum nächsten zu kommen, muß man sich aber erst qualifizieren. Dies schafft Ihr, indem Ihr eine bestimmte Platzierung erreicht. Doch das ist nicht das einzige Problem: Bestimmte Streckenabschnitte müssen innerhalb festgelegter Zeit-

limits durchfahren werden, sonst bleibt Euer Wagen stehen. Zeitfressend sind Kollisionen mit anderen Autos: Der Motor fängt nach einem Rempler an zu qualmen und Ihr müßt schleunigst versuchen, eine Box zu erreichen, wo ein Helfer mit einem Feuerlöscher wartet. Führt man zu lange mit defektem Motor, zerreißt's den Wagen.

Die Pisten bieten neben reichlichen Kurven auch Steigungen. Für jede der acht Strecken gibt es eine andere Hintergrundgrafik. Von Beginn an habt Ihr acht "Continues" und könnt so bei der gleichen Strecke weiterfahren, wenn Ihr die Qualifikation einmal nicht geschafft habt.

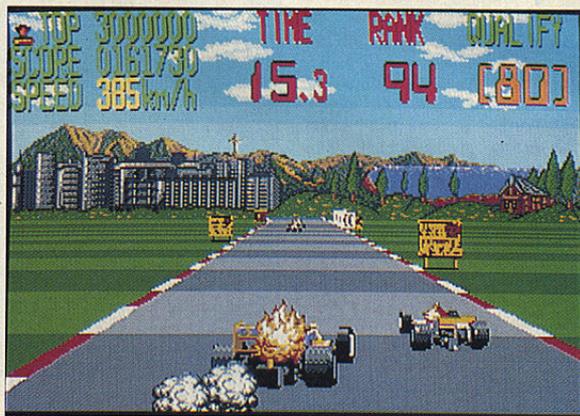
hl



Gut!

Continental Circus ist ein Rennspiel, bei dem man mit pausenlosem Bleifuß-Gedröhne nicht weit kommt. Da alle Fahrzeug-Sprites recht groß geraten sind, müßt Ihr

vor allem in Kurven sehr vorsichtig fahren, um nicht die Stoßstange des Vordermanns zu liebkoosen. Hat man sich erst warmgefahren, kommt man mit Steuerung und Schwierigkeitsgrad zu recht. Die Strecken sind gut spielbar und die Boxenstops sorgen für zusätzliche Spannung. Alles in allem eine erfreuliche Umsetzung, die sich alle ansehen sollten, die ein wenig Formel-I-Atmosphäre am heimischen Computer schnuppern wollen.



Ein heißes Rennen: Der Motor brennt... (ST)

Fiendish Freddy

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

Grafik: 80	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 44		
Witziges Zirkusspiel mit mehr Grafik als Spielwitz		

In "Fiendish Freddy's Big Top O'Fun" soll der nette Zirkus auf der Wiese nebenan weichen — das will zumindest die "Big Bank". Wenn der Direktor in dieser Abendvorstellung sofort 10000 Dollar einnimmt, heißt's "Zelt einpacken". Die Bank schickt den fiesen Freddy, der die Zirkusnummern sabotieren soll. Freddy mischt sich als Clown verkleidet unters Zirkusvolk.

In der ersten Nummer dieses Zirkus-Sportspiels kontrolliert der Spieler den Flug eines wagemutigen Turmspringers. Nicht genug, daß man den Artisten steuern muß: Freddy versucht, den Fliegenden mit einem gezielten Hauch aus seiner Windmaschine abzudrängen. Danach folgt das Jonglieren, Störenfried Freddy wirft dem Artisten ab und zu ein

Bömbchen zu. In der dritten Nummer schwingt sich eine Zirkusschönheit am Trapez durch die Kuppel — Freddy sa-



Geht so

Das Beste an "Fiendish Freddy" ist die Grafik. Sie ist derart gut gezeichnet und animiert, daß man das Gefühl hat, man sitze vor einer Zeichentrick-Serie im Fernsehen. Die stimmungsvoll verstimmte Musik stimmt den Spieler wunderbar auf die artistischen Leistungen

ein. Die ersten Male greift man voller Freude zum Joystick. Doch wenn man die Gags zum fünften Mal gesehen hat, hat man das Spiel gründlich satt. Spielerisch wird wenig geboten; alle Disziplinen sind simple Geschicklichkeits-Tests. Außerdem wird auf dem Amiga derart lange nachgeladen und Disketten gewechselt, daß man fingertrommelnd vor dem Computer sitzt, flucht und wartet, endlich wieder den Joystick bewegen zu dürfen. Nur auf den ersten Blick ein tolles Spiel; auf Dauer wird's eine langatmige Vorstellung.



Die menschliche Kanonenkugel beim Take-off (Amiga)

botiert die Seile. Beim Messerwerfen stört er dann mit Rauchbomben. Wenn der Artist durch den Nebel schießt, kann's passieren, daß er seine Partnerin erwischt, was die mit einem lauten Quieksen erwidert. Wenn man sie zu oft erwischt, quiekt sie nicht mehr — die Nummer ist dann wirklich zu Ende. Bei der "menschlichen Kanonenkugel" hält Freddy einen Pfropfen für die Kanone bereit — ziemlich fies.

Jede Disziplin kann man einzeln üben oder mit maximal fünf Spielern versuchen, den Zirkus zu retten. Jeder versucht dann, alleine die 10000 Dollar aufzutreiben.

al

GREAT COURTS

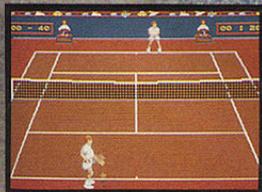
Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

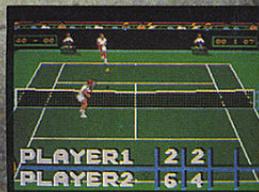
Machen Sie mit bei den weltberühmten Tennis-Meisterschaften von Paris, New-York, Wimbledon und Australien und gewinnen Sie alle 4 Grand-Slam-Turniere!

üben Sie erst und zeigen Sie dann den Zuschauern alles was Sie können, Vor- und Rückhand, Aufschlag, Volley...

Ob Sie allein oder zu zweit spielen, hier können Sie eine fantastische Tennis-Simulation erleben!



Bildschirmphoto für Amiga



Bildschirmphoto für Amiga

Erhältlich für
Amiga
ST
IBM PC
C 64 (bald)

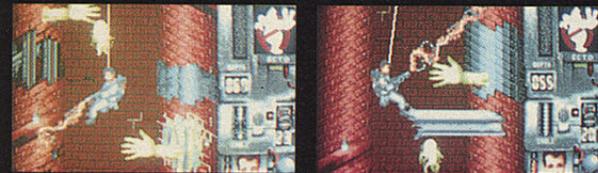
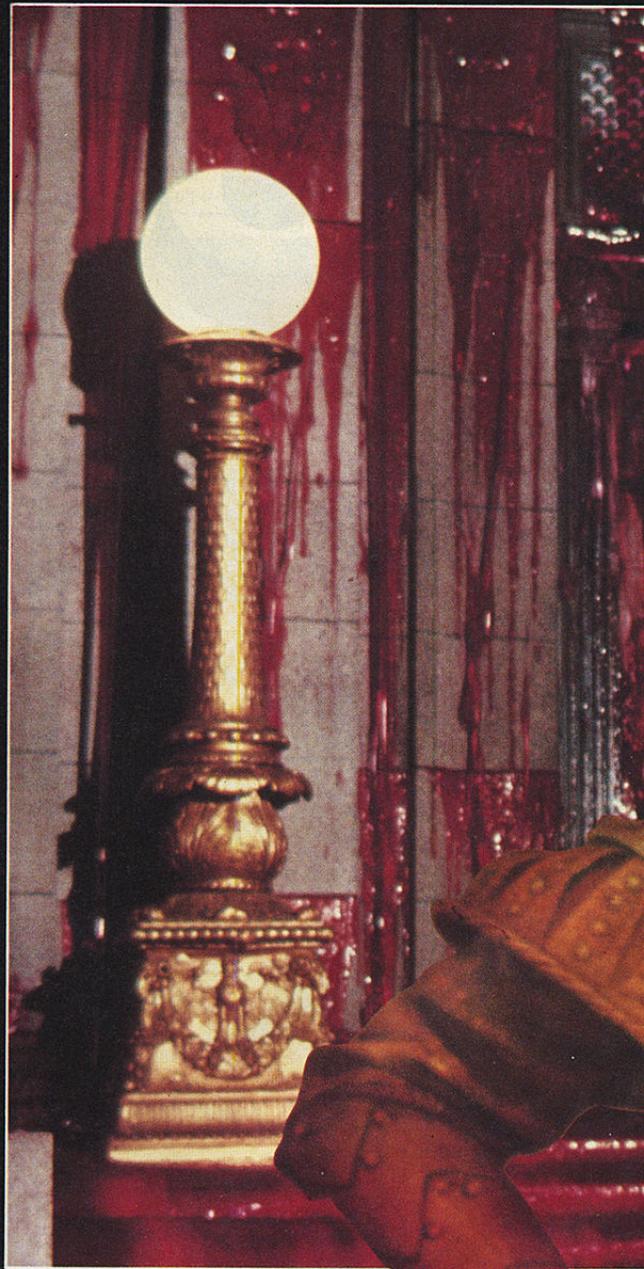
Vertrieb
Rushware GmbH

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

Die Geister sind u

1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen. Neuer Film – Neues Spiel, natürlich wieder von Activision. Für C64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und PC.



Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 052 44/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb
Schweiz: Thali AG.

GH**OST**BUSTERS™ II

wieder los!



 **ACTIVISION**

Shadow of the Beast

Amiga (Atari ST)
119 Mark (Diskette) ★ Psygnosis

Grafik: **87** | Sound: **88** | Schwierigkeit: **schwer**

POWER-Wertung: **59** [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10]

Schweres Grafik-Kaliber mit bestig bescheidenem Spielprinzip

Vor langer, langer Zeit wurde ein kleiner Junge von den widerlichen Zauberern des "Beast" gekidnappt. Der Kleine wuchs unter der Obhut der Zauberer auf.

Diese verwandelten den Jüngling Kraft ihrer Magie im Laufe der Zeit in eine kampfstärke Kreatur, die das Reich des Beast verteidigen sollte. Doch der inzwischen erwachsene



Super Grafik, klasse Musik, flacher Spielwitz (Amiga)

Knabe erfuhr, daß er als Kind gewaltsam seinen Eltern entrisen wurde. Sein Handeln wird jetzt nur noch von einem Gedanken bestimmt: Rache am Beast!

Die Suche beginnt auf der Oberwelt des Planeten, die von Grusel-Kreaturen bevölkert ist. Von vorn und hinten, aus der Luft und aus dem Boden stürmen die Viecher auf ihn ein. Der Kämpfer entledigt sich ihrer mit einem Boxhieb oder Fußtritt. Dabei muß er aufpas-

sen, daß die Untiere ihn nicht berühren. Bis zu zwölf Attacken hält er stand, bevor sein einziges Leben verbraucht ist.

Auf der Oberwelt gibt es Eingänge zu unterirdischen Labyrinthen, in denen man wichtige Gegenstände findet. Zum Beispiel gibt's einen Schlüssel zu einer anderen Höhle und einen vorübergehend wirksamen Energieblitz. Gelegentlich findet man Heiltränke, die für volle Lebensenergie sorgen. hf



Geht so

"Über 2 MByte Grafik, 900 KByte Sound, 132 Monster und 13 Levels" verspricht die Verpackung von "Shadow of the Beast". Die Grafik ist auch fantastisch gut gezeichnet und das mehrstufige Scrolling läßt sie sehr perspektivisch wirken. Die Musik ist sehr atmosphärisch und gut kompo-

nirt. Aber leider machen tolle Musik und schöne Grafik noch kein gutes Programm. Das Spielprinzip beschränkt sich aufs Monster wegboxen oder überspringen. Gelegentlich erhält man noch ein Extra, aber das war's dann auch. Nervtötend finde ich es, daß man den Vorspann und die "Game Over"-Sequenz nicht abkürzen kann. Überlegt Euch lieber dreimal, ob Ihr Euch für den happigen Preis von knapp 120 Mark das Spiel kauft. In der Packung liegt zwar ein schickes T-Shirt als originelle Beigabe, aber das kann über das einfallslose Spielprinzip nicht hinwegtrösten.

A.P.B.

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

Grafik: **37** | Sound: **53** | Schwierigkeit: **schwer**

POWER-Wertung: **36** [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10]

Bei der Jagd auf dreiste Diebe kommt die Steuerung ins Getriebe

Mit der Bildschirm-Verfolgungsjagd "A.P.B." (Abkürzung für "All Points Bulletin") landete Atari Games einen respektablen Erfolg in den Spielhallen. Das Programm um Polizisten und böse Buben liegt jetzt auch für Heimcomputer vor. In seinem Streifenwagen kreuzt Officer Bob über die Straßen einer amerikanischen Stadt. Begegnen ihm Gesetzesbrecher, aktiviert er per Feuerknopfdruck sein Signalhorn. Kommt man nahe genug an die Übeltäter heran, werden sie automatisch verhaftet. Am Anfang bekommt Bob es noch mit kleinen Fischen zu tun: Wer Abfall auf die Straßen wirft oder betrunken am Steuer über den Mittelstreifen schlingert, akzeptiert ohne Murren seine Verhaf-

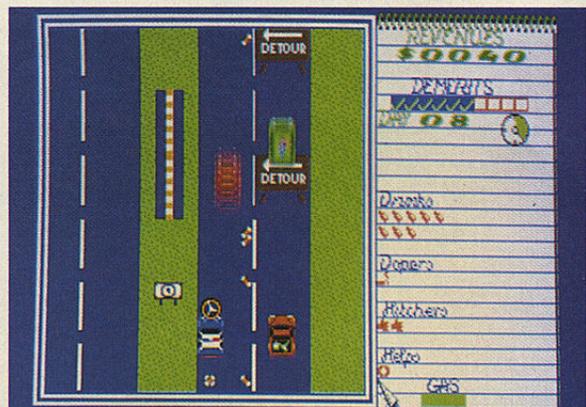
tung. Ab und zu muß Bob aber auch gefährliche Gangster einbuchten, deren Autos nur durch Rammen zum Stoppen



Na ja...

Während A.P.B. in der Spielhalle für aufregende Krimi-Verfolgungsjagden sorgt, spielt sich die ST-Umsetzung zäh wie eine "Tatort"-Wiederholung. Die Steuerung mit dem Joystick ist bei weitem nicht so exakt und schnell wie

beim Automaten, der ein waschechtes Lenkrad zu bieten hat. Außerdem machen bei der ST-Version spielerische Schnitzer selbst die schönste Streife zur Frustfahrt. Immer wieder rumpeln andere Autos so fix in Euer Gefährt, daß Ihr nicht rechtzeitig ausweichen könnt. Obwohl A.P.B. wegen seiner vielen Details einen gewissen Charme ausstrahlt, hatte ich wegen dieser Unfairneß bald genug von der Ganovenjagd. Ein Spiel für Joystick-Genies und Masochisten; alle anderen lassen lieber die Finger davon.



gezwungen werden. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen acht Startlevels. Das Spiel ist zu Ende, sobald sich Bob mehr als zehn Fehler erlaubt. Wird sein Wagen durch zu forsches Fahren in ein Häuflein Schrott verwandelt oder vergreift er sich an Unschuldigen, wird Bob mit je einem Minuspunktchen bestraft.

Bei der Verbrecherjagd müßt Ihr außerdem ständig auf Benzinvorrat und Zeitlimit achten. Gegen bare Münze kann Bob Zusatzzeit und bessere Ausrüstung kaufen. hf

Gesetzhüter Bob braust los (ST)

AMIGA

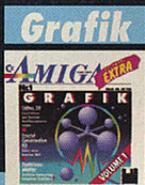
Markt & Technik

SOFTWARE
EXTRA

Software zum Taschengeldpreis

Jedes Paket nur DM 49,-*

(sFr 45,- / öS 490,-)



Amiga Extra Nr. 1: Grafik I
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Grafikfähigkeiten des Amiga nutzen!
Bestell-Nr. 38708



Amiga Extra Nr. 4: Grafik II
Spielerisch Bobs erzeugen. IFF-Bilder werden zu Bobs und Images. Generieren von animierten Icons.
Booter: par excellence.
Bestell-Nr. 38725



Amiga Extra Nr. 12: Spiele
Highway 42: Als Kurier auf dem Planeten Gervazia. Warlords: Ein Brettspiel für taktisch geschickte Spieler.
Zargon: Joystick-Action
Bestell-Nr. 38769



Amiga Extra Nr. 5: Spiele
Breaking out: Actionspiel mit toller Grafik und Sound. Decoder: Verwandeln Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind:
Bestell-Nr. 38752



Amiga Extra Nr. 3: Spiele
Bliff: Eine ausgeklügelte Variante des Billards. Quadriga: Ein Spiel für Denker, angelehnt an »Vier gewinnt«. Wikingr I: ein Strategiespiel.
Bestell-Nr. 38724



Amiga Extra Nr. 13: Regnum
Regnum ist Ihr Königreich in einer imaginären Welt. Die Amiga-Maus dient Ihnen als Zepter. Ihre Aufgabe: Sichern und vergrößern Sie Ihren Besitz.
Bestell-Nr. 38781



Amiga Extra Nr. 6: Audio Wox
Ihr privates Sampling-Studio.
Bestell-Nr. 38748



Amiga Extra Nr. 9: Sonix-Hitliste
Tolle, in Sonix editierbare und digitalisierte Geräusche und Effekte für eigene Musikstücke.
Bestell-Nr. 38753



Amiga Extra Nr. 2: Disk-Utilities I
Disk-Ed V6, Select Copy, D Copy II, Check, Bootgiri Plus. Mit einem Super-Diskeditor.
Bestell-Nr. 38726



Amiga Extra Nr. 10: Disk-Utilities II
DIMO: Diskettenmonitor. Recover II: Datenrettung. TUC - The Ultimate Cruncher: Dateien extrem komprimieren.
Bestell-Nr. 38766



Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0
MenuMind bietet Ihnen eine menügesteuerte, grafische Programmierumgebung, die den CLI völlig ersetzt.
Bestell-Nr. 38771



Amiga Extra Nr. 11: Kartekasten
Finden Sie sich in Ihrem Diskettenbestand nicht mehr zurecht? Oder, oder... Mit Dateiverwaltung werden Ihre Probleme gelöst.
Bestell-Nr. 38768

Spielend lernen!



Amiga Extra Nr. 7: Erdkunde I
Die Reihe »Spielend lernen« verknüpft das Begeisterte des Amiga mit dem Nützlichen. Stupide Paukerei wird durch Kurzweil ersetzt
Bestell-Nr. 38774



Amiga Extra Nr. 8: Englisch I
»Englisch I« vermittelt Ihnen Grundkenntnisse der englischen Sprache.
Bestell-Nr. 38775



Amiga Extra Nr. 16: Erdkunde II
Spielend lernen! Vereinigte Staaten von Amerika. Interaktives Lernprogramm für alle ab 12 Jahren, mit Übungskurs und Quiz.
Bestell-Nr. 38776



Amiga Extra Nr. 17: Mathematik I (Geometrie)
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.
Bestell-Nr. 38777



Amiga Extra Nr. 18: Mathematik II (Algebra)
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra, die die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.
Bestell-Nr. 38778



Amiga Extra Nr. 19: Physik I
Grundlagen der Mechanik, der Wärmelehre und der Optik. Animationen und Soundeffekte erhöhen die Verständlichkeit und die Lerneffizienz.
Bestell-Nr. 38779

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir weiteres Informationsmaterial zur Amiga-Extra-Software

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausschneiden und schicken an: Markt & Technik Verlag AG, Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Buch- und HC 12

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Day of the Viper

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

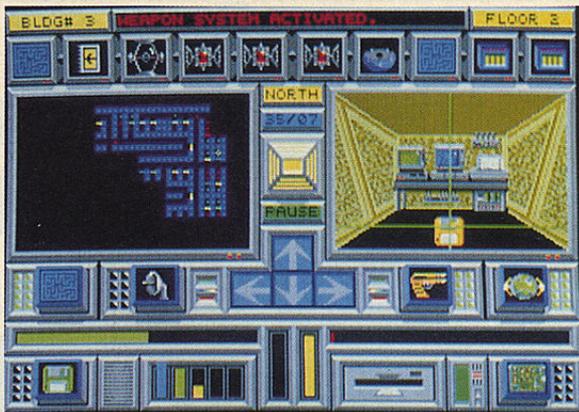
Grafik: 64	Sound: 61	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 68		
Action-Adventure an Bord eines unheimlichen Raumschiffs		

Trouble auf der Raumstation. Die Wissenschaftler haben den Prototypen eines neuen Roboters mit Künstlicher Intelligenz geschaffen, der sich jetzt intelligenter verhält als erwartet. Nun hat dieser freundliche Geselle einen kompletten Forschungskomplex mit all seinen Computern und Verteidigungsanlagen unter seine Kontrolle gebracht. Ihre Aufgabe ist es, in dieses riesige, aus fünf Türmen mit je fünf Levels bestehende Gebäude einzudringen und dem verrückten Blechkerl zu zeigen, was eine Harke ist.

Sie steuern einen kleinen Droiden, genannt Viper, komplett mit der Maus durch 3D-Labyrinth. Leider ist dieses Robotermodell recht schwach

auf der Blech-Brust. Unterwegs finden Sie aber neben besseren Laser-Kanonen auch anständige Schilde, Schlüssel für Sicherheitstüren und kleine Module, um Ihren Roboter anständig aufzurüsten. Es gibt z.B. einen Plotterchip, der eine Karte mitzeichnet oder einen Kommunikations-Prozessor, mit dem der Hauptcomputer nach Informationen angezapft werden kann. Um den Oberroboter auszuschalten, müssen 25 Disketten gefunden, auf der in dem Viper eingebauten Festplatte installiert und dem Zentralcomputer übermittelt werden.

Wer das Programm nicht in einem Rutsch durchspielen will, kann einen Spielstand abspeichern. *mh*



Eine gelbe Diskette: Bald ist die Festplatte voll (ST)



Gut!

Accolade hat mit "Day of the Viper" ein ordentliches und handwerklich anständiges Action-Adventure abgeliefert. Die Grafik ist nett gezeichnet und der Sound angenehm hörbar. Der Schwie-

rigkeitsgrad dieses Programms ist ziemlich niedrig; so haben auch absolute Einsteiger eine gute Chance. Einziges Ärgernis ist der Mangel an Vielfalt. Fünf Gebäude mit je fünf Levels hört sich gewaltig an, aber ein geübter und fortgeschrittener Spieler hat das Programm an einem langen Wochenende durch. Trotzdem bereitet es ein diebisches Vergnügen, durch die einzelnen Levels zu rollen, Gegenstände aufzusammeln und damit herumzuxperimentieren.

Hoyle's Book of Games

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

Grafik: 61	Sound: 15	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 63		
Traute Zocker-Runde mit Computerspiele-Helden als Gegner		

In der grauen Vorzeit, als es keine Computer gab, pflegte man sich statt dessen bei einem schönen Kartenspiel die Zeit zu vertreiben. Heutzutage gibt es Heimcomputer, die mit atemberaubender Grafik die tollsten Computerspiele realisierbar machen. Und was hat Sierra unter dem Namen "Hoyle's Book of Games" jetzt veröffentlicht? Eine Kartenspiel-Simulation! Das klingt zunächst ein wenig dämlich, hat aber doch einen gewissen Sinn: Wer gerne eine Runde zocken möchte, aber keinen Spielpartner hat, darf sich hier mit Computergegnern trösten. 18 unterschiedlich starke Mitspieler hat das Programm parat. Unter ihnen befinden sich prominente

Computerspiel-Helden wie Larry Laffer, Roger "Space

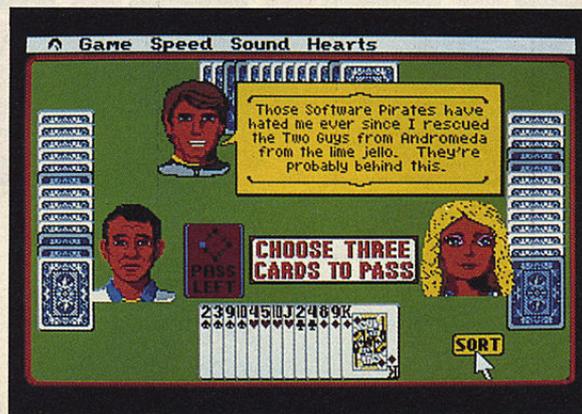


Gut!

Kartenspielen mit dem Computer — kann das überhaupt Spaß machen? Die Antwort: Ja, aber nur dann, wenn für schöne Grafik und Spielwitz gesorgt wird. Bei "Hoyle's Book of Games" geht diese Rechnung auf. Die Mitspieler erzählen nebenbei kleine Ge-

schichtchen, runzeln eindrucksvoll animiert die Stirn, grinsen hämisch, wenn sie Ihnen ein gutes Blatt auf den Tisch hauen. Die Atmosphäre eines "richtigen" Kartenspiels mit Freunden aus Fleisch und Blut ist natürlich besser. Aber die gewitzten Computer-Kompagnons sind immer noch besser als gar keine Spielpartner.

Was mich etwas stört, ist die Auswahl der Kartenspiel-Varianten. Statt öder Exoten wie "Old Maid" hätte ich mir lieber "Poker" oder "17+4" gewünscht. Außerdem denken die Mitspieler auf XTs manchmal ein wenig lang nach.



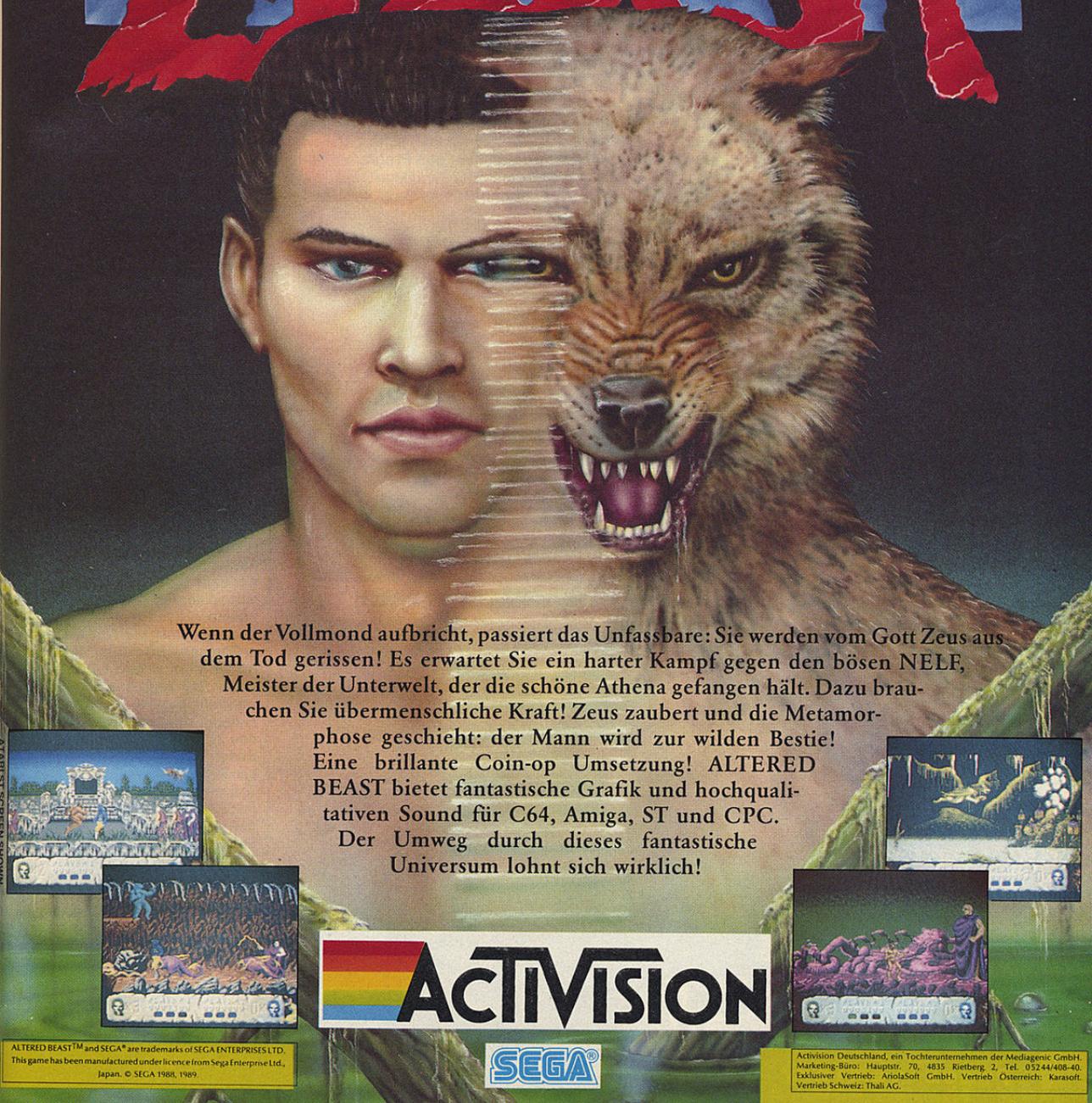
Quest" Wilco und der "King's Quest"-erprobte König Graham.

Sechs amerikanische Kartenspiele, deren Regeln auf Wunsch erklärt werden, stehen zur Wahl. Im einzelnen handelt es sich um Solitaire, Gin Rummy, Crazy 8's, Old Maid, Cribbage und Hearts. Die PC-Version läuft mit allen wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA, VGA) und benötigt mindestens 512 KByte RAM. *hl*

◀ Karten kloppen mit Larry & Co. (MS-DOS/EGA)

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 NELE, 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 hochwertigen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!



ACTIVISION

SEGA

ALTERED BEAST™ and SEGA™ are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd.,
Japan. © SEGA 1988, 1989.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH,
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertriebspartner: Antiksoft GmbH, Vertrieb Österreich: Karsoft,
Vertrieb Schweiz: Thal AG.

Seit die "Orbs" auf der Erde gelandet sind, steht es schlimm um die Menschheit. An sich wären die Invasoren harmlos, denn diese fliegenden Augen tragen keine Waffen. Dafür beherrschen deren Roboter das Töten um so effektiver. Das haben sie bei einem Massaker in New York (beschrieben in "Manhunter: New York") gründlich bewiesen.

Das Kriegsrecht der Orbs ist hart: Die Menschen dürfen nicht mehr miteinander reden. Sie müssen braune Kutten tragen und das Gesicht vor den Orbs verbergen. Um die Menschheit total zu unterjochen, wurde jedem Bürger ein Sender in den Nacken implantiert. Jede Bewegung wird gespeichert. Aber die Orbs haben ein Problem: Der Sender zeigt zwar den Ort, aber nicht die Identität des Angepeinigten an. So wurde eine Handvoll Killer ausgesucht und zu Kopfgeldjägern ausgebildet. Wenn jemand aufmuckt, wird ein "Manhunter" auf ihn angesetzt. In "Manhunter 2: San Francisco" spielen Sie einen Flüchtling aus New York, der sich nicht an die Tyrannei gewöhnen will. Er operiert in San Francisco unter dem Deckmantel eines Manhunter und sucht nach einem Weg, die fliegenden Augäpfel samt Elektro-Schrott loszuwerden.

In diesem Adventure wird kein Wort getippt: Der Manhunter und seine Aktionen werden komplett über ein grafisches Interface gesteuert. Zuerst sehen Sie sich auf dem "MAD" (einem schmucken elektronischen San Francisco-Stadtplan mit ein paar neckischen Extras) den letzten Weg der

Manhunter 2: San Francisco

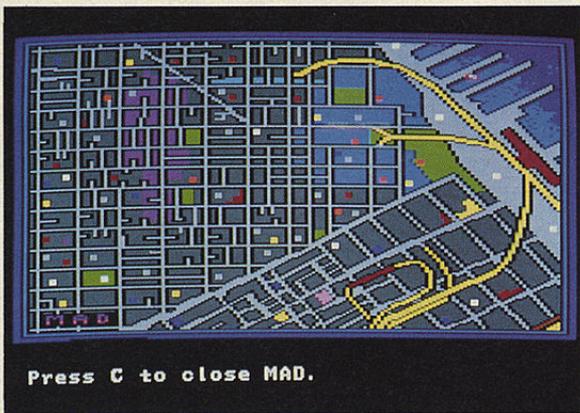
MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 71	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Science-fiction-Abenteuerpracht, spannend und schwarzhumorig		

Zielperson an. Der "MAD" zeigt die letzten Minuten des Geschehens, so daß Sie zwar immer hinterherhinken, mit Kombinationsgabe aber auf den Gesuchten treffen. Um weiterzukommen, zoomen Sie dann zum Ort des Geschehens und suchen nach Indizien. Der Cursor verändert sich, sobald Sie auf etwas Interessantes stoßen.

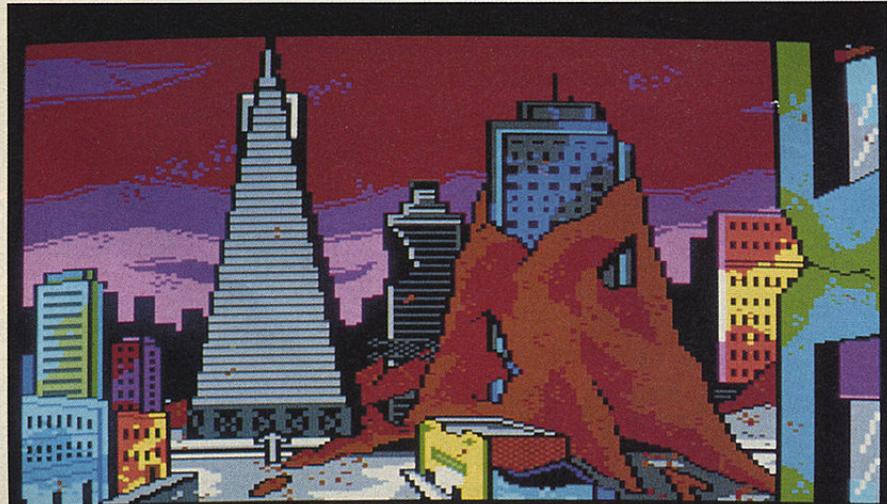
Im Spiel muß der Manhunter mehrmals seine Geschicklich-

keit in kleinen Action-Sequenzen beweisen. Wem's zu happig wird, der kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Acht 5¼-Zoll- und drei 3½-Zoll-Disketten liegen der MS-DOS-Version bei — für ca. 250 Grafiken braucht man eben eine Menge Platz. Wie bei Sierra fast schon üblich, unterstützt das Programm alle populären Grafikkarten sowie Sound-Boards und läßt sich auf Festplatte installieren. a/



Press C to close MAD.

"MAD" zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Fall (MS-DOS/EGA)



Press <ENTER> to move in the direction of the arrow.



Super!

Was für eine Mischung! Manhunter 2 bietet eine "Aliens"-Ecke, eine Prise "War of the Worlds", etwas "Project Firestart", gewürzt mit einem Schuß "1984" und "V": Das haut jeden Science-fiction-Freund aus dem Sattel. Die Story läßt den Spieler zwischen Spannung, Grusel, detektivischem Vergnügen und schierem Horror pendeln — Spannung ist fast schon garantiert.

Dank des narrensicheren Interfaces muß sich niemand mit dem "Wie-sag'-ich's-meinem-Parser"-Spiel herumärgern. Dafür sind manche Action-Sequenzen fürchterlich fies. Beim Zwischenspiel "Ratten abwehren" bekam ich fast hysterische Schreikrämpfe, Michael ging's nicht anders. Außerdem sind manche Stellen ein wenig brutal ("Wem gehört der abgerissene Finger?"). Trotzdem: Eine tolle Story und ein spannendes Spiel.



Super!

Normalerweise reicht der Hinweis auf ein neues Sierra-Adventure, um mich schreiend aus dem Zimmer zu verjagen. Ich konnte diesen Mächtiger-Abenteuerspieler mit dem Minimal-Parser gar nichts abgewinnen — bis heute. "Manhunter 2" ist einfach toll. Zum einen Teil liegt das an der wahnsinnig guten Story; zum anderen an der hervorragenden neuen Benutzerführung. Endlich hat Sierra auf den miesen Parser verzichtet. Auch die Action-Sequenzen und der moderate Schwierigkeitsgrad tragen viel zum Spielspaß bei. Allerdings sollte dieses Programm von Kindern ferngehalten werden. Einige der Grafiken sind wahrlich nichts für zarte Gemüter. Sie passen zwar sehr schön zur Geschichte, sehen aber ziemlich grausig aus.

◀ Der Manhunter paßt leider nicht durch den Briefschlitz (MS-DOS/EGA)

DRAKKHEN

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



Shinobi (Amiga)

"Shinobi" ist einer der wenigen Ninja-Spielautomaten mit einem halbwegs anspruchsvollen Spielprinzip. Bei der Befreiung von entführten Kindern muß der einsame Held fix springen, sich ducken und zuschlagen, um gegen die Bösewichter-Armada zu bestehen. Ein paar Extrawaffen und Bonusrunden versüßen das Ninja-Leben. Bei der Amiga-Umsetzung hätte man aber einiges besser machen können.



POWER-Wertung: 48
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Virgin

Das Scrolling ruckt so übel, daß man meinen könnte, die Programmierer hätten bei der Arbeit ein paar Humpen Sake zuviel geleert. Die Obergegner sind zu leicht zu besiegen, und nach zwei leichten Levels steigert sich der Schwierigkeitsgrad rapide. Die Videospiel-Version von Shinobi fürs Sega-Master-System macht eindeutig mehr Spaß. *hl*

Altered Beast (Amiga)

Nun gibt es den Automaten-Spiel-Klassiker "Altered Beast" auch für Heimcomputer (Test der Videospiel-Versionen in *POWER PLAY* 7/89). Der Held des Spiels muß die Tochter eines Zauberers aus den Klauen eines Magiers befreien. Dazu kann er sich durch Aufnahme von Energie-Pillen in ein Tier verwandeln. Das Spiel scrollt von rechts nach links, und Angreifer tauchen aus allen Richtungen auf.

Katastrophaler hätte die Umsetzung des Spiels auf den Amiga kaum ausfallen können. Man glaubt die ersten Gehversuche eines Programmierers vor sich zu haben. Sprites ruckeln und zuckeln, die Hintergrundgrafik scrollt im Walzschritt und die Steuerung ist ungenau. Altered Beast läuft übrigens nicht auf Amigas mit 1 MByte RAM. *hl*

POWER-Wertung: 18
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Paperboy (Amiga)

Hauptperson bei "Paperboy" ist ein Zeitungsjunge, der mit seinem Fahrrad in seinem Straßenbezirk Zeitungen austragen

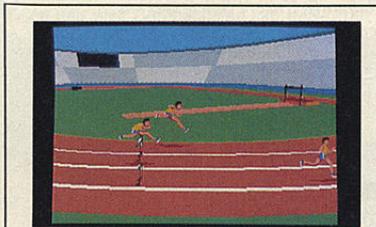
muß. Im Vorbeifahren wirft er Zeitungen in Briefkästen und kassiert dafür Punkte. Auf der Straße lauern Hunde, Autos, Reifen, Rasenmäher und spielende Kinder auf den armen Zeitungsjungen, so daß dieser durch geschicktes Lenken den Hindernissen ausweichen muß. Bei einem Unfall ist ein Leben verbraucht.

Das Spielprinzip ist schon etwas antiquiert; dennoch hat die Amiga-Version ihren Reiz. Dank der guten Steuerung kann man sich recht genau durch die Straßen schlängeln. Grafik und Musik sind nicht sonderlich spektakulär, aber zweckmäßig. Amiga-Besitzer, die sehnsüchtig auf die Paperboy-Version für ihren Computer warteten, werden nicht enttäuscht. *hf*

POWER-Wertung: 64
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
65 bis 85 Mark (Diskette)
Elite Systems

The Games: Summer Edition (ST)

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Pfliegen die 16-Bit-Umsetzungen der Epyx-Sportspiele bisher meist Angst und Schrecken hervorzurufen, gelang mit der ST-Adaption von "The Games: Summer Edition" ein echter Knüller. Gegenüber der ohnehin schon guten C 64-Version wurden noch einige spielerische Details verbessert. Die hervorragend animierte Grafik nutzt den ST gut aus. Kein Wunder, daß das Programm gleich vier Disketten füllt. Die acht Disziplinen vom Bogenschießen bis zum Turnen bieten eine ausgefeilte Steuerung und verlangen viel Joystick-Feingefühl. Wer anspruchsvolle Sportspiele schätzt, bekommt viel für sein Geld geboten. "The Games: Summer Edition" ist eines der besten Sportspiele, die es derzeit für den ST gibt. *hl*

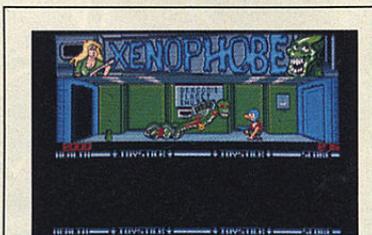


POWER-Wertung: 82
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Xenophobe (ST/C 64)

Raschel, raschel... wer treibt sich denn auf der Raumstation rum? Ein niedliches grünes Alien ist's, und es hat viele Kumpels mitgebracht! Gleich mehrere irdische Raumbasen werden von außerirdischen

Krabbeltieren überrannt. Wackere Welt-raum-Krieger werden an Bord gebeamt, um die Invasoren ins Jenseits zu befördern. Zwei Spieler können bei "Xenophobe" gleichzeitig auf die Alien-Pirsch gehen. Ballern, bessere Waffen und Bonus-Gegenstände aufsammeln sind die wesentlichen Spielinhalte. Das vermag für eine Viertelstunde zu unterhalten, doch auf Dauer vergrault man damit jeden Action-Fan. Die C 64-Version ist noch halbwegs spielbar, doch auf dem ST kommt zum anspruchslosen Spielablauf das nackte Chaos dazu. Die Alien-Sippe wuselt dermaßen schnell an Euren Astronauten heran, daß man mit dem Schießen gar nicht nachkommt. Xenophobe ist ein wenig aufregendes Programm, das als Billigspiel sein Geld wert wäre. Als Vollpreis-Titel kann es gegen andere aktuelle Actionspiele wie "Silkworm" oder "Xenon II" nicht bestehen. *hl*



POWER-Wertung (ST): 31
POWER-Wertung (C 64): 40
Atari ST, C 64 (Amiga, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

A.P.B. (C 64)

Das Räuber-und-Gendarm-Rennspiel "A.P.B." macht auf dem C 64 eine bessere Figur als beim Atari ST (siehe Test in dieser Ausgabe). Die 8-Bit-Umsetzung ist etwas fairer und nicht so frustrierend, obwohl die Steuerung auch beim C 64 nicht voll überzeugen kann. *hl*

POWER-Wertung: 44
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Tengen

First Strike (C 64)

Man nehme eine große Portion "Afterburner", würze ein wenig mit ein bißchen Flugsimulation und heraus kommt "First Strike". Aus acht separaten Einsatzgebieten kann der Action-Pilot sich seinen Wunsch-Schauplatz aussuchen. Dann noch die Maschine mit einigen Waffen sowie Treibstoff versehen und dann ab ins Gefecht. Starts und Landungen funktionieren übrigens vollautomatisch. Der Spieler braust nun mit seinem Flieger über

The Genius
in Games

**FLASH
POINT**

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel. 0 26 06 / 331 und 323

Nintendo



Anticipation
94,94



Cobra Triangle
94,94



Section "Z"
94,94



Robowarrior
89,94

Unsere Weihnachtsgnüller

- NES-Konsole incl. »Soccer« 239,94
- NES-Konsole incl. »Ice Climber« und
Superspiel »TOP GUN« 279,94
- »Gradius« plus »Competition Pro 500« 109,94
- »Gradius« und »Castlevania« zusammen nur 139,94
- »Castlevania« plus »Infrarot-Controller« 140,94

Flackern und Striche auf dem Bildschirm ?

Hier kann das **Flashpoint Reinigungs-Set** für SEGA,
NINTENDO und ATARI-Konsolen helfen 49,94



CD-Player ohne Spiel 879,94
CD-Player incl. Spiel 999,94



PC-Engine RGB incl. Spiel 499,94
PC-Engine PAL incl. Spiel 499,94
PC-Engine Multi incl. Spiel 524,94

NEUHEITEN

- Altered Beast (CD) 129,94
- Wonder Boy (CD) 129,94
- Super Albatros (CD) 129,94
- Double Dungeon (CD) 129,94
- Fighting Street (CD) 129,94
- Bloody Wolf 114,94
- Altered Beast 114,94
- Robocop 114,94
- Tiger Heli 114,94
- Digital Champ 114,94

EMPFEHLUNGEN

- XE-1 Pro plus Spiel
- »Rock on« 275,94
- Kung Fu 44,94
- Wonder Boy 54,94
- Tales of Monsterpath 44,94
- F-1 Dream 104,94
- Side Arms 104,94
- Rock on 104,94
- Ordyne 104,94

SEGA
16
BIT



SEGA
8
BIT

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| Mega Drive | Sega 8-Bit Konsole |
| RGB oder PAL | und Super Joystick |
| inclusive Spiel 499,94 | QuickShot 279,94 |
| Joypad + »Soccer« 194,94 | Pro Football 79,94 |
| Super Hang On 129,94 | Casino Games 79,94 |
| Ghost's n' Ghouls 129,94 | Cloud Master 79,94 |
| World Cup Soccer 129,94 | Tennis Ace 79,94 |
| Thunder Force II 129,94 | Spellcastle 89,94 |
| Ken North 129,94 | Wonder Boy III 79,94 |
| Alex Kidd 129,94 | AM. Baseball 79,94 |
| Rambo 129,94 | Ghostbusters 79,94 |

11/89 Gutschein

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

Name

Vorname

Ort

Straße

Hersteller bedingte Lieferengpässe möglich • Versand erfolgt nur per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. 8,- DM
Flohmarkt: große Auswahl an gebrauchten Spielen und Zubehör • Liste gebrauchter Spiele und U.S. Importe
anfordern gegen 2,- DM in Briefmarken ! Fragen Sie nach Neuheiten und Empfehlungen

I
M
P
O
R
T
E
.
N
E
U
H
E
I
T
E
N

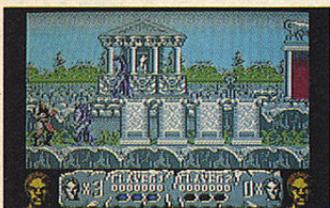
K
A
T
A
L
O
G
.
A
N
F
O
R
D
E
R
N

Wasser, Wüste, Wald und Wolken und darf alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, vom Himmel pusten. Neben angreifenden Jets und Helikoptern geht's auch U-Booten, Radarstationen und Panzern an den Krügen. Die 3D-ähnliche Grafik ist sehr an Afterburner angelehnt. Technisch ist First Strike gar nicht mal übel gemacht. Nur spielerisch fehlt auf Dauer die Abwechslung. Zwar hat man die Auswahl aus unterschiedlichen Missionen, doch ändert sich an der Grafik nicht besonders viel; nur die Gegner werden etwas härter. *mh*

POWER-Wertung: 58
C 64
35 Mark (Kassette)
45 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Altered Beast (C 64)

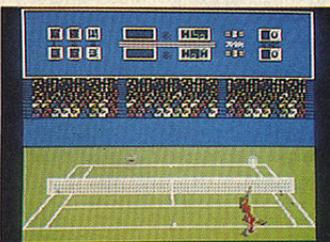
Die C 64-Umsetzung von "Altered Beast" ist genauso mies wie die Amiga-Fassung und nicht mal die Diskette wert, auf der es gespeichert ist. *hf*



POWER-Wertung: 17
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Passing Shot (C 64)

Nachschlag beim Aufschlag: In **POWER PLAY 10/89** konnten wir Euch die Amiga-Version der Tennis-Simulation "Passing Shot" vorstellen. Die jetzt erschienene C 64-Umsetzung bietet dasselbe mittelmäßige Spielprinzip und etwas schlichtere Grafik. Sportspiel-Fans mögen mal einen Blick riskieren; auf Dauer wird dieses Computer-Tennis jedoch recht öde. *hl*



POWER-Wertung: 48
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Carrier Command (MS-DOS)

Nach gut einem Jahr kommt "Carrier Command" endlich für PCs. Der Misch-Masch aus Simulation, Strategie und Actionspiel hat nichts von seinem Reiz verloren. Wer erst mal angefangen hat, mit Jets und Amphibienfahrzeugen Inseln zu erobern, kommt nicht mehr davon los. Spielerisch ist der Schwierigkeitsgrad gegenüber der ST- und Amiga-Version leicht angehoben worden. Neu ist die Option, von allen ausgesetzten Fahrzeugen gleichzeitig eine Cockpit-Aussicht zu bekommen. Die ausgefüllte 3D-Grafik ist unter EGA fantastisch gelungen und selbst auf XT's mit 8 MHz teuflisch schnell. Unverständlicherweise wird aber die Grafik unter CGA quälend langsam. Nur wer eine EGA- oder VGA-Karte sein eigen nennt, bekommt anständige Grafik geboten. Carrier Command läßt sich mit Tastatur, Joystick oder Maus spielen. Hier sollte die Maussteuerung auf alle Fälle bevorzugt werden. Mit Tastatur oder Joystick wird's streckenweise ziemlich schwer. *mh*

POWER-Wertung: 80
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Action Fighter (MS-DOS)

Endlich mal eine Umsetzung eines Actionspiels für PCs, die technisch gelungen ist. Das abwechslungsreiche Spielprinzip von "Action Fighter" kann gefallen, und die Grafik ist sowohl unter CGA als auch EGA gut gezeichnet. Selbst auf langsamen XT's ist das Scrolling schnell; wer einen Turbo-PC hat, kann das Tempo per Menü drosseln. Damit man auf höheren Levels nicht ständig ins Gras beißt, empfiehlt sich aber die Steuerung per Joystick. Beim Herumfummeln auf der Tastatur verknotet man sich bei wilden Flugmanövern leicht die Finger. *hl*

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Search for the Titanic (MS-DOS)

In dem Simulationsspiel "Search for the Titanic" dürft Ihr Euch als Hobby-Schatzsucher versuchen. Gelder beschaffen sowie Schiffe und Ausrüstung kaufen gehören ebenso zu den Aufgaben des Spielers, wie das Zusammenstellen der Mannschaft und die Suche nach verborgenen Schiffswracks. Wer sein Schiff inklusive Besatzung und Ausrüstung beisammen hat, darf es auf einer Seekarte hin und her steuern, um versunkene Schätze zu finden. Hier helfen technische Instrumente wie Sonar, eine Schleppkamera und ein

Magnetometer genauso wie diverse Tauchgeräte. Wenn Sie dann genügend Geld zusammengekratzt haben, dürfen Sie größere Forschungsschiffe und bessere Ausrüstung kaufen, um endlich die Titanic zu suchen. Wer sie findet, wird mit digitalisierten Bildern des Wracks und mit Ruhm und Ehre belohnt.



POWER-Wertung: 41
MS-DOS
85 Mark (Diskette) ★ Capstone

Trotz der interessanten Spielidee kommt beim Spielen keine rechte Freude auf. Leider ist der spielerische Nährwert ebenso in den Tiefen des Meeres verborgen wie die untergegangenen Schiffe. Wer endlich nach langer Zeit ein Wrack findet, muß immer dieselben Manöver einleiten und bleibt lange Zeit als unbeteiligter Zuschauer vorm Bildschirm sitzen — auf Dauer ziemlich langweilig. *mh*

Star Wars (MS-DOS)

Nach einigen Lichtjahren Verspätung, möge die "Macht" jetzt auch mit den PC-Besitzern sein. Durch drei Spielstufen steuert der Nachwuchs-Luke-Skywalker in "Star Wars" sein laserstarrendes Raumschiff auf den berüchtigten "Todesstern" zu. Spielerisch hat sich seit der ST-Version nichts geändert. Nur die 3D-Vektorgrafik ist weniger farbenfroh. Aus Geschwindigkeitsgründen haben sich die Programmierer auf die CGA-Farbpalette beschränkt. Leider ist die Steuerung per Tastatur ziemlich schwammig. Besitzer einer Maus oder eines Joysticks haben es da etwas einfacher. Wer noch ein packendes Actionspiel für müde Bürostunden sucht, sollte sich Star Wars auf alle Fälle mal anschauen, es lohnt sich. *mh*

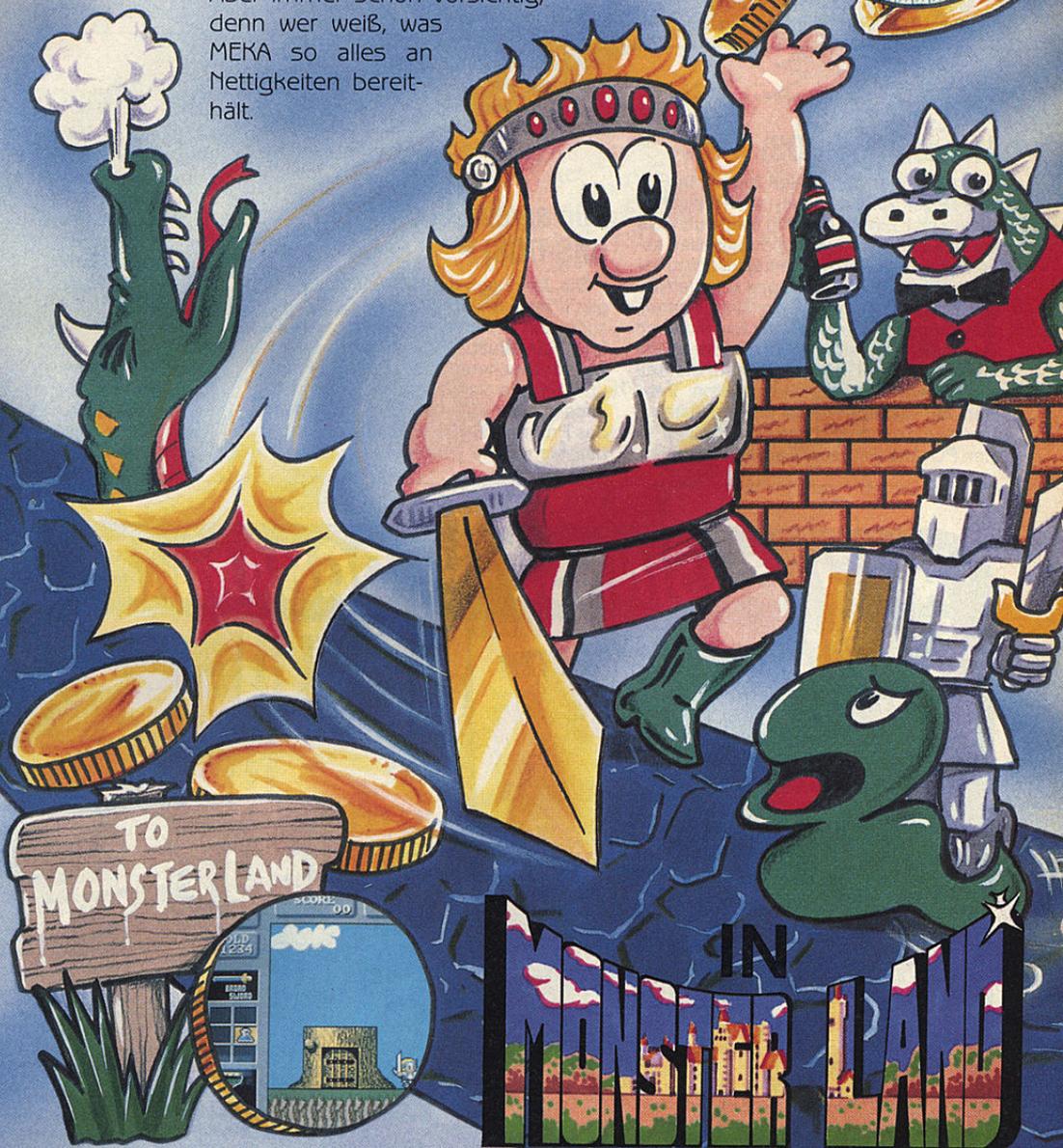


POWER-Wertung: 72
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Domark

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.

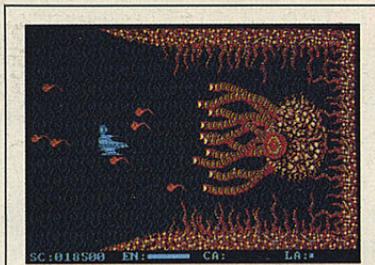
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

Trivial Pursuit (MS-DOS)

Über 3000 triviale Fragen bietet die Computer-Version des Brettspiel-Knüllers "Trivial Pursuit". Die reichlich verspätete PC-Version bietet recht scheußliche Grafik, aber mit einer Gruppe von Mitspielern macht das Quiz-Programm Spaß. Wer das Brettspiel schon hat, kann auf die Computer-Umsetzung allerdings verzichten. *hl*

POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

ser diesen anschließen. Menace läuft nur mit einer EGA-Grafikkarte. *hf*



POWER-Wertung: 51
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
 69 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

seinem PC baumeln haben, um einigermaßen mit Ball und Spielern klarzukommen. CGA- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt. Auf XTs ruckelt die EGA-Grafik recht wild vor sich hin, der Spielfluss wird dabei aber nicht allzu stark gebremst. Fazit: eine ordentliche Umsetzung. Gute Fußballspiele auf PCs sind ohnehin rar. *hl*

POWER-Wertung: 74
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
 49 Mark (Kassette),
 69 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Menace (MS-DOS)

Menace (für den Amiga bereits in *POWER PLAY* 11/88 getestet) ist ein typisches Ballerspiel: Ein Raumschiff fliegt durch die Weiten des Weltraums und muß alles abschießen, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Wird eine Alien-Gruppe komplett abgeschossen, erscheint ein Extrasymbol, das aufgenommen werden kann. Durch Beschießen läßt sich die Art der Extrawaffe verändern. Die Grafik ist hübsch, die Animation jedoch rucklig und langsam. Trotzdem ist "Menace" selbst mit der Tastatursteuerung erstaunlich gut spielbar. Wer einen PC-Joystick besitzt, sollte jedoch bes-

Microprose Soccer (MS-DOS)

Ein Jahr nach der C 64-Originalversion gibt's jetzt endlich die MS-DOS-Umsetzung von "Microprose Soccer". Hallen- und Rasenfußball für einen oder zwei Spieler bescheren Ihrem PC feine Flanken und scharfe Schüsse. Die Steuerung ist einfach aber effektiv. Mit der Tastatur ist das Programm allerdings nahezu unspielbar. Man sollte schon einen Joystick an

Baal (MS-DOS)

"Baal" (getestet für den Atari ST in *POWER PLAY* 3/89) ist etwas für Leute, die gerne Karten zeichnen: Ein Roboter läuft in einem unterirdischen Labyrinth herum, und schießt alles vom Bildschirm, was sich bewegt. Die Steuerung über die Tastatur ist jedoch schwierig, so daß allzuoft der entscheidende Schuß im Monster-Zweikampf zu spät kommt. Auch Baal kann nur mit einer EGA-Grafikkarte gespielt werden. *hf*

POWER-Wertung: 44
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
 69 Mark ★ Psyclapse

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

DIE HITS FÜR IHREN COMPUTER

...Populus Amiga 69.90 ATARI ST 69.90.....POPULUS Data Disk AMIGA 29.90 ATARI ST 29.90.....Triad II AMIGA 69.90 ATARI ST 69.90.....Zack Mc AMIGA 59.90.....Xenon 2 Megablast AMIGA D 69.90 ATARI ST 69.90.....Oil C-64 C 29.90 D 39.90.....Starry C-64 C 35.90 D 45.90 AMIGA 69.90 ATARI ST 49.90 D 39.90.....Testdrive 2 C-64 D 49.90 AMIGA 79.90.....Fugger C-64 C-64 D 59.90.....Rodeo Games C-64 C 29.90 D 39.90 ATARI ST 59.90.....C-64 D 59.90 PC 89.90.....Battles of Napoleon C-64 D 69.90.....Battlech D 49.90.....The Story so far Vol.3. ATARI ST 59.90 AMIGA D 59.90.....The Story so far Vol.4 C-64 C 39.90 D 49.90 CPC 39.90 D 49.90.....Roger Rabbit C-64 D 19.90.....RVF Honda Amiga 69.90

Die absoluten Wahnsinnspreise für Ihren Schneider CPC

Tetris C 9.95	D 17.95
Supersprint	D 17.95
Stainless Steel	D 17.95
Shaolin's Road	D 17.95
Ping-Pong	D 17.95
Movie	D 17.95
Intern. Karate	C 9.95
TT-Racer	C 9.95
Fighter Pilot	C 9.95
Combat Lynx	C 9.95

SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON:
09 11/28 82 86

C-64 SUPERHITS

Rimrunner	D 14.95	Calif. Games	D 14.95
Cauldon 2	D 14.95	Fish	D 14.95
Troll	D 14.95	Corruption	D 14.95
Jinxter	D 14.95	Roger Rabbit	D 19.90
Morpheus	D 14.95	ULTIMA 3	D 19.90

Je zwei DISKETTEN für Ihren C-64 aus diesem Kästchen

Alien Syndrome	Ninja Henster
Avor. Tact. Fighter	Power Struggle
Discovery	Dark Castle
Garfield	B.C.S. Orest & Zip
Plasmaton	Mohrman
Schokan	Zig Zag
Hercules & Gods Heros	Shattered 64
Space Warrior & Nevers	Life Boys
Raid 2000	Let's Boze
Super Sprint (HIT!)	Solo Flight

nur **29.90**

WIR LIEFERN
 AUSSCHLIESSLICH
 ORIGINAL-PROGRAMME
 DER HERSTELLER -
 ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Der Action-Hit für C-64:
RED ARROWS
 Spitzenprogramm zu einem heißen Preis: **9,90**

WIR HABEN IHN ...:
Commodore Music Maker 128
 Für jeden Musikfan mit einem 128er geeignet. Richtige Klaviatur-Auflage mit Synthi-Tasten. Natürlich mit Diskette und ausführlicher Anleitung. Endlich können Sie wie auf einem richtigen Synthi spielen.
 Hivordächtiger Preis bei uns nur **DM 29.90**

COMMODORE MUSIC MAKER
 Music-Keyboard für den C 64 (sorry, nur -alte- 64er) mit quancer, 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 60 fertigen Sounds und alles MIDI-kompatibel!!!
 Und das Ganze für läppische **DM 14.90**

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

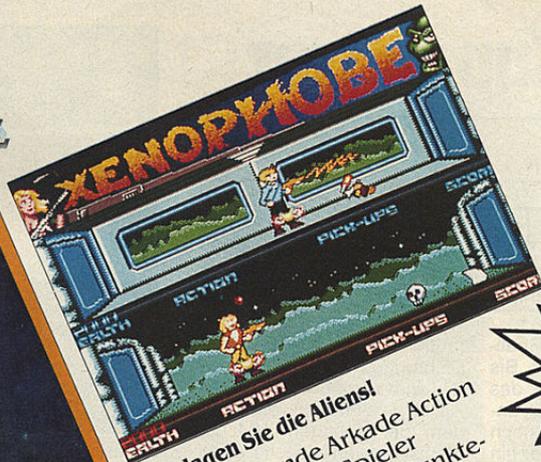
Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen
 10 POP
 T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

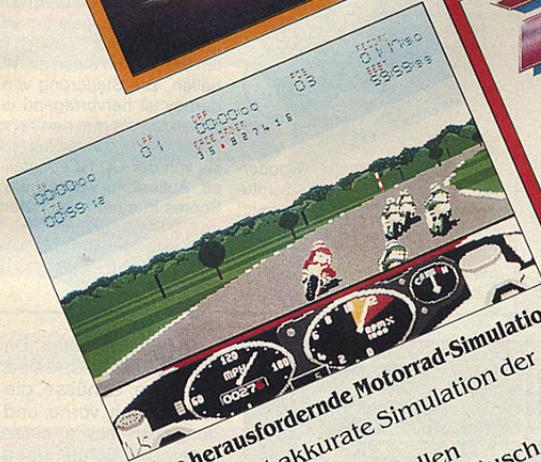
MicroStyle



Schlagen Sie die Aliens!

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

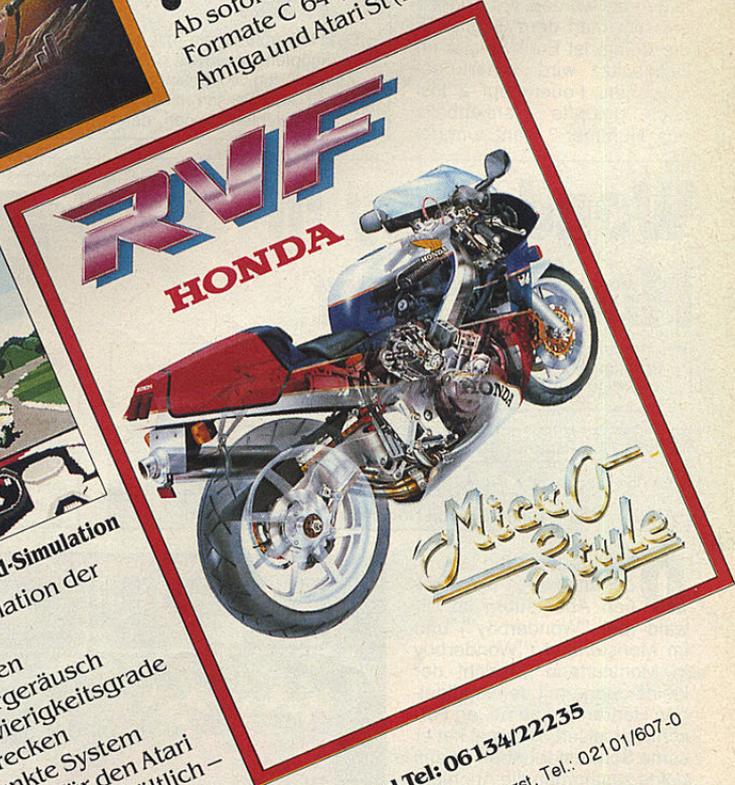
Rushware
- Hotline für alle
MICROPROSE - Titel:
02101/637575
15.00 - 19.00 Uhr.
Montags +
Donnerstags



Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
der

- Äußerst akkurate Simulation
- 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.

Ab sofort für
den Commodore
Amiga
erhältlich



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

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

World Cup Soccer

Sega Mega Drive
129 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: **69** Sound: **68** Schwierigkeit: **einstellbar**

POWER-Wertung: **76** 

Bälle hoch und Flanken rein, tret' nicht auf mein Wadenbein

Auf geht's zur Fußball-Weltmeisterschaft! Bis das Spektakel um das runde Leder 1990 in Italien angepöfien wird, vergehen noch ein paar Monate. Doch wer ein Mega-Drive-Videospiel und das neue Modul "World Cup Soccer" hat, kann schon jetzt um die WM-Trophäe kicken. 24 unterschiedlich starke Mannschaften nehmen am Video-spiel-Turnier teil.

Das Mega-Drive-Joypad hat gleich drei Feuerknöpfe, die alle genutzt werden. Mit Knopf 1 grätscht man dem Gegner in die Beine. Ist Euer Spieler im Ballbesitz, wird scharf geschossen. Feuerknopf 2 löst hoch gelpufte Flankenbälle aus. Nummer 3 dient zum ge-

mütlichen Passen. Das in alle Richtungen scrollende Spielfeld wird von oben gezeigt.

Der Spiel-Modus entspricht dem der richtigen WM: Zunächst werden in sechs Vierer-



Das Herumfummeln mit drei Feuerknöpfen ist etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber bald für Spaß. Auf's Passen hätte man getrost verzichten können, dafür

hätte ich mir lieber einen Feuerknopf für Fouls gewünscht. Schöne Kombinationen mit Flankenbällen und Direktabnahmen (inklusive Fallrückziehern) trösten über dieses Manko hinweg.

Eins stört mich an dem Modul: Es wirkt streckenweise eher wie ein Actionspiel als eine Sport-Simulation. Der Schwerpunkt liegt beim schnellen Reagieren. Das wurde aber so gut umgesetzt, daß man immer wieder gerne ein Spielchen wagt.



An diesen strammen Schuß kommt der Torwart nicht mehr ran

gruppen die besten 16 der 24 Teams ermittelt. Danach geht's im KO-System weiter, bis schließlich im Endspiel der Weltmeister ermittelt wird. In der Vorrunde kann es Unentschieden geben, aber nicht im KO-Modus. Liegt nach Ende der Spielzeit keine Mannschaft in Führung, entscheidet ein grafisch spektakuläres Elfmeter-Schießen über den Match-Winner. Der Schütze kann sich hier eine von neun Richtungen aussuchen. *hl*

Wonderboy in Monster Lair

PC-Engine
139 Mark (CD-ROM) ★ Hudson Soft

Grafik: **77** Sound: **80** Schwierigkeit: **schwer**

POWER-Wertung: **77** 

Niedliches CD-Actionspiel mit Rockmusik, die richtig fetzt

Der Wunderknabe ist wieder unterwegs. Nach seinen Abenteuern im Urwald (bei "Wonderboy") und im Monsterland ("Wonderboy in Monsterland"), bricht der kleine Junge mit den knallgelben Haaren auf zu neuen Forschungsreisen. Diesmal hat er seine Schwester dabei, so daß beide zusammen die Abenteuer in "Wonderboy in Monster Lair" bestehen können.

Wonderboy reist durch 16 Levels und fegt alles an Monstern vom Bildschirm, bis das Schwert glüht. Im Gegensatz zum ersten Teil kann Wonderboy von Anbeginn des Spiels an schießen. Erlegt er besonders viele Monster, kann er sei-



Bunte Ballerei mit Wonderboy III



Nachdem die ersten Wonderboy-Spiele eher Action-Adventure waren, ist "Monster Lair" ein reines Ballerspiel. Besonders gut hat mir die Grafik gefallen, die im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres nicht gru-

selig ist, sondern an Disney-Zeichentrickfilme erinnert. Da fliegen rosa Papageien durch die Luft und niedliche kleinen Elefanten bespucken einen mit Wasserbällen. Die Steuerung von Wonderboy ist hervorragend und die ersten Levels machen richtig Appetit zum Weiterspielen. Die Musik von der CD ist ebenfalls klasse. Außerdem werden die High-Scores in einem separaten RAM im CD-Player gespeichert. "Wonderboy III: Monster Lair" ist die erste CD für die PC-Engine, die ihr Geld wert ist.

ne Waffe aufrüsten. Da gibt es Bohrgeschosse, kreisende Sägezähne, Schüsse, die gleichzeitig nach vorne und hinten losgehen sowie einen auffächernden Schuß, der auf breiter Front die Monster erledigt. Zwischendurch müssen immer wieder Früchte aufgesammelt werden, damit Wonderboy nicht verhungert. Am Ende jeden Levels wartet ein Schlußmonster, das mit vielen Treffern beseitigt werden muß.

Das Spiel ist momentan leider nur auf CD für die PC-Engine erhältlich. Eine spezielle Modul-Version, für die man kein CD-ROM-Laufwerk benötigt, soll aber demnächst erscheinen. *hl*

FIGHTER

BOMBER

BOMBER

BOMBER

BOMBER

Bombastisch!

Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm. BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 7! Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 7! Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis-May-Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht-enden-wollende Herausforderungen und Simulationsspaß. BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören. Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.



AMIGA



C64



PCVGA

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1989.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

PM
Entertainment

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 Abenteuer 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

Bloody Wolf

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Data East

Grafik: 73	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72 		
Söldnerkampf Marke "Beinhart": Pulverdampf und Bleigewitter		

Snake und Eagle sind zwei hartgesottene Burschen. Von Beruf sind die beiden Söldner, deren einziger Bildschirmzweck darin besteht, arme Geiseln zu befreien. Der Spieler darf am Anfang von "Bloody Wolf" seinen Lieblings-Muskelprotz aussuchen, mit dem er sich dann durch ein gutes Dutzend Levels schießt. Eine ominöse, "feindliche" Macht möchte ihre Gefangenen möglichst behalten und schickt eine ganze Armee los, um den Befreier aufzuhalten. Pausenlos wird unser Rambo-Verschmitt von Soldaten, Motorradfahrern und Fallschirmspringern angegriffen. Meist reicht ein gezielter Feuerstoß

aus dem MG oder eine gut platzierte Handgranate, um die Feinde stilecht vom Bildschirm zu verbannen. Ab und zu dürfen auch herrenlos am Wegesrand stehende Kisten aufgebrochen werden, in denen sich feine Extras befinden: extra dicke Munition fürs MG, Sprenghandgranaten, Flammenwerfer oder zusätzliche Lebensenergie. In der Mitte und am Ende jedes Levels steht dann der mächtigste Gegner. Wenn die Lebensenergie bei Null ankommt, verliert Ihr das einzige Bildschirmleben, könnt aber Dank einer "Continue"-Funktion fünfmal im gleichen Level weiterbaldern.

mh



Gut!

Ich frage mich immer wieder wie die Japaner es schaffen, so viel Spiel, Musik und Grafik auf ein dermaßen kleines Modul zu

quetschen. Bei dem Actionspiel Bloody Wolf ist die Grafik gut und detailreich, wird aber leider etwas langsamer, wenn viele Sprites auf dem Schirm sind. Der Sound ist absolut hörbar, die Extrawaffen sind spitze und der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch. Kurzum: Das Programm spielt sich sehr gut. Ich bin es aber leid, auf dem Bildschirm möglichst lebensecht dargestellte Menschen umzunieten.



Überraschungsbesuch bei den bösen Geiselnehmern

NEC-PC ENGINE

PC-ENGINE inkl. 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
Cyber Cross
Fintel Lap Twin
Gun Hed
Heros legend
Legendary Axe
Ninja Warrior
Out Live
Prof. Wrestling
Rock On
Shada
Side Arms
Wars Of The Death
Yaksa

99,00 DM

P-47 Airforce
Alien Pinball
Golf
Overhauled Man
Pacland
Pow. League
Baseball
R-Type II
Son Son II
Winning Shot
World Court
Tennis
World Stadium

Joy pads ab DM 49,-
XE-1pro DM 198,-
Mehrspieleradapter ab DM 52,-
Joysticks
Highscore Speicher
Turbo Stick u.v.m.

79,00 DM

Dragon Spirit
Space Harrier
Galaga '88
Fantasy Zone
Miss Momo
R-Type I

69,00 DM

Chan & Chan
Deep Blue
F-1 Pilot
Hony Sky

114,00 DM

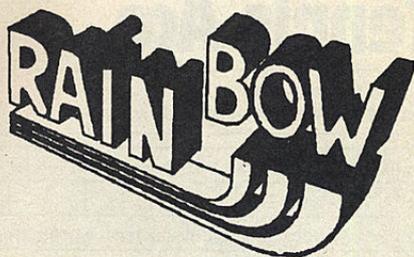
Bloody Wolf
Breek in
Dungeon
Explorer
F-1 Dream
Naxat Open
Nectaris
Ordyne
Pow. League
Bas. II
Pure Story
Sweet Meeting
Knightrider
Special
Jack Nicklaus
Golf
Super Airpetrol
Bullfight
Digital Champ

PC ENGINE NEWS

Image
Fight Neutopia-M.
Heli-Darius
Outrun-
Altered Beast-
Double
Dungeon-Robokit
Atomic Robo Kid

89,00 DM

Energy (ESP)
Moto Roader
Shanghai
Victory Run
Vigilante Wataru



Nintendo Game Boy inkl. Spiel 349,- DM
Alleyway – Tennis – Tetris –
Super Mario Land je 79,-

SEGA MEGA DRIVE inkl. Kabel u. Netzteil
Multiversion 530,- DM; PAL 99,- DM; RGB 519,- DM
Alex Kidd-Altered Beast-Ghost & Ghouls-Ken North-
Military Commander-Out Run – Rambo III-Super
Parck On Cycle – Space Harrier II – Super hang on –
Thunderblade – Thunderforce II – Thunder Bird –
World Cup Soccer u.v.m. je 129,- DM

Lieferung auch ins Ausland.
Auch heiße Preise für Amiga – Atari ST – IBM
Komplette aktuelle Preisliste anfordern.

RAINBOW Soft – der Videospiele Versand

G. Schoenaich, Oberföhringer Straße 272, 8000 München 81, Telefon 089/9579312
Lieferung per Nachnahme (+ 6,50 DM), Vorkasse, Kreditkarte, VISA, EuroCARD, American Express, Diners Club

Cloud Master

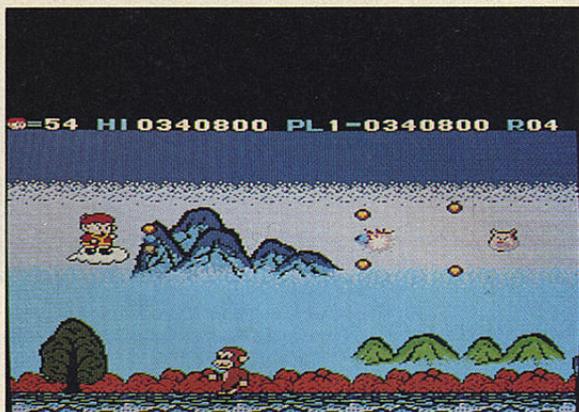
Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67	Sound: 58	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 46		
... Die weiteren Aussichten für den Spielwitz: heiter bis wolkig		

Bei "Cloud Master" wird alles abgeschossen, was sich bewegt. Die Hauptperson ist der im alten China lebende Prophet Michael Chen, dessen größter Wunsch es ist, den Titel des Cloud Masters zu erhalten, zu deutsch "Meister der Wolken". Das wird er jedoch nur, wenn er viel mit seiner fliegenden Wolke herumdüst. Und daran hindern ihn natürlich böse Mächte.

Das Spielfeld scrollt wie auch bei anderen Vertretern des Ballerspiel-Genres von rechts nach links. Michael fliegt auf seiner Wolke durch die Lüfte und harret der Dinge, die da kommen mögen. Und es kommt eine ganze Menge: gefüllte Suppentassen, Schweine- und Tigerköpfe zischen ihm entgegen; vom Boden aus wird er von Affen, Schildkröten und Schweinchen mit Kanonen angegriffen. Alles ballert, was das Zeug hergibt. Michael wiederum kann sich ebenfalls durch Schießen verteidigen. Dabei erhält er gelegentlich Extras, die seine Geschwindigkeit und seine Schußkraft erhöhen. Nach jeweils einem Drittel eines Levels wartet ein gefährlicherer Obergegner auf ihn. Erledigt er diesen, darf sich Michael eine besonders gute Zusatzwaffe aus einer Schatzkammer aussuchen. Insgesamt dürfen fünf Levels durchkämpft werden, in denen es 18 Typen von Extrawaffen zu ergattern gibt. hf

ne- und Tigerköpfe zischen ihm entgegen; vom Boden aus wird er von Affen, Schildkröten und Schweinchen mit Kanonen angegriffen. Alles ballert, was das Zeug hergibt. Michael wiederum kann sich ebenfalls durch Schießen verteidigen. Dabei erhält er gelegentlich Extras, die seine Geschwindigkeit und seine Schußkraft erhöhen. Nach jeweils einem Drittel eines Levels wartet ein gefährlicherer Obergegner auf ihn. Erledigt er diesen, darf sich Michael eine besonders gute Zusatzwaffe aus einer Schatzkammer aussuchen. Insgesamt dürfen fünf Levels durchkämpft werden, in denen es 18 Typen von Extrawaffen zu ergattern gibt. hf



Heiter bis wolkig: der Cloud Master mit dem Wolken-Blaster



Geht so

Einerseits sind alle Spielelemente von "Cloud Master" in dieser oder jener Form schon mal in anderen Spielen vorgekommen. Auf der anderen Seite wird

das Sega Master System nun nicht gerade mit neuen Ballerspielen überschüttet. Freunde des Genres finden sicher Gefallen an dem Spiel; schließlich will man halt wissen, was denn im nächsten Level kommt. Im Vergleich zu ähnlichen Sega-Spielen wie "Phantasy Zone II" und "Power Strike" schneidet Michael mit seiner Turbo-Wolke jedoch schlechter ab. Für mich ist Cloud Master ein Mittelmaß-Modul, das man nicht unbedingt haben muß.

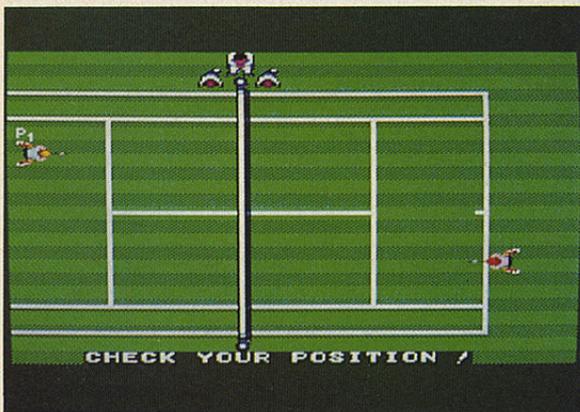
Tennis Ace

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

Grafik: 29	Sound: 36	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 31		
Sport zum Abgewöhnen, unterhaltsam wie ein Doppelfehler		

Die Nächte werden länger, die Tage kühler, und wer jetzt noch fröstelnd auf dem Tennisplatz steht, wird

womöglich leise vom Schnee eingerieselt. Was liegt da näher als winterliches Trocken-training mit dem Joypad?



Asche spritzt und Bälle fliegen, im Tie-Break will ich endlich siegen

Pralle 2 MBit füllt Segas neue Sport-Simulation "Tennis Ace". Ein oder zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten. Im Zwei-Spieler-Modus findet ein Match wahlweise im Team als Doppel oder als Einzel statt. Am Anfang dürft Ihr Euch eine von 16 Spielfiguren aussuchen, die bestimmte Stärken in den Kategorien "Tempo", "Kraft" und "Geschick" hat. Mit diesem Tennis-Profi tretet Ihr dann bei sechs internationalen Turnieren an.

Das Spielfeld wird ähnlich wie bei "Passing Shot" von

oben gezeigt, scrollt aber nicht von oben nach unten, sondern von links nach rechts. Vor einem Ballwechsel könnt Ihr Euren Spieler genau an der Grundlinie positionieren. Danach bekommt man den aufschlagenden Spieler im Großformat zu sehen. Der Rest des Ballwechsels wird wieder aus der Vogelperspektive gezeigt. Feuerknopf 1 sorgt für normale Returns, das Betätigen des zweiten Knopfs bewirkt einen Lob. Hält man beide Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt, wird ein Stoppball gespielt. hf



Na ja...

Wenn Tennis auch in Wirklichkeit so langweilig wäre wie dieses Schlummer-Modul, würde es kein Gebalge der TV-Sender um die Übertragungsrechte geben. Bei Tennis Ace habe ich das üble Gefühl, mehr Däumchen zu drehen als zu spielen. Das relativ unwesentliche Positionieren des Spielers an der Grundlinie dauert mehrere Sekunden — egal, ob ich die ganze Zeit benötige oder

nicht. Ein weiterer zeitraubender Grafik-Schnickschnack ist die Darstellung des Aufschlags. Hat man einen Ballwechsel hinter sich, klatschen die Zuschauer schließlich noch ein Weilchen, bevor gemächlich das Ergebnis eingeblendet wird.

Wer diese Prozeduren, die man nicht abkürzen kann, einen ganzen Satz lang ertragen muß, hängt das Racket gerne an den Nagel. Steuerung und Spielprinzip bieten nur tristes Mittelmaß und können nichts rausreißen. Allenfalls geduldigste Naturen werden mehrere Matches durchstehen, ohne einzudösen. Ich mag Sportspiele eigentlich gerne, aber Tennis Ace ist viel zu öde.

Ab sofort
für Atari ST
erhältlich

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



Red Storm Rising

Based on the best selling book Red Storm Rising by Tom Clancy, Larry Bond co-author. Copyright 1986 by Jack Rye Enterprises Ltd. and Larry Bond. All rights reserved.

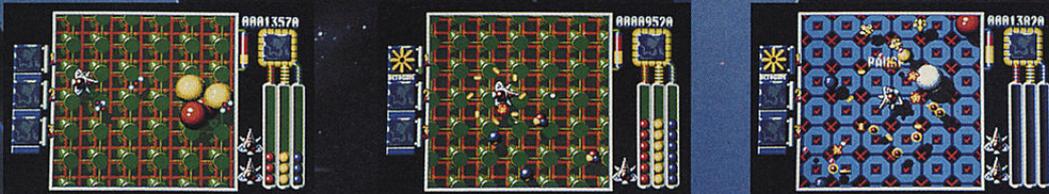
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

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

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

QUARTZ



Quartz – ein aufregendes, in 8 Richtungen scrollendes shoot-'em-up mit farbenprächtiger Grafik. Die Action findet innerhalb eines Kristalls statt. Mit Ihrem Kristallschiff fliegen Sie durch Wolken von Atom-Teilchen, die bei Beschuß in Quarks zerfallen. Ihre Aufgabe ist es, so viele Atome wie möglich zu zerschließen und die Quarks einzusammeln. Je mehr Quarks desto besser; mit diesen können Sie nämlich Ihre Waffenausrüstung erweitern, bzw. verbessern und so Krisensituationen eher meistern. Insgesamt stehen Ihnen 11 verschiedene Waffen zur Verfügung – darunter ein Flammenwerfer und eine 8läufige Bordkanone – damit kommt ganz bestimmt keine Langeweile auf.

Quartz – ein schnelles Action-Spiel mit lebhaften Grafiken und aufregendem Spielverlauf – der neueste Ballerhit von Firebird!



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

Skate or die

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Ultra/Konami

Grafik: 70	Sound: 73	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 67 		
Bretter, die die Welt bedeuten		

Lust auf eine Runde Skateboard-Fahren? Bei fünf Skateboard-Sportarten bietet "Skate or die" genug Möglichkeiten, sich auszutoben.

Bevor man beginnt, sollte man sich beim örtlichen Aufsichts-Skateboard-Punker melden. Nachdem Ihr bei ihm Euren Namen eingetragen habt,



Geht so

Sportspiele sind ja immer so eine Sache. Da rüttelt man am Joystick, frenetisch wird der Feuerknopf bearbeitet und auf dem Bildschirm rackert sich ein Sprite ab. Nicht so bei "Skate or die": Die Rennspiel-Sequenzen gleichen einem Autorennspiel mit

Hindernissen, und der Skateboard-Kampf ist das reinste Actionspiel. Daß das Spiel gut ausgeführt ist, und eine Menge Spaß bringt, ist bei Konami eigentlich vorprogrammiert. Trotzdem motiviert mich "Skate or die" nicht sonderlich zum längeren Spielen. Man erhält nämlich keinen Ansporn in Form von verschiedenen Gegnern (sieht man mal von der Disziplin "Kampf-Skateboarden" ab). Wenn man mit einem Freund zu zweit spielt, sieht das anders aus, aber so ist das Modul nur bedingt zu empfehlen.



Rassige Duelle auf rollenden Brettern

könnt Ihr Euch eine Disziplin aussuchen. Da gibt's z.B. das Kunst-Skateboarden, bei dem man auf einer Rampe alle möglichen Kunststücke mit seinem Brett vorführen muß. Auf der gleichen Rampe kann man in einer anderen Disziplin Hochsprünge wagen. Die Zuschauer vergeben für mehr oder weniger gelungene Versuche Punkte.

In zwei anderen Disziplinen geht's um Skateboard-Rennen. Die eine Strecke führt

quer durch die Landschaft und ist mit fiesen Kurven, Absperungen und Sackgassen gespickt. Je schneller man hier durchkommt, desto mehr Punkte gibt's. Bei der anderen Strecke saust Ihr durch die Hinterhöfe der Stadt, ständig bedrängt von einem Skateboard-Rowdy. Auch hier spielt man um Zeit und damit Punkte.

Die letzte Disziplin ist nur etwas für ganz Verwegene. Es gibt schlicht ein Ziel: den Gegner vom Brett holen. *hf*

Wrestlemania

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Acclaim

Grafik: 54	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 56 		
Rauhe Ringer-Raufereien: Komm' in meinen Schwitzkasten...		

Rohes Gewalt, gepaart mit Show-Mätzchen: Wenn beim Profi-Catchen "Andre the Giant" und "Honky Tonk Man" aufeinander losgehen, beb't der Ring. Bei "Wrestlemania" schlüpf't Ihr in die Haut der Ringkampf-Größen Amerikas. Die Regeln sind ein-

fach: Der Gegner soll mit allen möglichen Schlag-Techniken geschwächt werden (so daß das Publikum möglichst viel Spaß dabei hat), um ihn schließlich drei Sekunden lang betont liebevoll zu Boden zu drücken und damit den Kampf zu gewinnen.



Geht so

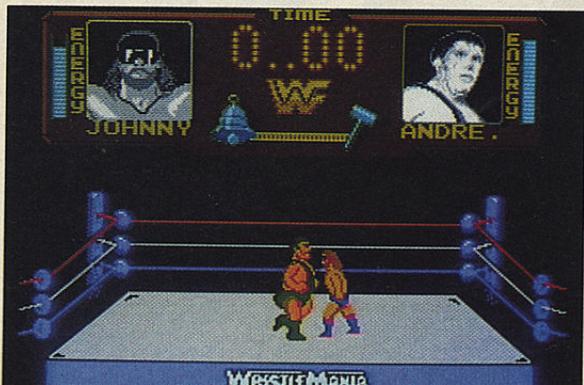
Weiß der Teufel, was die Amerikaner an sich balgenden Fleischmassen so toll finden. Jedenfalls gibt's jetzt fürs Nintendo neben "Pro Wrestling" ein weiteres Ringkampf-Spiel. "Wrestlema-

nia" fällt im Vergleich zum Vorgänger stark ab. Die Kämpfersprites sehen nicht furchterregend, sondern eher niedlich und knuddelig aus. Außerdem beherrschen die Ringer wesentlich weniger Kampftechniken und Schläge als bei Pro Wrestling und die Tritt- und Schlag-Arten sind schwerer zu steuern. Dafür sind die Musik und überhaupt das ganze Drumherum bei Wrestlemania schön geraten. Spieltechnisch geht dem Modul aber recht schnell die Luft aus.

Zur Auswahl stehen solch furchterregende Wrestler wie "Randy Macho Man Savage" der grundsätzlich nur mit superdunkler Sonnenbrille in den Ring steigt, "Bam Bam Bigelow" der ungefähr die Schlagkraft eines Kirchglocken-Schlegels hat (und auch so aussieht) oder "Hulk Hogan", der schon im Film "Rocky III" seine Muskeln spielen ließ. Jeder Kämpfer hat eigene Kampftechniken, die es geschickt einzusetzen gilt, um die computergesteuerten Gegner zu schlagen.

Diese haben natürlich ebenfalls keinen anderen Wunsch, als einen auf den Boden zu nageln. Die Kondition der Kämpfer wird mit einem Balken angezeigt. Ist dieser aufgebraucht, läßt sich der Gegner leicht zu Boden drücken.

Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Zum einen kann man einzeln gegen einen der sechs zur Verfügung stehenden Wrestler kämpfen. Zum anderen gibt's einen Turnier-Modus, in dem der Reihe nach alle Catcher besiegt werden müssen. Als Lohn winkt der begehrte goldene "WWF Championship Belt". Bis zu sechs Spieler können gegeneinander antreten. *hf*



◀ Furchterregende Fleischberge in fetzigem Fummel

Die Hewson-Attacke – Neues von den Action Profis

5TH GEAR

Die erste illegale Autorennen-Simulation für ST und Amiga, bei dem alle Mittel recht sind, die zum Sieg verhelfen. Rasante Action, hervorragende 16-Bit-Grafik machen die neue Simulation von Hewson zum Leckerbissen. Wer gewinnt kassiert 'ne ganze Menge Kohle und vielleicht sogar ein neues Auto.



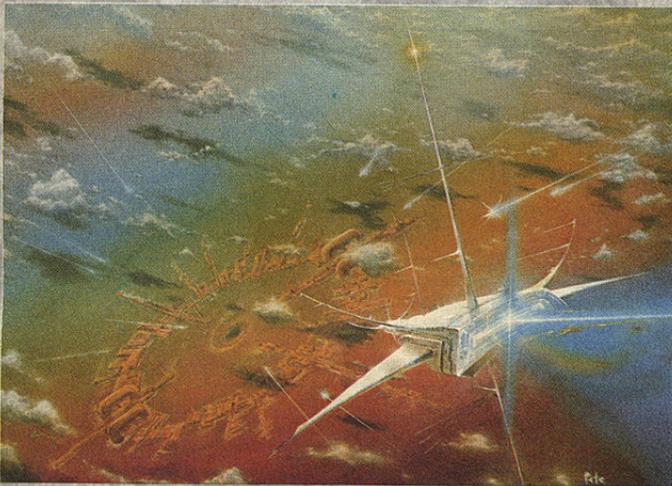
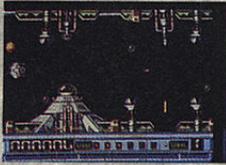
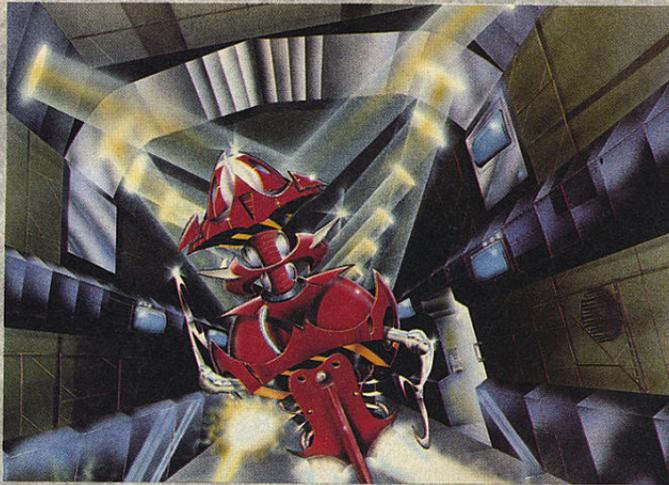
BATTLE VALLEY

Wer wagt gewinnt! Mit diesem Motto sollte jeder bei BATTLE VALLEY für Amiga einsteigen. Knallharte Aufgaben sind zu bezwingen, um die westliche Welt vor rücksichtslosen Terroristen zu befreien. 2 Raketen müssen gefunden und entschärft werden. Unterhaltung für Draufgänger – natürlich von Hewson.



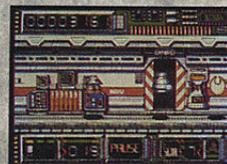
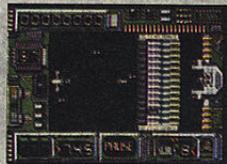
SLAYER

Ein astreines Shoot 'em up-Spiel von den Action-Spezialisten. SLAYER bringt nicht nur den Joystick ins Schwitzen. Die feindlichen Mutterschiffe am Ende eines jeden Levels sind eine Herausforderung. Neu für Amiga und Atari ST.



STEEL

Roboter haben das Raumschiff STEEL gekapert und sämtliche Systeme außer Gefecht gesetzt. Ihre Aufgabe: Finden Sie STEEL und bringen Sie es dem rechtmäßigen Besitzer wieder funktionstüchtig zurück. Eine heikle Angelegenheit für Joystickartisten mit Mumm und einem Amiga oder Atari ST.



Ghostbusters

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 59	Sound: 63	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 60		
Aufgemotzte Videospiele-Version der angestaubten Geisterjagd		

Überall, wo Geister ihr Unwesen treiben, sind die "Ghostbusters" gefragt, eine dreiköpfige Geisterjäger-Crew. Bevor sie ihre Arbeit beginnen kann, braucht sie eine Ausrüstung — und die ist nicht billig. Die Bank gewährt den wackeren Kämpfern zum Glück 10000 Dollar Kredit. Davon wollen ein Transportfahrzeug, Geisterkäfige, Fangwerkzeuge, Lockmittel und vieles mehr gekauft werden, eben all das, was man fürs Geisterjagen benötigt. Nach diesem Einkaufsbummel geht der Action-Teil los. Auf einem Stadtplan werden alle die Gebäude markiert, die von den Geistern befallen wurden. Mit dem Fahrzeug geht's durch die Straßen, wo-

bei hier und da schon mal im Vorbeifahren ein Geist eingefangen wird. Am Ort des Geschehens muß die Geisterschar mit viel List und Tücke in eine Falle bugsirt werden.

Im zentralen Bankgebäude der Stadt versuchen die Geister einen Zugang zur Unterwelt zu öffnen. Ins Bankgebäude gelangen die Jäger aber erst, wenn sie den 10000-Dollar-Kredit wieder zurückzahlen können. Endlich drin, müssen die Ghostbusters sich dann durchs Treppenhaus nach oben ins Dachgeschoß kämpfen. Zum Schluß bekommt man eine Kontonummer, mit der man beim nächsten Spiel mit dem alten Kontostand weitermachen kann.

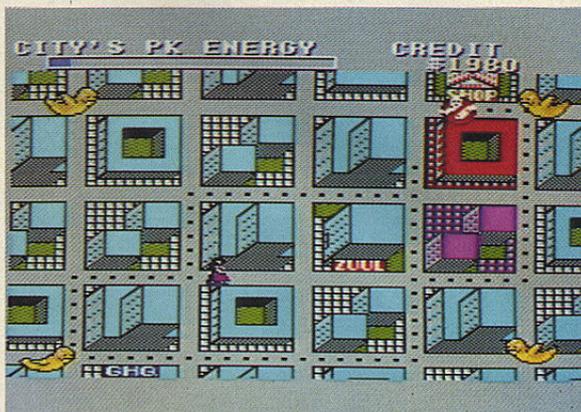
hf



Gut!

Diejenigen, die den Film nicht gesehen haben, sollten das Modul mit Vorsicht genießen. Es ist nämlich nicht jedermanns Sache, ein klobiges Auto durch eine lieblos gezeichnete Stadt zu fahren

und zwischendurch kleine flimmernde Geister-Farbkleckse einzufangen. Den Spielspaß macht allerdings weniger der Actionteil aus, sondern vielmehr die Strategie-Elemente. Wie komme ich am schnellsten zum befallenen Haus und hab' ich dann überhaupt noch freie Geisterkäfige? Dazu kommt die Ohrwurm-Musik des Films von Ray Parker jr. Mir als Ghostbusters-Fan bringt's Spaß; andere sollten das betagte Modul erst mal anspielen.



Die Geister-Kammerjäger sind wieder unterwegs

Plotting

Grafik: 35	Sound: 12	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 78		
Heftisches Denkspiel: schön schwierig und spannend-spaßig		

"Plotting" heißt das neueste Meisterwerk der japanischen Automatenfirma Taito. Bei diesem Spiel muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit einen Stapel von quadratischen Bauklötzen, die allesamt mit Symbolen versehen sind, abbauen.

Abgebaut wird folgendermaßen: Vom linken Bildrand aus schießt man Würfel auf den Klotzstapel. Auch dieser "Schußwürfel" trägt ein Symbol. Mit ihm muß ein Klotz mit dem gleichen Symbol getroffen werden, denn dann werden die beiden Klötze zu einem Klotz zusammengeschießt. Durch den Schwung löst sich der dahinterliegende Würfel aus dem Stapel und fliegt zum linken Rand. Ab hier wiederholt sich die Prozedur. Trifft man einmal nicht das passende Symbol, kehrt der abgefeu-

erte Klotz zum linken Rand zurück.

Besonders wichtig ist, daß man immer einen Klotz zurück bekommt, der auch ein pas-



Super!

sendes Gegenstück im Haufen hat. Sonst wird er gegen einen Universal-Klotz mit rotem Blitz-Symbol ausgetauscht, der sich mit jedem Klotz im Stapel zusammenschweißen läßt. Insgesamt stehen drei Universal-Klötze zur Verfügung, und sind diese verbraucht, ist das Spiel vorbei. In späteren Levels wird der abzuräumende Haufen größer, und in den Flugbahnen der Schußwürfel tauchen Hindernisse auf. An diesen Hindernissen prallt der Klotz nach unten ab. Ein Pfeil deutet dann von oben auf die Stelle, die vom Klotz getroffen wird. In hohen Levels müssen so wahre Klotz-Burgen abgebaut werden.

raus und dann packt einen das Plotting-Fieber. Das Spiel hat was von dem Computerspiel "Shanghai", nur das bei Plotting im Gegensatz zu Shanghai alle Steine sichtbar sind. Man muß immer ein bißchen voraus denken, um den Stapel abzuräumen. Zudem hat man nicht unbegrenzt Zeit. Innerhalb von etwa drei Minuten müssen die ersten 20 bis 30 Steine abgeräumt sein. Ein origineller Automat, in den man gerne ein paar Markstücke steckt.



Klötze kicken am Automat: paßt er oder paßt er nicht?

sendes Gegenstück im Haufen hat. Sonst wird er gegen einen Universal-Klotz mit rotem Blitz-Symbol ausgetauscht, der sich mit jedem Klotz im Stapel zusammenschweißen läßt. Insgesamt stehen drei Universal-Klötze zur Verfügung, und sind diese verbraucht, ist das Spiel vorbei. In späteren Levels wird der abzuräumende Haufen größer, und in den Flugbahnen der Schußwürfel tauchen Hindernisse auf. An diesen Hindernissen prallt der Klotz nach unten ab. Ein Pfeil deutet dann von oben auf die Stelle, die vom Klotz getroffen wird. In hohen Levels müssen so wahre Klotz-Burgen abgebaut werden.

hf



Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! Überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.

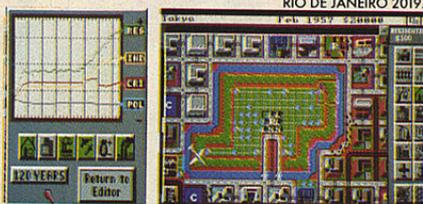
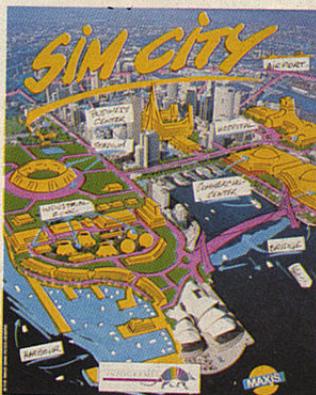


Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...



SIM CITY

Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...



Power Play: "Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!" (M. Hengst)
ASM: "Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!" (M. Kleimann)
Power Play: "Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!" (A. Locker)



BORNICO
 Vertrieb: Elbinger Straße 1,
 D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bornico-Spielen? Möchten Sie Tipps zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025



INFOGRAMMES



Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 15. Dezember

Auf geht's zum Jahres-Endspurt! In unserem traditionellen **Jahresrückblick** küren wir die unserer Meinung nach besten Spiele des Jahres 1989. Neben diesem Blick zurück schauen wir auch fleißig nach vorne und nehmen die neuesten Programme unter die Lupe. Ein Großteil der Weihnachts-Hits sollte in der nächsten Ausgabe getestet sein. Unter anderem im Aufgebot: **Dragons of Flame**, der jüngste Sproß der "AD&D"-Rollenspielreihe, die Fahr-Simulation **Hard Drivin'**

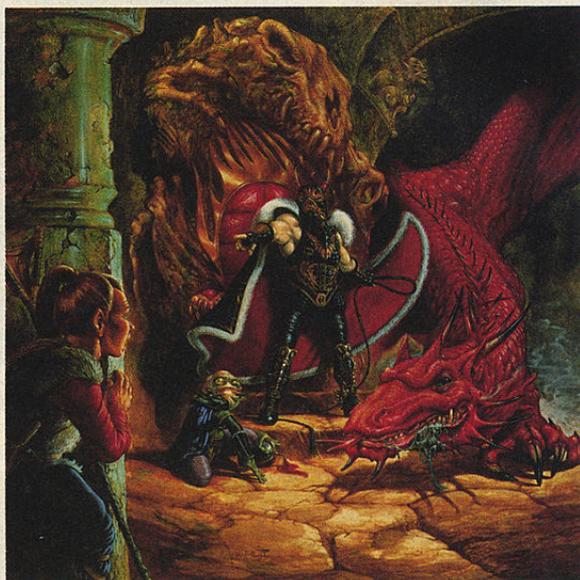
und **Toobin'**, eine feucht-fröhliche Gummireifen-Rallye für einen oder zwei Spieler.

Im **Videospiele**-Teil wird es wieder Tests für die "großen Vier" geben: Sega Master System, Nintendo, PC-Engine

und Mega Drive. Und Anatol läßt einen ganz besonders dicken Stapel **Power-Tips** auf Euch los, damit Ihr in frostklirrenden Nächten nicht an bösen Zauberern, Obermonstern und Aliens scheitert.



Paddel-Power für zwei Spieler: "Toobin'" von Tengen



Drachen-Medley nach AD&D-Art: "Dragons of Flame"

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	17, 34/35, 60/61, 65, 71, 75	Lex Versand	47
Bachler	53	Markt & Technik Buchverlag	63
Bomico	13, 23, 28, 67, 85	MC-Software Vertrieb	42
Computer Markt Münster	47	Microprose	9, 21, 27, 56, 73, 79, 80
Computer Studio Schlichting	26	Müller, Thomas	52
Computershops	67	Playsoft	42
CPS Heidak	45	Rainbow Soft	77
CWM	48	Ruf & Ruf	40
Dynamic Systems	47	Rushware	4, 59, 88
Dynatex Spiele	47	Schuster	44
Flashpoint	69	Softshop	57
Funtastic	43	Software 2000	76
International Software	40	Soft-Discounter	42
Joysoft	41	T.S. Datensysteme	72
Karosoft	39	U.S. Gold	2, 87
Kingsoft	20, 31	Vidis Electronic	15
Klein, Uwe	40	Virgin Games	11
Klinger Versand	40	Wial Versand	16
Korona	18		

EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®

5 Spiele voller Action, 1 actiongeladene Sammlung

Eine Kombination atemberaubender Sportarten,
die Ihr Herz stillstehen lassen
und Sie vor die Frage stellen...
**IST DAS WIRKLICHKEIT
ODER IST ES EPYX?**

erhältlich für:
CBM 64/128 Cassette.
SPECTRUM 48/128 K,
+ 2. Cassette.
AMSTRAD CPC
Cassette/Disk.

IMPOSSIBLE
MISSION II™
CALIFORNIA GAMES™
STREET SPORTS
BASKETBALL™
4 X 4 OFF-ROAD
RACING™
THE GAMES
WINTER EDITION™

EPYX® EPYX® EPYX®

EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®

EPYX ACTION

U.S. GOLD!

5 ALL-ACTION GAMES

U.S. GOLD!



EPYX® EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®

U.S. Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way,
Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel.: 0216253388



Epyx ist ein
eingetragenes
Warenzeichen
(1195270).
Alle Rechte vorbehalten.

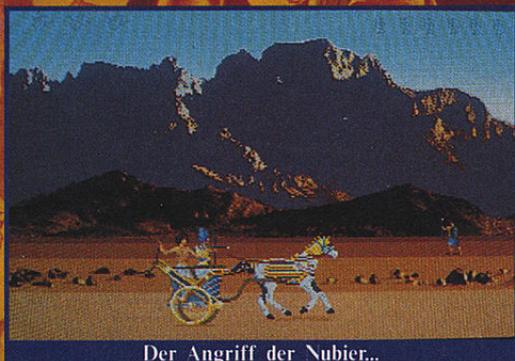
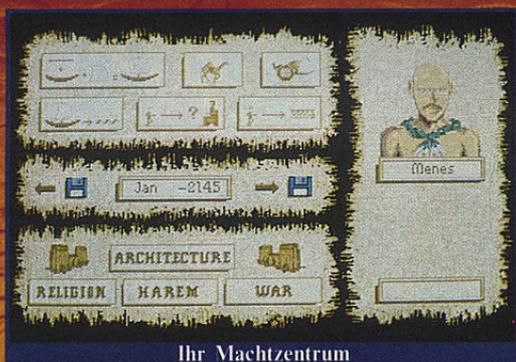
EPYX® EPYX® EPYX® EPYX®



Day of the PHARAOH



Bildschirmfotos: Amiga-Version



Ihre Finger zierlich und zart, wie die Lotusblume, ihre Taille biegsam und ihren Hüften schmal, ihre Beine, die die Schoheit behüten und Ihr Kuss, der mein Herz berührt.

Erhältlich für:



Amiga
Atari ST
PC 3.5"



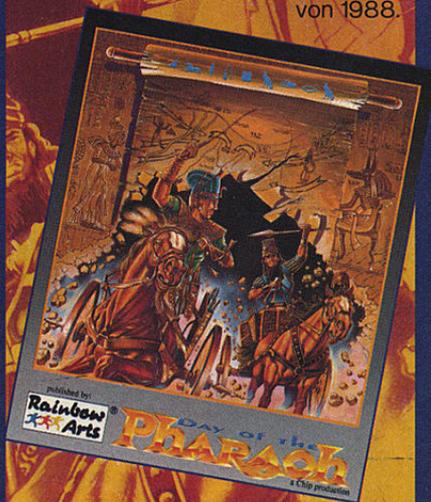
PC 5.25"



Ägypten, vor 4000 Jahren

Ein ägyptischer Kaufmann mit hohen Zielen macht sich auf, den Thron des Pharaos zu besteigen. Doch der Weg zur absoluten Macht ist schwer: Beweisen Sie Ihr Gespür für den Handel und Ihr Geschick in der Schlacht. Bekämpfen Sie die Feinde Ägyptens und bringen Sie Wohlstand über das Volk. Nur dann wird Ihnen die höchste Ehre der Ägypter zuteil: Eine eigene Pyramide, Ihr Grabmal für die Ewigkeit.

"Pharaoh" ist das neue Spiel der Programmierer von "Jeanne d'Arc", dem Strategie-Superhit von 1988.



Rainbow Arts