

POWER PLAY

Markt & Technik
DM 6,50

05 50 - Jahr 6,50
Lit. 8950/MS 6 -
001 33 - 17mk 24 -

Amiga mit CD-ROM

DIGITALE DIMENSION

CDTV — Das neue
Spielezeitalter

Masse & Klasse

MUT ZUM MODUL

Videospieleflut
aus Japan

Fortsetzung folgt

THRONFOLGER

Monkey Island
Rick Dangerous 2

Aufgetaucht

SILENT SERVICE 2

Prachtvolle Grafik * Knackige Missionen



THE BEAST IS BACK!



Beast II - T-Shirt

in jeder Box!

Original Roger Dean Design

Erhältlich für Amiga.



United Software

Das relevante Programm

Spülen einkalt

Verstärkung in der POWER-PLAY-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schüssel") von Weilheim in die Münchner Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghoul's n' Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe — eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive nach 10 Minuten auf "Betriebs-temperatur" ausgekühlt war, wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen die Netzteile



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Testmuster mit

Gleich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag traf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte "Cadaver" — mehr im Testteil. Natürlich gab's ein Stelldichein zum Fototermin im Redakteurszimmer — das Foto seht Ihr links unten, die Besprechungen der Spiele findet Ihr im Testteil. Auch Julia Coombs von Microprose verbrachte einen Tag in den "heiligen Hallen". Auch sie kam nicht drumherum: Nachdem sie uns die Neuheiten vorgestellt hatte, erwischte sie die Kameranlinse. Das "Klick" ertönte beim bewaldeten Aufgang in die Redaktion.



Eine feste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

Dann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits, Mike Clark und John Williams. Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe. Im Köfferchen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm-Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche gelauscht. Auch sie wurden auf ein Foto gebannt.



Microsofts Dame in Rot: Cathy hatte das Prachtspiel "Cadaver" im Köfferchen

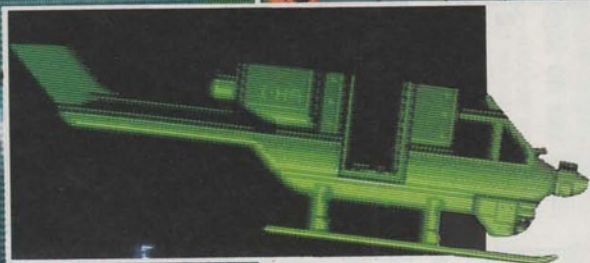
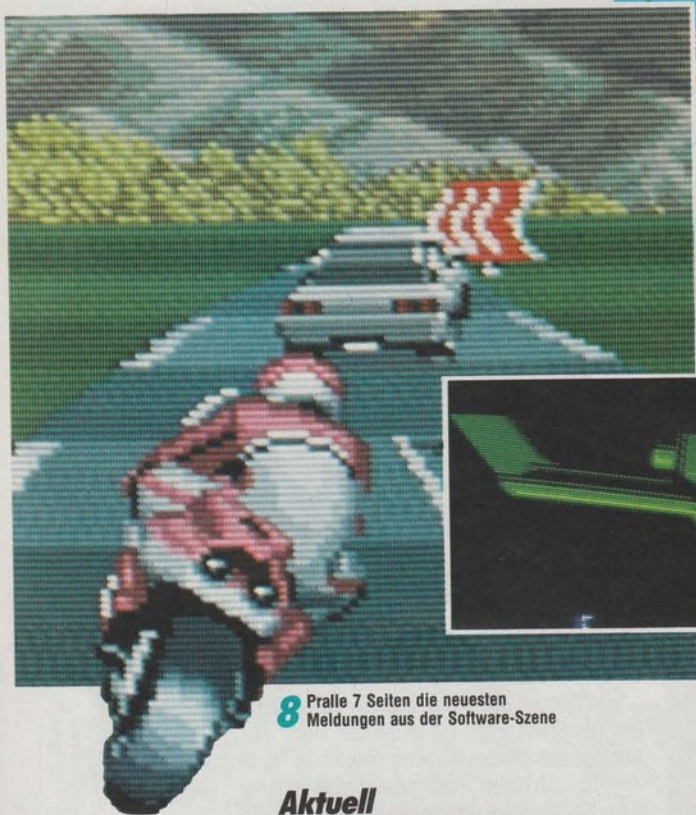


Julia von Microprose schleppte ein paar neue Simulationen an

Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...

Einen schönen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



8 Pralle 7 Seiten die neuesten
Meldungen aus der Software-Szene

142 Auf geht's zum 2. Level:
Double Dragon

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
Endlich: Nach Maniac Mansion und Zac McKracken kommt Monkey Island	20
Microprose fährt mit neuen Spielen auf: Rick Dangerous 2, Silent Service 2, UMS 2 und Betrayal	22
Managt die Monster: Mudsports	24
Sie haben was zu sagen: Größen aus der Computerwelt äußern sich zu Commodores Wunderwerk	26
Eine Vorstellung mit zweifacher Schallgeschwindigkeit: Europastart für's Mega Drive	28
Heiß: Pacmania-Wettbewerb in Essen	147

Story

Der Battle of Britain-Macher plaudert über Krieger und Köche	94
--	----

Unter der Lupe

Nostalgetrip: Die große Sprite-Historie	126
---	-----

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	30
Creme de la Creme	93
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico 'Wettbewerb	53
Euer Forum: Club-Ecke	56
High Score: Hall of Fame	54
Leserbriefe	57
Impressum	6
Starkiller	104
Neues aus der Comicszene	100
Musik, Bücher, Filme	148
Inserentenverzeichnis	145
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspiele-Tests

Apprentice	39
Back To The Future II	37

■ Cadaver	34
Earthrise	44
Fatal Heritage	47
Fimbos Quest	39
Future Classics	118
Hoyles Book II	121
Inspector Griffu	110
International Soccer Challenger	118
Les Manley	47
Magic Lines	112
Matrix Maudraders	120
Midnight Resistance	116
Murder	48
Operation Stealth	46
Prince of Persia	36
Ra	49
■ Rick Dangerous 2	38
Robot Commander	120
Saracon	112
Shadow Warrior	116
■ Silent Service 2	32
Simulcra	24
Starblade	117
Tilt	110
Vendetta	40
Venus	40
Wings of Death	113
Wonderland	31

10



90 Gralsucher aufgepaßt:
Die Lösung zu Conquest
of Camelot Teil 2.



34 Das Action-Adventure der
Bitmap-Brothers: Cadaver

Kurztests- Computerspiele

Last Ninja 2, Ice Man	122
Thunderstrike, Labyrinth	122
Pipe Rider, Dynasty Wars	122
Kings Quest IV, Conquest of Camelot	122

Red Storm Rising, Last Ninja 2	124
Thunderstrike, F-19	124
Turn It, Sim City	124
Rotox, Klax	124
Treasure Trap, Bloodwych	125
Dynasty Wars, Klax	125

Videospiele-Tests

Batman	136
Beach Volleyball	139
Cyberball	136
Devil Crush	137
Double Dragon	142
E-Swat	133
Faxanadu	140
Image Fight	138
Lode Runner	139
Ninja Spirit	138
Phelios	132
Pinbot	142
Silent Service	140
Summer Games	143
Super Monaco Grand Prix	143
Xevious	138

Kurztests- Videospiele

Ghouls'n'Ghosts, Dr. Mario	144
Burai Fighter, Volleyfire	144
Matchmania, Pipe Mania	144
Sokoban 2, Double Dragon	145
Obaman, Rastan 2	145

Automatenspiele- Tests

Arcadeneuheiten des Monats 146

Power-Tips

Computerspiele-Tips

Imperium	62
Ultima	62
F-29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blades	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72
Xenomorph	74
Dr. Bobo antwortet: Bloodwych — Data Disc Vol. 1, Ultima IV, Lords of the Rising Sun	76



Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Legend of Zelda, Dragon Wars 78

POKE-ECKE: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Magazin, Deathtrack, X-Out 78

Video-Spiele Tips

Kid Icarus, Castlevania, Ordnyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword 79

Neutopia 80

Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse 82

Shinobi 84

Clue-Books

Might & Magic II Teil 3 85

Gral gefunden: Camelot Teil 2 90

■ Titelt Themen



148 Neue Trends
aus der Redaktion
im Medienteil

◆ 90 ◆

DIE WERTUNGEN

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

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiele-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

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

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Winfried Forster wi					
Volker Weitz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: Die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	86%	AMIGA
Grafik: 88%	Sound: 83%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 86%		
ATARI ST		C 64
nicht geplant		nicht geplant

Hier steht entweder die Grafik- und Sound-Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

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

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWERWERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiele-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die POWER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Liebliche

Momentan spielt...

...Anatol Locker

Dr. Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Silent Service II (MS-DOS)

...Michael Hengst

Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

...Martin Gaksch

Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atari ST)

...Volker Weitz

Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

...Winnie Forster

Ghouls'n'Ghosts (Super Graf), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows Europe GmbH	25
Bachler Softwareversand	98
Berry Lösungsservice	65
Bomico 9, 15, 19, 35, 37, 43, 45, 99, 111, 3. US	
Computermarkt Münster	107
Computing	71
Compy Shop	69
CPS Frank Heidak	77
Crystal Soft	91
CWM	87
Delta Konzept	125
Dynatex	60
EC-Electronics	55
Flashpoint	88
Fundur	91
Funtastic Computerware	97
Funware	71
Galaxy Software	73
Game Play	65
Gamesworld Computershop	95
German Design Group	80
Groovesoft	80
Gross-Electronic	86
Hamo Fachversand	71
HSC Hard'n Soft	82
Joysoft	68
Karosoft	84
Kingsoft	27
Theo Kranz-Versand	91
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag 50, 103, 108, 117, 119, 121, 123, 141	
Okay Soft	69
Paradise of Games	83
Powersoft	71
RSE Schuster	145
Rushware	11, 13, 17, 29
Software Kühn	59
Software Corner	57
Steirerfunk	80
United Software	23, 41, 115, 2. US, 4. US,
Vector 1	92
Virgin Games	134/135
Wial Versand	21
World of Wonders	69



Grafik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

Florida-Fallout

Von Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: **Fountains of Dreams**. Im Stil von "Wasteland" spielt Fountains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflusst. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitglieder der Truppe entsprechend versucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht fehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammen übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom



Mehr Strategie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)

Wasteland-Erfinder Dave Albert. Am bewährten Spielprinzip hat sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner à la

"Bard's Tale" in 3D und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wasteland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zu nächst für MS-DOS. mh

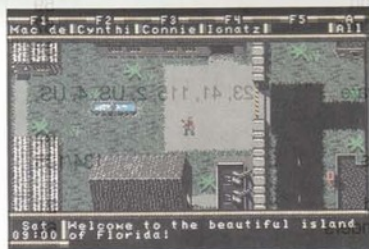
Ballspiele für Fortgeschrittene

Die Bitmap Brothers sind ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade ihr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. **Speedball 2** soll im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmal das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren. Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworfen und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone, der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend. mg

Sammlerstück

In **POWER PLAY 6/90** riefen wir zum großen **Ultima VI-Wettbewerb** auf. Die Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriott gab sich die Ehre) für Ihren rollenspielhungrigen PC dürfen sich heute schon freuen:

Steen Alcor aus Sønderborg (Dänemark)
Stefan Bremen aus Würzelen
Heiko Carsten aus Kronsmoor
Jens Giese aus Berlin-Charlottenburg
Alexander Höhnig aus Mannheim
Daniel Paraczzak aus Klagenfurt
Andreas Kolbom Rosstal
Nick Reynolds aus Buchholz
Thorsten Schubert aus Bingen
Christian Sittlerlee aus Recklinghausen
Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit dem Programm, das Euch demnächst zugestellt wird. mh



Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)



INVEST

Es gibt tausend Wege reich zu werden



AMIGA
ATARI ST

Vertrieb: Bomico

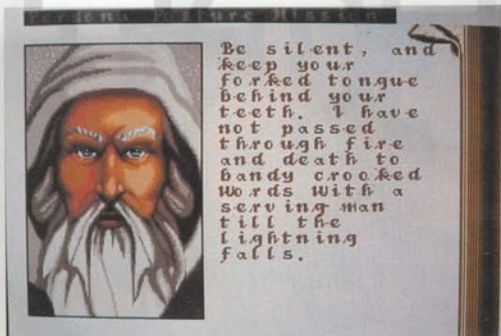
Vertrieb: BOMICO
Elminger Straße 1
6900 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline



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

PC
C 64



Lausche meinen Worten, Abenteuer (MS-DOS/VGA)

Abenteuer- ritt

Fans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmierer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teils seiner **Herr der Ringe**-Trilogie. Bei **Riders of Rohan** handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlrei-

che Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflockern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorlage von Tolkien angelehnt. Da **Riders of Rohan** nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amiga- und ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hoffen wir das Beste.

vw



Verlieren tut weh... bei Battle Chess II (MS-DOS/VGA)

Schach- schlacht

Erfolgreiches noch erfolgreicher zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen **Battle Chess II: Chinese Chess** erscheinen. Die Regeln ähneln

dem normalen Schachspiel. Ähnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stielecht auf einem Schachbrett. Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors sollen **Battle Chess II** zu einem noch größeren Erfolg verhelfen. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der September geplant. Das Programm kostet voraussichtlich 90 Mark.

mh

Heiße Kugel

Allen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballsportspiel ins Haus. **Firebird** schickt **Fireball** in die Arena. Auf einem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweichten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungeheuer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig ihre Form, was auch eine neue taktische Planung voraussetzt. **Fireball** wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen.

vw



Dreidimensional: Fireball (ST)

Ballspiele für Einsteiger

Das futuristische Sportspiel **Speedball** (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das **Sega Master System**

umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiele-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb dafür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt.

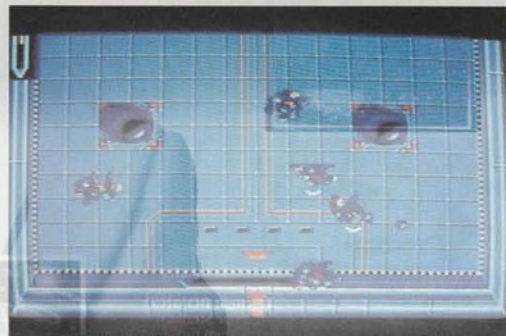
mg

Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebste Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern **Rat Pack** von Microprose.

Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Kofferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen — alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: **Rat Pack** ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

al



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Sega Master System

SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE



phabe



Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstützt (MS-DOS/VGA)

SSI in Space

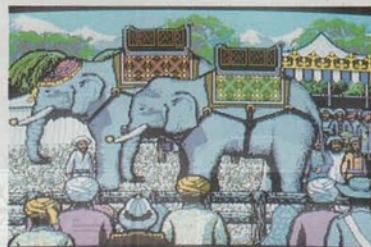
SSI langt mal wieder gnadenlos zu. Vom Rollenspiel-Giganten TSR wurde nicht nur die Lizenz für "AD&D"-Spiele erworben, sondern auch für Computerumsetzungen des Buck Rogers-Brettspiels. Nun ist das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig. Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem basieren wie die AD&D-Serie. Allerdings wurde der Bedienungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgeböhrt. So unterstützt man auf MS-DOS endlich VGA-Grafikkarten. Außerdem werden bei Buck Rogers — Countdown to Domsday nun auch heiße Raumschlachten geschlagen. Dem Szenario angepaßt sind natürlich Waffen und Monster. So findet man Raketenwerfer, Laser und



Lasergeschosse statt Säbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VGA)

Lichtsäbel, mit denen Ihr auf finstere Aliens einprügeln dürft. Am Kombatssystem wurde kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik, ein "Skill"-System für die Charaktere. Natürlich fällt in dem SF-Szenario auch die Magie

weg, dafür gibt's z.B. statt "Stinking Cloud" fette Gas-Granaten. Erscheinen wird Buck Rogers voraussichtlich im Oktober für Amiga (nur ab 1 MByte RAM), C 64 und MS-DOS. Eine Atari ST-Version ist nicht geplant. mh



Level 9 auf neuen Wegen: Indien ist das Ziel (MS-DOS/VGA)



Turbo Diesel mit Schuß

Es gibt kein Fortbewegungsmittel, das nicht militärisch ausgerüstet werden kann. Diesmal wurde der lokale Schickimicki aus dem Wagen rationalisiert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt. Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run"-Manier über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden. Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz. Wenn der Jeep zu sehr durchlöchert wurde und man befürchten muß, daß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von drei Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat.

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht munterbedürftig aus. Programmierer Steve Bak, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whittaker versuchen, den War Jeep bis zum Oktober auf dem Amiga und Atari ST zum Laufen zu bringen. Die Ballerei, die bei Microstyle erscheint, kostet um die 70 Mark. al

Jenseits von Indien

Bislang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mittelprächtige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause stellen sie nun ihr neuestes Werk vor — und die Fachpresse staunte nicht schlecht. Mit den textorientierten Adventures hat ihr neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinsam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen. Strategie, Taktik und Icons dominieren in diesem Wirtschafts- und Handelspiel, das in Indien angesiedelt ist und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" aussieht. Actionszeneen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safariplan wie eine Tigerjagd. Bis zu sechs Spieler können antreten und sich als weise Kolonialherren versuchen, bevor die Bevölkerung putscht. Zunächst wird die MS-DOS-Version erscheinen, Umsetzung für Amiga und ST sind in Arbeit. mg

Apprentice



**Apprentice ist ein knifflig
süßes Jump'n'Run-Spiel,
das viele Rästel in sich birgt.**

- ★ Viele (zum Teil versteckte) Level mit über 900 Screens.
- ★ Himmel und Hölle, Feuer- und Erde-Level
- ★ Password-System zum schnellen Wiedereinstieg
- ★ Infoläden, Shops und Tauschgeschäfte mit einer guten Fee.
- ★ Von simplen bis sehr intelligenten Gegnern, die Ihre Spielelemente mitbenutzen.
- ★ Viele Spielelemente wie: Kisten, Luftballons, Plattformen, Schatzkisten, Schalter, Dornen und ein kleiner Bruder.
- ★ Allwegscrolling, bei maximaler Grafikauflösung.

*Erhältlich als Disk für:
Amiga, Atari ST, PC,
sowie als Disk oder Kassette für:
C64, Amstrad CPC und
Spectrum*

**Rainbow
Arts**

Rainbow Arts
Hansaallee 201 • 4000 Düsseldorf 11
Info-Telefon: 0211-596761



Tournament Golf™



Vertrieb: **BONICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO 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. 0 69/77 80 25

elite



Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Aurnyn läßt grünen. (Amiga)

Unendliche Umsetzung



Grafikpracht, die hungrig macht

Erfolgreiche Kinofilme sind mindestens zu zweierlei gut: Erstens bescheren sie den Machern fette Gewinne und zweitens sind sie ein beliebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weltpremiere Ende Oktober wird **Die Unendliche Geschichte, Teil 2** auch als Computerspiel vorliegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt. Ihr schlüpft in die Rolle von Sebastian, der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat. Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektakels ist übrigens der 25. Oktober.

mg

Rollenspiel-Ring

Neben dem Schachspiel "Battle Chess II: Chinese Chess" arbeiten die "Bard's Tale"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel. Das Szenario ist sehr eng an das Fantasy-Epos **Herr der Ringe** angelehnt. Ihr steuert in dem Spiel **Lord of the Rings Vol. I** den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren, Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lösen. Die PC-Version unterstützt die volle VGA-Grafikpracht mit 256 Farben. Stimmungsvoller Digisound verleiht das Spiel, und gesteuert wird über Menüs und ein Icon-System.

Lord of the Rings Vol. I ist der erste Teil einer Trilogie, die



Der erste Teil des Rollenspiel-Dreitellers "Lord of the Rings" von Interplay (MS-DOS/VGA)



ähnlich wie die drei Romanbände der Vorlage aufgebaut sind. So werden insgesamt noch zwei Titel folgen. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende September zuerst für MS-DOS und kostet rund 90 Mark. Andere Umsetzungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Fassung ist im Bereich des Möglichen.

mh

Blau-Stich(k)

Der erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpell: Als der Verband gelüftet wurde, stellten wir beim **Competition Pro Star** nicht nur optische Veränderungen (transparent-blau mit Chromglanz ist ab sofort "in"), sondern auch mechanische Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpfe mit Mikroschaltern bestückt.

Außerdem gibt's zuschaltbares Dauerfeuer (auf Knopfdruck oder ständig) und Zeitlupe.

Möglich wurde dies durch zwei zusätzliche Feuer-

4



Bewährte Qualität in neuem Gewand: der neue Competition Pro

PRINCE of PERSIA™

von Jordan Mechner



Bildschirmfotos von der Amiga-Version



Befreien Sie die schöne Prinzessin aus den Klauen des Großwaisirs Jaffar und werden Sie Herrscher von ganz Persien.

- ★ über 250 Räume
- ★ unglaublich realistische Animation
- ★ Ein Action-Adventure wie kein anderes!



Amiga, PC 5.25" & 3.5"
demnächst auch für Atari ST
Veröffentlicht von Softgold, 1990.

Vertrieb:

Deutschland: Rushware
Österreich: Darius, Karasoft
Schweiz: Thali AG


Broderbund



Noch ist kein fieser Feind in Sichtweite (ST)

Luftschlacht



Du hörst ab sofort auf mein Kommando! (ST)

Gerade wird von den Strategieexperten PSS an einer Flugsimulation mit dem Arbeitstitel **Battle of Britain** gewerkelt. (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms' "Their finest Hour: Battle of Britain".) Wie der Titel schon verrät, geht es um die Luftschlacht von England. Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bombern in die Luft steigen. Viele Missionen, eine gehörige Portion Taktik und eine ausgefeilte Grafik sollen dieses Programm zu einem Leckerbissen werden lassen. Erscheinen wird's voraussichtlich im Spätherbst dieses Jahres für Amiga, ST und MS-DOS. mh

Auf die Matte gelegt

Einen Nachmittag lang herrschte in unserer Redaktion ein rauher Umgangston: Fäuste flogen und Nunchaku klirrten — freilich nur auf dem

Bildschirm. Drei große Meister von Electronic Arts' Kampfsportsimulation **Budokan** versammelten sich in Haar bei München, um Deutschlands besten Computerkämpfer zu küren.

Unter allen Einsendern, die auf unsere Quizfrage die richtige Antwort wußten ("Ayako Maruyama"), wurden per Los die Finalisten ermittelt. Es traten an: Andy (16), die Todeskralle aus Vaterstetten; Marius (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15), der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer Budokan bevorzugt Sierra-Adventures und "Ultima VI".

Nach einer freundlichen Begrüßung ging's handfest zur Sache: In allen vier Budokan-Disziplinen spielte jeder gegen jeden; wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat, wäre der Gewinner.

Bei der Auftaktdisziplin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr, legte beide Konkurrenten unsanft auf die Matte und ging klar in Führung. Doch schon nach der zweiten Runde, dem Kendo-Wettkampf, waren alle wieder gleichauf. Im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mittelpunkt: Marius blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen satten Lieben im entscheidenden Nunchaku-Duell den Gesamtsieg. Er gewinnt ein saftiges Software-Paket und wird nach London eingeladen, wo in Kürze das Europafinale stattfindet. Bleibt Marius auch hier Meister aller Budokan-Klassen, winkt ihm eine Reise nach Japan.

Sobald das Finale über die Bühne gegangen ist, werden wir Euch über das Abschneiden "unseres" ehrenwerten Kämpfers ausführlich informieren. hl



Sega strikes back: Der Game Gear tritt gegen den Game Boy an

Nachzieher

Der Kreis schließt sich: Als letzter Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atari und NEC auch Sega ein Handheld-Videospiel angekündigt. Ihr tragbarer Taschenpieler wurde auf den Namen **Game Gear** getauft und soll in Japan noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ähnlich wie das Lynx von Atari ist der Game Gear "in die Breite" gebaut. Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bildschirm mit einer Diagonalen von 3,2 cm. Daraus folgt leider, daß

sich der Batterieverbrauch in denselben Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten aufwärts pro Sechserpack Mignon-Zellen — je nach Batteriequalität). Der Game Gear ist 103 mm tief, 210 mm breit und 38 mm hoch. Damit ist er ein ganzes Stück kleiner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx. Zwei Feuerknöpfe sowie ein Joypad-ähnliches Steuerkreuz sind ebenfalls vorhanden. Für eine ausreichende Menge an Modulen werden neben Sega u.a. Activision, NCS, Wolf Team, Sunsoft und System Soft sorgen. Ein ausführlicher Test folgt. mg

GAME GEAR Technische Daten

Prozessor:	Z-80A (3,58 MHz)
Video-RAM:	8 KByte
RAM:	16 KByte
Auflösung:	160 x 146 Pixel
Farbpalette:	4096
Farben gleichzeitig auf Bildschirm:	32
Sound:	4 Stimmen
Angekündigte Module:	ein Autorennen G-Loc Columns Pengo Out Run Space Harrier Super Shinobi Shanghai Sokoban ein Rollenspiel (Grundgerät) ca. 250 Mark ca. 40 bis 60 Mark
Preis:	
Modul:	

Letzte Meldung

■ **Bard's Tale III** erscheint demnächst für Amiga und MS-DOS

■ **Vom 9. bis zum 11. November** findet in **Köln die Amiga-Messe statt. POWER PLAY** ist mit einem eigenen Stand vertreten.

■ **Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Video-spiele konzentrieren.**

JAMES BOND 007[™]

DER SPIION, DER MICH LIEBTE

James Bond in seinem bislang härtesten Fall

Er ist Bond - Er ist wieder da - Er ist 007
James Bond ist wieder da, in einem klassischen, atemberaubenden Verlaufsplan gegen die Zeit, um die Welt vor dem verreckten, mächigen Gen Karl Stromberg zu retten.

Nach dem ganzen Know-how um ein weltweite Machtübernahme zu verhindern, überlistet Strombergs Helfersheriffen und verhilft einem Atomkrieg zwischen Ost und West.

Die mitreißend, fesselnde Land und in die Tiefe des Meeres - und die Fahrt über den von 'Q' besonders modifizierten Lotus, der einen fröhlichen Motor hat und bis über die Zahnräder läuft!

Bestehen Sie nicht auf, spannenden Wendekurven, nicht einfach im Zerkampf (sowohl die Action auf mehreren Ebenen verfolgen und höchst vertrauliche Geheimnisse entschlüsseln).
Laut Dr. Der Spion, der mich liebt, auf keinen Fall entgehen eine Spitzenleistung der Programmierkunst!



DOMARK

BONICO
die Spielzeug-Fabrik

Vertrieb: **BONICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO Serviceleine
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 069/77 80 25

LUCASFILM

UNTER DEN

PIRATEN



Plastisch: Luke Skywalkers Kopf mit Darth Vaders Körper (Amiga)

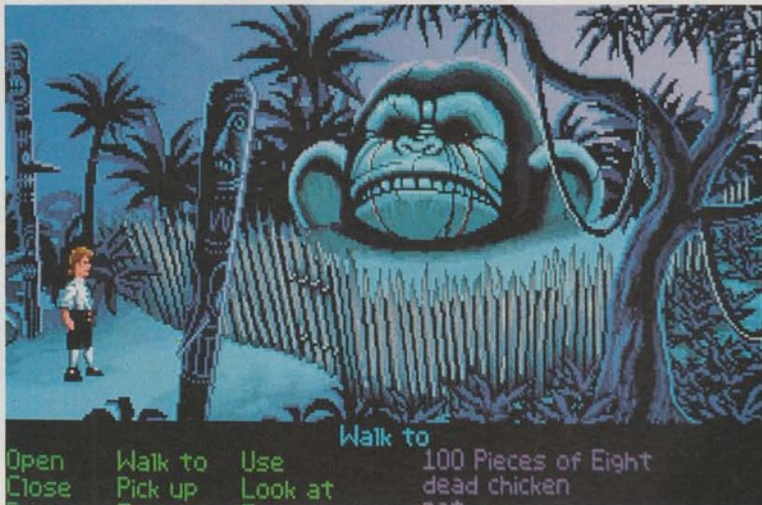
ist das alles nur Seemannsgarn? Bis Guybrush das herausfinden kann, liegt allerdings noch ein langer Weg vor ihm.

Für Monkey Island wurde das Adventure-System "SCUMM" von Lucasfilm neu geschrieben. Die Personen

laufen nicht mehr in "flachen" Räumen herum. Dank einer speziellen 3D-Zoom-Routine gehen Personen auch nach "hinten" und "vorne", wobei sie fließend größer und kleiner werden. Auch die Bedienung ist wesentlich einfacher geworden. Fährt man mit dem Cursor

Lucasfilm startet zu einer Reise in die Karibik. "The Secret of Monkey Island" heißt das Adventure um ungewaschene Piraten und glänzende Dublonen. Wenn Monkey Island ähnlich einschlägt wie "Maniac Mansion", "Zak McKracken" oder "Indiana Jones III", darf man sich jetzt schon auf eine Menge Hobbypiraten einstellen.

Um sich stilecht zu informieren, werteten die Lucasfilm-Programmierer erst einmal 50 Piratenfilme aus, bastelten alte Schiffsmodelle nach und probierten alle möglichen Varianten von Augenklappen aus. Nach diesen Recherchen errieten sie folgende Geschichte: Der junge englische Abenteuerer Guybrush Threepwood ist soeben auf Melee Island gelandet. Die wacklige Überfahrt hat sich gelohnt. Melee Island ist ein Mekka für Piraten — und solche, die es werden wollen. Guybrushes sehnlichster Wunsch ist es, ein solcher zu werden. Doch dazu muß er drei harte Prüfungen bestehen. Erst muß er den lokalen Schwertmeister besiegen, dann etwas Wertvolles aus dem Haus des Gouverneurs mopsen und einen versteckten Schatz ausbuddeln. Während der drei Prüfungen stellt Guybrush schnell fest, daß auf Melee Island etwas faul ist: Der Geisterpirat LeChuck hat die sonst so rauen Seefahrer derart eingeschüchtert, daß sich keiner mehr aufs Meer traut — oder



Tierisch: Affentanz auf Monkey Island (MS-DOS/VGA)



Gebraucht: Würden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

auf einen Gegenstand, so er-schein das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" — "öffnen"). Wie üblich wird außer dem Namen des Spielstands nicht getippt. Das Spiel ist größer als "Indiana Jones" und damit wohl das umfangreichste aller Lucas-film-Abenteuer. Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stunden Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen. Man kann jetzt im Spiel mit mehr Personen reden. Nicht alle Konversationsen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garantieren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzhaft Lächer — besonders empfehlenswert ist das kurze, äußerst informative "Gespräch" mit dem Knäp-Hund.

Auch die "Cut-Scenes" sind geblieben. Während des Spiels bekommt der Abenteurer einen kurzen "Film" zu sehen, wenn sich auf der Insel etwas Besonderes tut.

Wärmt den Grog an, kramt die Schatzkarten aus den Truhen, holt den Gummisäbel aus dem Schrank, übt Euch im Priemkauen: Lucasfilm hebt die Segel zu einem waschechten Karibikabenteuer.

Der Spieler schlägt sich im Spiel mit ca. 40 Haudengen herum. Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötzlich in einer hitzigen Konversation den Säbel; es beginnt eine Fechtzene. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duelliert man sich statt mit blitzendem Stahl mit ehrlichen Worten. Die Figuren fechten automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine saftige Beleidigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegen schleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Beleidigung, gerät das Gegenüber völlig aus der Fassung — der Sieg ist nicht mehr weit.

In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen — Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch.

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankerl einstellen. Unter anderem wirkte der "Loom"-Grafiker Marc Ferrari an den Hintergrundzeichnungen mit. EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Atari ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant.

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlichen. "Night Shift" ist ausnahmsweise weder Adventure noch Simulation, sondern spricht die Geschicklichkeitfans an. Wahlweise als Fiona oder Fred Fixit habt Ihr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miniaturpfeiffiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industrial Might and Logic" müßt Ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indys", "Baby Vaders", "Young Luke Skywalker" und "Mini R2 D2s" sorgen. Die Halle ist mit allerlei

verschiedenen Maschinen angefüllt und dementsprechend groß — spricht: mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Maschinen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zügiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Kopf heraus. Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziert habt, dann werden in der nächsten Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens von englischen Programmierern unter Anleitzung von Lucasfilm Games erstellt. *alm/g*



Andreas Albert & Partner
Liegitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

C64

ALL TIME CLASSICS	47,90
ATROCIOUS	38,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90
BLOOMONEY	35,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	59,90
DELIVERANCE	47,90
DRAGONS OF FLAME	36,90
DYNAMIC WARS	38,90
EMLYN HUGHES SOCCER	34,90
ESCAPE FROM PLANET OF ROB. M. DT.	38,90
F14 TOMCAT	38,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FILMBROS QUEST DT.	36,90
GREAT COURTS DT.	54,90
HEROES COMPLICATION DT.	39,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	54,90
KENNY DAHLST SOCCER MATCH	39,90
KICK OFF 2 DT.	37,90
KLAX	37,90
MANCHESTER UNITED DT.	37,90
MIDNIGHT RESISTANCE	39,90
MIGHT & MAGIC 2	49,90
MILESTONES DT.	38,90
MURDER	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PUFFYS SAGA	37,90
Q & T HILF FORD DT.	38,90
RICK DANGEROUS 2	37,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
SARACON	39,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW WARRIOR	38,90
SHINOBU	37,90
SILENT SERVICE	37,90
SK OR DIE DT.	37,90
SURF CITY	37,90
SNOWSTRIKE	39,90
STAR COMMAND	56,90
STARLIGHT DT.	38,90
TEST DRIVE - MUSCLE CARS	26,90
TEST DRIVE - EUROPE CHALLENGE	25,90
TIME MACHINE	47,90
THE COMPLICATION	37,90
TURV SPORTS FOOTBALL DT.	49,90
TWINWORLD	37,90
VENETTA	37,90
WHEELS OF FIRE	49,90
X-CUT DT.	37,90
ZOMBI	47,90

Disk

688 ATTACK SUBMARINE	65,90
AMOS GAME CENTER	106,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BATTLEMASTER	59,90
BLADE WARRIOR	59,90
BUDOKAN DT.	65,90
CADAVEE	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	68,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90
CODENAME: ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COMBO RAGER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
DAMOKLES DT.	65,90
DOMINATION DT.	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON QUEST DT.	68,90
DUNGEONMASTER DT. (1 MB)	85,00
DYNAMIC DEBUGGER	84,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	84,90
EPIC	58,90
F-16 BMISSION LIGHT VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	89,90
F-20 RETALIATOR DT.	84,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FIRE AND BRIMSTONE	65,90
FILMBROS QUEST DT.	65,90
FLOOD DT.	65,90
FULL METAL PLANET DT.	85,90
GHOST W GORLINS DT.	49,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
HEROES QUEST DT.	69,90
HEROES COMPLICATION DT.	59,90
IMPERIUM	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	95,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	89,90
INVEST DT.	59,90
IT CAME FROM A DESSERT 1 MB DT.	74,90
IT CAME SCENERY DISK DT.	39,90
KALAHAN DT.	85,90
KICK OFF 2 DT.	56,90
KINGS QUEST 4	89,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGAL DT.	65,90
LESURE SUIT LARRY 3	85,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LN WHUS CHALLENGE DT.	54,90
LOOM DT.	69,90
LOST PATROL DT.	49,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MATRIX MARAUDERS	59,90
MURITRI 99	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIGHT & MAGIC 2	69,90
MURDER DT.	49,90
NEUROMANCER DT.	65,90
NEW YORK WARRIORS 1 MB	79,90
OPERATOR STEALTH DT.	59,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POPULUS DT.	54,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POLICE QUEST 2	89,90
PROJECTILE DT.	65,90
Q & TEAM FORD DT.	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
RED STORM RIDING DT.	59,90
RESOLUTION 101	65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
SARACON	65,90
SHADOW WARRIORS	49,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	79,90
SIMULCRA DT.	65,90
SICKE WARS DT.	65,90
SLY SPY	49,90
SORCERERS APPRENTICE	49,90
STARBLADE	59,90
STARLIGHT DT.	59,90
STORM ACROSS EUROPE	74,90
SWORD OF ARAGON	89,90
TEENAGE MUTANT	89,90
THE FLAGLE	59,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90
TOWER FRA	65,90
TURRICANE DT.	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT.	74,90
ULTIMA 5	79,90
UMS 2 DT.	72,90
UNREAL DT.	79,90
VENUS FLY TRAP	54,90
VIKING CHILD	59,90
WINGS DT.	74,90
WORLD BOXING MANAGER	49,90

ST AMI

IBM

A-10 TANK KILLER	89,90
AIR TRANSPORT PILOT	99,90
ALL TIME CLASSICS	99,90
ATOMIC	59,90
BAD BOOD	79,90
BERLIN 1848 DT.	85,90
BATTLECHES 2	75,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CENTURION DEFENDER OF ROME	74,90
CIRCUIT EDGE	74,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
DRAGON STRIKE	69,90
EARTHREE	65,90
ESCAPE FROM HELL DT.	72,90
FACE OFF ICEHOCKEY	89,90
FLIGHT OF THE INTRUDER	72,90
GUNS AND BUTTER	75,90
HEROES QUEST	72,90
HOYLE BOOK OF GAMES 2	89,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	85,90
IRON LORD DT.	75,90
ITALIAN 1960 DT.	75,90
KHALAAN DT.	84,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
KINGS QUEST 5	89,90
KLAX	84,90
LAST NINJA 2 DT.	74,90
LEGEND OF FAIRGAL	89,90
LESURE SUIT LARRY 3	89,90
LHX-ATTACK CHOPPER	89,90
LOOM	89,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MEAN STREETS DT.	72,90
MIDWINTER	72,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
OVERUN	75,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	39,90
Q & T HILF FORD DT.	59,90
RA DT.	54,90
RAILROAD TYCOON	89,90
RESOLUTION 101	65,90
ROCK 'N ROLL DT.	64,90
SECRETS OF SILVERBLADES	89,90
SILENT SERVICE 2	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SNOWSTRIKE	84,90
SOULMATE SOUNDBLASTER	429,90
STARBLADE	59,90
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	35,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEME PARK	74,90
THUNDERSTRIKE DT.	65,90
ULTIMA 5	72,90
UMS 2 DT.	79,90
WELLTRIS DT.	64,90
WOLF PACK	87,90

3,5" 2 DD NoName 10er
5,25" 2 DD NoName 10er
AMIGA MAUS
AMIGA TOOLS PLUS
EXTERNES LAUFWERK 3-LINE
Internes Laufwerk 3.5
MOUSE SEI
SPEICHERVERWERTUNG AUF 1 MB
XTCOPY 2 Incl. Hardware

AMIGA SUBEÖR

3,5" 2 DD NoName 10er	11,90
5,25" 2 DD NoName 10er	8,90
AMIGA MAUS	59,90
AMIGA TOOLS PLUS	59,90
EXTERNES LAUFWERK 3-LINE	199,90
Internes Laufwerk 3.5	156,00
MOUSE SEI	19,90
SPEICHERVERWERTUNG AUF 1 MB	149,90
XTCOPY 2 Incl. Hardware	59,90

* BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Istpreis vorbehalten
Liese gegen transferierten Rückumschlag, Bitte Kontaktschlag
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM * Luftpost plus 5,50 DM * Ausland Euroschick plus 10,00 DM

VERRÄTER VORSCHAU

Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.



Welcher Winkelzug wirkt sich bei Betrayal auf was aus: eine feine Tabelle von Rainbird



Landkarten in Massen (ST)



Was gehört uns schon? (ST)

Nicht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig. Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion im schwülheißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungsorgie mit Knüllern wie "UMS II", "Rick Dangerous II" und "Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betrayal" (auf deutsch etwa "Verrat") aus. Ihr spielt einen von vier Rittern eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind alt und schwach, so daß die vier Provinzfürsten sich ständig in den Haaren liegen. Verrat, Intrigen, Lügen, Betrügereien und heimtückische Mordanschläge sind an der Tagesordnung. Eure Aufgabe: Soviel Macht ansammeln, daß Ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher ersetzen könnt. Um Eure Macht auszubauen, müßt Ihr Steuern erheben und selbst welche an den König abführen; Ihr müßt Eure Truppen verstärken und auf die neidischen Nachbarn achten. Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich nicht genug Mitspieler, werden



Plündern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

alle übrigen vom Computer übernommen. Ihr sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und legt fest, ob kriegerische Auseinandersetzungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob Ihr Eure

Krieger selbst steuert. Hier müßt Ihr dann in schönster Actionmanier mit Schwert oder Kampfaxt den Gegner umhauen. Per Knopfdruck gibt's feine Übersichtskarten und Informationen über einzelne Dörfer und Truppen. Sogar ein "Plün-

der"-Modus, in dem Ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft, wurde nicht vergessen. Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS. (ST) M.



GRAUENHAFTE MUTIERTE WESEN
SIND ÜBERALL VERBORGEN

FEDERATION QUEST 1
B.S.S. JANE SEYMOUR

Eine Flotte gigantischer biologischer Forschungsschiffe, mit außerirdischen Lebewesen an Bord, wurde von todtbringenden Strahlen getroffen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Schiffe zu untersuchen, die beschädigten Systeme zu finden und zu reparieren, die außerirdischen Wesen aufzuspüren und zu fangen und schließlich die Flotte sicher zurück in den Hafen zu bringen. Dieses Mammut-Strategie-Rollenspiel enthält mehr als 4000 Räume, verteilt auf 20 Schiffe. Vollständig ins Französische und Deutsche übersetzt.

Erhältlich für:
AMIGA und
ATARI ST/STE



"Gutes Design, gutes Spiel, das den Kauf lohnt."
Paul Lakin, Zero, 89%

"Wenn Sie drei Wochen Zeit und eine Kaffeemaschine neben sich haben, kaufen Sie Federation Quest 1 BSS Jane Seymour." Paul Glancy, C&VG, 91%

"Höchst unterhaltsam und fesselnd."
Steve James, CU Screen Star.



Screen-Shots von verschiedenen Formaten



SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen:

Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghold, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...

Rainbow Arts' ausgezeichnetes "Grand Monster Slam" ist einer der bislang größten Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede. Das abgedrehte Sportspiel um Tritte, Beloms und rücksichtslose Monster bot neben dem originalen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte. Wer insgeheim auf eine Fortsetzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeutel zücken. Den zweiten Teil von Grand Monster Slam wird es zwar nie geben, dafür wird bei Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt: "M.U.D.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyähnliche Gemetzel eigentlich ausreichend.

Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektakel etwas genauer. Zwei Mann-

schaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rücksichtslosesten Monster, die je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) lebendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natürlich wurde auch ein erzbestechlicher Schiedsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spiels ist es, einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vorzeitig das Spielfeld zu verlassen, quer über das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern. Während eines solchen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen, ob er sich selbst mittels Joystick ins Geschehen stürzt oder sich darauf beschränkt,



Vom Kerker direkt aufs Spielfeld: Eine (noch) komplette M.U.D.S.-Mannschaft, kurz vor einer weiteren Straftat

vor dem Match die Taktik seiner Mannschaft festzulegen. Klingt gut? Leider genügte es den Designern nicht, eine neue Sportart zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghold" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert. Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen, Wälder und Gebirge, Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geographischer Lage auch in ihrem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschnittene Gebirgsstädte, aber auch vollständig auf Pfählen und Plattformen errichtete Moorsiedlungen.

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail: In den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieler kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstitute und Kredithäuser, überlaufene Kneipen, Nobelhotels und miese Absteigen sowie natürlich je ein M.U.D.S.-Stadion. Die Existenz dieser verschiedenen Gebäude macht einem klar, daß die Entwickler einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der



Schlußverkauf der Kampfmaschinen: Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S.-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemalige Straftatgefangene, die im Gewinn des Ghold-Cups die einzige Chance sehen, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Nur so verständlich also, daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird. Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglager und nicht selten auch die Obrigkeit, sie alle scheinen Ghold nur zu bevölkern um der M.U.D.S.-Mannschaft das Überleben so schwer wie möglich zu machen. Austeilen und Einstecken — demnächst auf ST Amiga und MS-DOS. w/



Biologische Kriegsführung: Jedes der Monster will gemäß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.

Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der
Schirmherrschaft
von Commodore
und dem
Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe,
Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90:
9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09. 11.-11. 11. 90
Schüler/Studenten: DM 10.-
Erwachsene: DM 15.-

Fachbesucherkarte: DM 35.-
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie
über 100 Aussteller und
30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei,
wir freuen uns auf Sie!
Das Reiseunternehmen
Giller Reisen wird Ihnen bei
der An-, Abreise und Unter-
kunftssuche in Köln
gerne behilflich sein:

Giller Reisen GmbH
Frau Gruber
Tel.: 089-6132002
Fax: 089-6135019

Die Messe wird ein Hit, das weiß ich. Deshalb bestelle ich
schon jetzt zu Vorabpreisen Tageskarten à DM 10 und schlage
dem Veranstalter damit ein Schnippchen, weil's sonst teurer wäre.
Bitte einreichen an: AMI Shows Europe, Zugspitzstraße 2a, D-8071 Vaterstetten

Name _____
Straße _____
Ort _____
Einsendeschuß: 10. 10. 1990
(Datum d. Poststempels)

DIE DIGITALE DIMENSION

Ist CDTV die Spiele-Wundermaschine, der Traum aller Spielprogrammierer? Wir befragten die Leute, die in der Software-Szene das Sagen haben, zu Commodores Baby.

Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

Wir stehen dieser Entwicklung grundsätzlich sehr positiv gegenüber. Aufgrund des Kaufkraftvolumens in Deutschland kennen wir die Akzeptanz des Verbrauchers und werden uns mit unserer Produktpalette in den Bereichen Software und Zubehör entsprechend auf diese neue Marktsituation einstellen.

Die meisten unserer Lieferanten werden in naher Zukunft ihre Titel auf diesem neuen Format veröffentlichen, an den entsprechenden Projekten wird zur Zeit gearbeitet.

Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

Wir bei Bomico sehen für den CD-Markt neue technische Möglichkeiten und Spielkapazitäten für komplexere und anspruchsvollere Spiele, die die heutigen Disketten und Cartridges nicht bieten.

Daher wird dieser Markt in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen, vor allem für eine spezielle Kundenstruktur, die einen hohen Spielanspruch stellt. Im Augenblick ist die Hardware zu teuer, die Preise werden aber sicherlich mit der Zeit sinken. Dennoch bieten wir natürlich eine kleine Palette von besonders anspruchsvollen Spielen auf CD an.

Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Software)

Die Frage muß doch lauten: Wie sieht das "Home-Entertainment-Produkt" in Zukunft aus? Die jetzt noch getrennten Märkte Hi-Fi, TV, Video, Foto und Computer werden einander annähern und teilweise zusammenwachsen.

Aus Sicht des Software-Lieferanten hat jedes Produkt, das eine Weiterentwicklung in diese Richtung beinhaltet, eine realistische Marktchance. Wir sind auf jeden Fall gerüstet, diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und die Endverbraucher mit geeigneter Software zu versorgen. Die Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg trifft doch Gott sei Dank nicht der Hersteller oder Software-Lieferant, sondern der Endverbraucher.

Bill Stealey

("Big Boss" Microprose)

Ich bin sehr erfreut über die CD-Technologie und hoffe, daß sie in Zukunft stark wachsen wird. Ich werde außerdem "Pirates!" auf einen ähnlichen neuen Computer umsetzen — mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt leider nicht verraten.



Fritz Schäfer

(Geschäftsführer Kingsoft)

Aus unserer Sicht als Software-Produzent freuen wir uns über den nicht kopierbaren Datenträger (zumindest solange, bis die wiederbespielbare CD erhältlich ist) und werden schon sehr bald eine Reihe von Programmen vorstellen. Allerdings sind wir etwas enttäuscht, daß Commodore die Grafikfähigkeiten gegenüber dem Amiga nicht verbessert hat — auch im Hinblick auf die mögliche IBM-Konkurrenz mit Super-VGA. Für die Programmierer, die bisher auf einem C64 oder Amiga Software geschrieben haben, brechen im übrigen schwere Zeiten an, wenn die Entwicklung für CDTV erfordert doch einen erheblichen technischen und finanziellen Aufwand.

Peter Molnyeux

(Programmierer bei Bullfrog)

Commodores CDTV ist eine exzellente und interessanteste Maschine. Commodore hat wirklich gute Arbeit geleistet. Die andere Frage ist: Haben Spiele auf CD eine Zukunft? Wir haben unsere Probleme damit: Es dauert viel länger, ein Spiel für CD zu entwickeln. Ein Beispiel: Um ein gutes Bild zu malen, brauchen unsere Grafiker eine Woche. Will man 50 bis 100 Bilder auf eine CD bringen, braucht man theoretisch ein bis zwei Jahre! Und dadurch werden die Spiele sehr teuer.

Ich glaube, daß eine Menge Spielesammlungen für CDTV erscheinen werden. Aber das bringt die Technologie nicht weiter. Wir entwickeln gerade die FM Towns-Version von "Populous". Beim Entwickeln haben wir bemerkt, daß es einige Zeit dauert, bis man die Kraft bändigen kann, die in dem Gerät steckt. Danach werden wir Populous II programmieren: Das wird sicher zwei Jahre brauchen. Und vier Jahre Entwicklungszeit für eine CDTV-Version sind da nicht drin. Ich meine, Commodore soll Software-Firmen beauftragen, Spiele für ihre System zu entwickeln.



Klaus Jürgen Kraft

(Geschäftsführer Starbyte)

Ein neues System taucht am Computerhimmel auf. Nach allem, was man gehört hat, scheint Commodore ein großer Wurf mit dem neuen System CDTV zu gelingen. Inwieweit sich das System durchsetzen wird, hängt allerdings im wesentlichen davon ab, wie schnell und in welchem Umfang die Software dafür zu erhalten sein wird. Und hier scheint ein kleines Problem zu liegen. Denn bisher scheint noch keinem Software-Haus ein Gerät vorzuliegen. Es ist nicht abzusehen, wann und in welcher Form das Entwicklungspaket zu erhalten sein wird.

Sollte dieses Entwicklungspaket allerdings vorliegen, dürfte es kein Problem sein, ein normales Amiga-Programm für das System CDTV umzusetzen. Von den Produktionskosten dürften sich ebenfalls keine großen Unterschiede ergeben. Daher stellt es auch für kein Software-Haus ein großes Problem dar, die nötige Software für das System CDTV zu produzieren. Aus diesem Grunde werden auch wir bemüht sein, alle unsere Programme für das neue System zu entwickeln. Der Zeitpunkt, bzw. die Fragen, welchen Titel wie als erstes herausbringen, hängt jedoch wie gesagt davon ab, wann uns Commodore das nötige Equipment zur Verfügung stellt. Hier ist also Commodore gefragt.

Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scrolls)

Ich glaube, daß CDTV schlicht und einfach zu langsam ist. Wir reden hier von einer 7-MHz-Maschine, das ist im Vergleich zu einem MS-DOS-AT immer noch etwas zu langsam. Etwas mehr RAM hätte der Maschine auch gut getan. So bleibt CDTV ein Amiga mit einem CD-Laufwerk. Momentan entwickeln wir noch keine Software für das Gerät. Wir könnten uns allerdings ein Abenteuer mit CDTV vorstellen: Mit Windows, ganz ohne Texteingabe, das trotzdem Magnetic Scrolls-Qualität bietet.





Ken Williams
(Firmenchef Sierra)

Wir glauben, daß innerhalb der nächsten drei Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielmaschine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven Markt schaffen; auch für die Hardware-Industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Phillips, Sony, Nintendo, Sega, NEC und einer Menge anderer Hersteller. Die Maschine, die den Markt dominiert, braucht mehr als technische Überlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstützung der besten Entwicklerfirmen. Manche Maschinen werden das schaffen, aber mehr werden wieder verschwinden.

Wir wünschen Commodore mit CDTV einen großen Hit.

Letzte Meldung

Laut Commodore werden noch technische Änderungen am Gerät vorgenommen. Auch der ursprünglich angekündigte Erscheinungstermin (September 1990) in Deutschland wird sich verschieben. *al*

Richard Garriott

(Vizepräsident Origin)

Origin wird ganz aggressiv in den nächsten Jahren mit neuer Software auf den CD-Spielmarkt vorstoßen. Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln. Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden sollen, sind "Ultima VI" und "Wing Commander", das in Kürze erscheinen wird.

Wir wollen unseren offiziellen Firmen-Slogan "Wie schaffen Welten" auch bei CD-Software getreu bleiben. Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Details und Realität zeigen. Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpfen: Mit mehr Grafik, detaillierteren Geschichten, komplexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache.



Marc Ullrich

(Geschäftsführer Rainbow Arts)

Nach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt. Commodore bietet eine sinnvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amiga als Unterhaltungsmaschine. Die ganze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen.

Wir werden zunächst eine umfangreiche Compilation, diverse ältere Titel und aktuelle Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten. Die ersten Titel werden "Turrican" und "M.U.D.S." sein, inklusive einer großen Überraschung auf jeder CD. Als zweiter Schritt — wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbar ist — die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant.

David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

Als einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an dabei sind. Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten. Wir programmieren gerade eine erweiterte Version von "Defender of the Crown". Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität, Text wird durch gesprochene Dialoge ersetzt.

Außerdem arbeiten wir an einer Multi-Media-Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Cheerleaders und vieles mehr geben. Wir glauben, daß CDTV ein gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist. Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist ein Schritt in diese Richtung.

**BRANDHEISSE SPIELE
- EISKALTE PREISE!**

ST & AMIGA

Budokai	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Castle Master	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Damocles	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragonflight	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
F-29 Retaliator	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Flood	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hammerfirst	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hero's Quest 1*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Imperium	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Italy 1990 Winner	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Kick Off 2	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
King's Quest 4*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Last Ninja 2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Legend of Faerghall	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 3*	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Loom	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Manhunter 2: San Fr.	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Midwinter	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Pipe Mania	54 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Pirates	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Player Manager	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
Police Quest 2*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Projectyle	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Rainbow Islands	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Resolution 101	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Rings of Medusa	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Starflight	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Their Finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Thunderstrike	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Tiebreak	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Time Soldier	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Turrican	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
TV Sports Basketball*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵

C-64/128

100% Dynamite (4T.)	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Castle Master	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Hammerfirst	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Indy Jones Action	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Italy 1990 Winner	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Kick Off 2	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Klax	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Maniac Mansion	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Pipe Mania	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Rainbow Islands	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Rings of Medusa	44 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Sim City	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Tiebreak	36 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Time Soldier	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Turrican	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
TV Sports Football*	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵

IBM PC

Centurion: Def. of R.	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Flight of Intruder	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Italy 1990	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Kick Off 2	66 ⁹⁵	66 ⁹⁵
Last Ninja 2	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Legend of Faerghall	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Loom	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
P47 Thunderbolt	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
PGA Tour Golf	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Pipe Mania	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Railroad Tycoon	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵

IBM PC

Resolution 101	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Search for the King	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Silent Service 2	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Starflight 2	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Their Finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Thunderstrike	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ultima VI*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST (je 19⁹⁵)

3D Pool, Airborne Ranger, Arena, Bad Cat, Blood Money, Captain Fiz, Carrier Command, Deja Vu, Goldrush, Manhunter, Microprose Soccer, Pacmania, R-Type, Roadford, Silent Service, Super Hang-On, Terrapods, Tranter, Uninvited, Wizball

AMIGA (je 19⁹⁵)

3D Pool, Airborne Ranger, Altered Beast, Archipelagos, Barbarian 2, Captain Fiz, Carrier Command, Deluxe Paint, Dynamite Dix, Hunt for Red October, Hyperforce, Microprose Soccer, Roller Coaster, Scrambled Spirit, Shufflepuck Cafe, Silent Service, Space Harrier 2, Spherical, Terrapods, Typhoon Thompson

C-64 Kasette (je 9⁹⁵)

Afterburner, Beyond the Ice Palace, Boulder Dash, Chubby Gristle, Football Games, Epyx Epic, Flintstones, Kick Ball Manager, Impact, International Karate, Leaderboard Par 4, Marble Madness, Navy Moves, Pub Games, Road Blasters, Roller Coaster, Starglider, Superman, Terrames, Tusker

C-64 Diskette (je 9⁹⁵)

Archon Collection, Ballistik, Blasteroids, Bloodwys, Defender of the Crown, Deja Vu, Football Manager, Gremלים, Kokotoni Wilf, LA Crackdown, Scrambled Spirit, Sokoban, Spitting Image, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Trivial Pursuit 2, TV Sports Football, Vampires Empire

IBM PC 5.25" (je 19⁹⁵)

3D Pool, Aargh, Airborne Ranger, Bar Games, Bop & Wrestle, Boulder Dash Constr. Kit, Carrier Command, Donkey Kong, Gremלים, Hardball 2, Indoor Sports, Microprose Soccer, Millennium 2.2, Silent Service, Simbad, Starglider, Tau Ceti, Three Stooges, Tomahawk, U.M.S.



Fast 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erklärten Leistungen: Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).

Durch unser großes Zeitlager sind alle übigen Titel sofort lieferbar: nur gekennzeichneter Produkte werden bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangebot erfolgt unter Vorbehalt!

Schändige Preiswahlwahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL, XL, C16, Plus.

Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

Bei Lieferengpässen 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 Artikel sind Porto & Verpackung frei: ansonsten 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 27 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



SEGA

heißt ab

Das Mega Drive kommt auf Touren: In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiele-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.

Bei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug — im wahrsten Sinne des Wortes: Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Erbauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifacher Schallgeschwindigkeit klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder. Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Gründer Richard Branson und Winnie Derlien, dem Chef der deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erläutert. Dieses 16-Bit-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbst dieses Jahres ist die offizielle europäische Version mit FTZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich. Die unverbindliche Preisempfehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spiel "Altered Beast" liegt bei 499 Mark.

Bis zum Jahresende sollen 30 Mega-Drive-Spiele mit deutscher Anleitung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um Titel, von denen wir bereits die japanischen Versionen testeten. Mit Spielen zu den Filmen "Moonwalker" und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel darunter. Zur Markteinführung des Sega

Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt, die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte

"Verkaufscenter" zur Verfügung, in dem Module sowohl für Mega Drive als auch für Segas ältere Konsole Master System appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probierspielen kann. hl

Richard Branson

Virgins schillernder Firmengründer und Boß Richard Branson (40) war höchstpersönlich in Paris vor Ort, um die Präsentation zu eröffnen. Auf dem Virgin-Schallplattenlabel musizieren illustre Stars wie Genesis, Mike Oldfield und Belinda Carlisle. 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europäischen Vertriebs- und Marketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen einräumte. Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionär aufgestiegen ist, blieb Branson von größeren Allüren verschont. In Paris lief er locker in Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich: In der klastrophobischen Enge eines Flughafenbusses sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview.

POWER PLAY: Virgin ist vor allem im Schallplattenbereich sehr erfolgreich. Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee,



Virgin-Gründer Richard Branson erwartet einen Videospiele-Boom

mit Sega ins Videospiele-Geschäft einzusteigen?

Branson: Meine Kinder haben mich dazu überredet. Sie sind Videospiele-Fanatiker. Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf, oft mehr Zeit mit Videospielen verbrachten als mit Musikhören. Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten. Wir dachten, daß wir uns mit ihnen zusammantun könnten um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive

Mit dem "Verkaufscenter" sollen die Module für Mega Drive und Master System lecker präsentiert werden. Außerdem kann man vor dem Kauf in Ruhe ein bißchen probierspielen — da kommt Freude auf.

und dem tragbaren Farb-Videospiel "Game Gear" bewiesen, daß sie weiter an der Spitze bleiben.

POWER PLAY: Welche Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson: Gerade heute habe ich das Michael-Jackson-Spiel "Moonwalker" auf dem Mega Drive gespielt; es scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel.

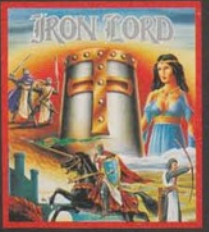
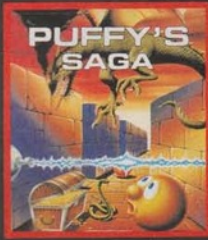
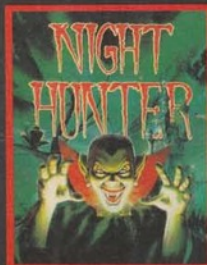
POWER PLAY: Finanziell haben Sie längst ausgegort. Was hindert Sie daran, für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu faulenzen?

Branson: Sich neuen Herausforderungen stellen heißt, etwas über Dinge lernen, von denen ich nicht viel weiß. Ich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwendend, was ich bis heute erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin, denke ich mir manchmal "Zum Teufel damit!". Aber ich widerstehe immer dieser Versuchung.



TAKE

5



SKATEWARS

Ein flottes und fesselndes Sportspiel, das sowohl Ihren Joystick als auch Ihre Nerven bis zum Limit testet. Skate Wars erfordert Taktik und Strategie, um überleben zu können.

IRON LORD
Spielt in einer farbenfrohen, mittelalterlichen, vielseitigen Welt, in der es Strategieeinlagen, Abenteuer, Aktion und vieles mehr zu entdecken gibt! Dieses Kunstwerk wird Sie wochenlang in seinen Bann ziehen



- ST
- C64 D + K7



- AG
- ST
- C64 D (K7 to come)
- PC to come

PUFFY'S SAGA
Sowohl helle, farbenfrohe Graphiken als auch digitale Sound Effekte machen PUFFY'S SAGA spielsenswer! Kurz gesagt: Es handelt sich um ein Labyrinthspiel, das Geschicklichkeit und Strategie erfordert.



NIGHT HUNTER

In diesem fesselnden Grusel-Abenteuer schlüpfen Sie in die Rolle des blutsaugenden Grafen Dracula. Ohne Zweifel wird Sie der Sound, die Graphik und die Vielfältigkeit dieses Spiels faszinieren.

- AG
- ST
- PC to come



TWINWORLD

Ein gelungenes Jump-and-Run Spiel. Es wird Ihnen Spaß machen, die kunstvollen Graphiken von 23 verschiedenen Levels zu durchforsten.



- ST
- AG
- C64 D (K7 to come)
- PC to come

UBI SOFT

Entertainment Software

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Italy 1990	U.S. Gold
2. Fantasy Dizzy	Code Masters
3. Pro Boxing	Code Masters
4. Paperboy	Encore
5. Yogi's great Escape	Hi Tec
6. Road Blasters	Kixx
7. Manchester United	Krisalis
8. Temple of Doom	Kixx
9. World Cup Soccer	Virgin
10. Rock Star	Code Masters



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2. Ultima VI	Origin
3. Populous	Electronic Arts
4. Railroad Tycoon	Microprose
5. Their finest Hour	Lucasfilm Games
6. Secrets of the Silver Blade	SSI
7. PGA Tour Golf	Electronic Arts
8. Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
9. M1 Tank Platoon	Microprose
10. Secret of the Silver Blades	SSI



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Final Fantasy III	Nintendo	Square
3. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5. Quix	Game Boy	Nintendo
6. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
7. Quarth	Game Boy	Konami
8. SD Gundam	Game Boy	Bandai
9. Redalima	Game Boy	Capcom
10. Ultraman Club	Nintendo	Bandai



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2. Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
3. Double Dragon II	Nintendo	Acclaim
4. Bugs Bunny	Nintendo	Lyn
5. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6. Hyper Lode Runner	Game Boy	Bandai
7. Solar Striker	Game Boy	Nintendo
8. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9. Boxxle	Game Boy	FCI
10. Duck Tales	Nintendo	Capcom

LESER-HITS

1.	(5)	TITEL
1.	(5)	Pirates
2.	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(2)	Populous
4.	(6)	Rainbow Islands
5.	(9)	Kick Off
6.	(3)	Sim City
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(14)	Microprose Soccer
9.	(20)	Their finest Hour
10.	(15)	Maniac Mansion
11.	(-)	Turrican
12.	(-)	Ultima VI
13.	(-)	Champions of Krynyn
14.	(4)	Xenon II
15.	(-)	Oil Imperium
16.	(19)	F 16 Falcon
17.	(11)	Rock'n Roll
18.	(12)	Dungeon Master
19.	(-)	Klax
20.	(10)	TV Sports Basketball

Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr

Eure drei aktuellen Lieblings-spiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal mehrere Musikvideos (VHS),



Die Gewinner der letzten Ausgabe

Das Atari Lynx hat gewonnen: Martin Kühnemund aus München. Je ein Spiel geht an: Frank Kapels aus Berlin; Rolf Mühl aus Kronberg; Daniel Pauselius aus Emmerthal; Andreas Richter aus Wilschierstein und Norbert Schreck aus Altenbach.

Der Hauptpreis: VHS-Musikvideos die uns freundlicherweise von Joysoft in Köln zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpriese gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg

ATTACK

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	34. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Electronic Arts	15. Monat
Ocean	4. Monat
Anco	14. Monat
Maxis	9. Monat
Lucasfilm Games	23. Monat
Microprose	20. Monat
Lucasfilm Games	7. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Rainbow Arts	1. Monat
Origin	1. Monat
SSI	1. Monat
Imageworks	10. Monat
Reline	8. Monat
Spectrum Holobyte	18. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
FTL	23. Monat
Tengen	1. Monat
Cinemaware	3. Monat

Einsame INSEL

Midwinter
Fire and Brimstone
Tetris
Rick Dangerous 2
Populous



Julia Coombs ist Marketing-Manager von Microprose. Wie die meisten Computer-Besitzer ist sie auch vom Populous-Virus befallen

Joysoft

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln
Tel. 0221/44 30 56

VERKAUFS HITS

1. Kick Off II
Anco
2. Their finest Hour
Lucasfilm Games
3. Legend of Fairhall
Reline
4. Railroad Tycoon
Microprose
5. Imperium
Electronic Arts
6. Turrican
Rainbow Arts
7. Tie-Break
Starbyte
8. F 19 Stealth Fighter
Microprose
9. Might and Magic II
New World Computing
10. Larry III
Sierra

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. Wolf of the War II	Capcom
3. Columns	Sega
4. Tetris	Sega
5. Final Lap	Namco

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. WWF Superstars	Technos
3. Hatris	Video Systems
4. Line of Fire	Sega
5. S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Fight	Capcom
2. SnowBrothers	Tecmo
3. Klax	Atari Games
4. Hatris	Video Systems
5. Parodius	Konami

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Populous
5. Rainbow Islands

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Chaos strikes back
4. Pirates
5. Rainbow Islands

C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Maniac Mansion
5. Turrican

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Ultima VI
3. Sim City
4. Populous
5. LHX Attack Chopper

PC-Engine

1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Nectaris
4. Dragon Spirit
5. PC-Gengin

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Golden Axe
3. Ghouls 'n' Ghosts
4. DJ Boy
5. Thunder Force III

Sega Master

1. Fantasy Star
2. Wonderboy III
3. R-Type
4. California Games
5. Y's

Nintendo

1. Zelda II
2. Life Force
3. Super Mario Bros. 2
4. RC Pro-AM
5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER



Silent Service II

Fast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Heimcomputer sich wie eine Seuche ausbreitete. Alle Infizierten wiesen dieselben Symptome auf: Schlafmangel und Schweißausbrüche in engen Fahrstühlen. Hastig gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation" oder "Gestern hab' ich 12000 Tonnen geschafft" ließ die uneingeweihte Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programms: "Silent Service". Noch heute findet sich diese U-Boot-Simulation auf der Beliebtheitskala der Computer-Spieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuauflage des Erfolgsspiels von Sid Meier programmierten. Nun ist es endlich soweit: Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlächten wartet "Silent Service II".

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Weltkrieges, beginnt mit dem 7.12.1941, als japanische Bomber die amerikanische Flotte im Hafen von Pearl Harbor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel werft, dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen und angeben ob Ihr eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. Sogar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angaben gemacht und habt Ihr Eurem Kapitän einen zünftigen Namen verpaßt, geht es los. Prinzipiell hat sich bei der Neuauflage im Gegensatz zum Klassiker Silent Service I nur wenig an der Bedienungs-führung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet Ihr

OF THE NAVY
#1 D.C.

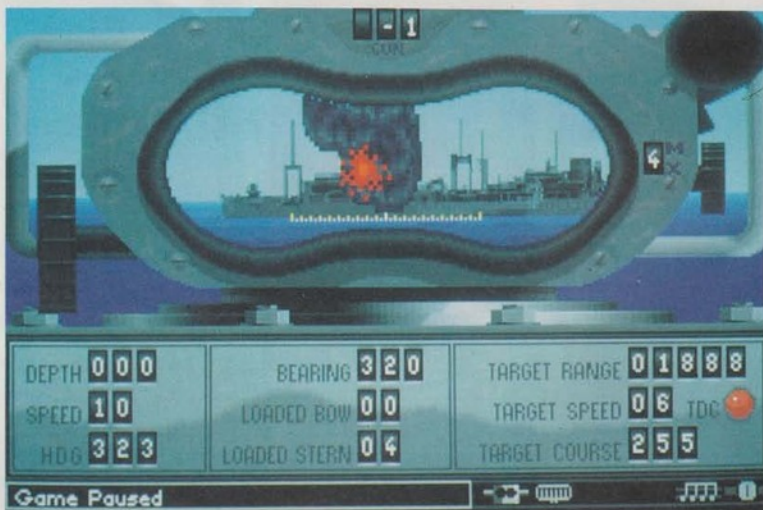
Navy takes
the citation.

For Valor
and service
awarded as
a submarine in
1941

Japanese controlled
ghost credit upon
high and determination
loyal service.

▲ Ein Orden winkt dem Kapitän (MS-DOS/VGA)

U-Boot in Nöten: Wasserbomben-angriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶



Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet: Dieser Frachter wird nicht ans Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

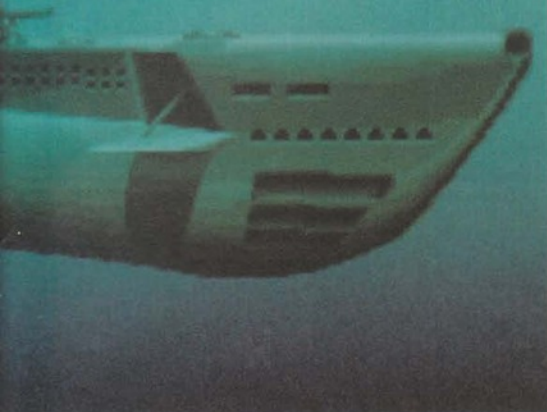
eine vergrößerbare Übersichtskarte ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum, schaut durchs Periskop und von der Brücke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der Bordkanone. Natürlich sind die Schadensanzeigen und das fische Instrumentenbrett mit Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbliebener Munition und anderen Angaben auch

noch da. Wer möchte, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedorohr an die Wasseroberfläche schicken, um die Gegner zu täuschen.

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatzgebiete, zusätzliche Missionen und ausgefeiltere Gegner. Gra-

fisch auffällig sind übrigens die neuen (abschaltbaren) Animationssequenzen beim Abschuß eines Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs.

Besonderen Wert legt Microprose auf die realistische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote, fette Tanker, lahme



CV Aircraft Carrier Tonnage: 30000-34000 Speed: 28-34



BBH Super Battleship Tonnage: 67123 - 67123 Speed: 27-27

Hier freut sich der Torpedo — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

Frachter, schnelle Zerstörer und klobige Kreuzer. Sogar extradicke Schlachtschiffe und Flugzeugträger wurden nicht vergessen. Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch komplett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derweil die fettesten Zielschiffe heimlich verdrücken.

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrouille, bekommt Ihr in Eurem Heimathafen, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine eventuelle Beförderung. Insgesamt können fünf Spielstände abgespeichert werden.

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie AdLib oder Roland werden selbstverständlich ebenfalls unter-



Die Seekarte des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)

stützt. Ein schneller AT mit Festplatte wird empfohlen. Zwar läßt sich Silent Service II auch auf einem "normalen" XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Railroad Tycoon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht. mh

Man nehme eine Dose Rohöl, verteile ihren Inhalt geruchsgünstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werfe die Kassette "Medetatives Dieselrattern" in den Recorder. Dann starte man Silent Service II — ein hautnaheres U-Boot-Erlebnis gibt's nur auf dem echten Boot. In Punkt "Flair" ist Silent Service II ungeschlagen, schon nach Minuten fühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot". Man wird leicht klausrophobisch, lauscht verblissen auf Zerstörergeräusche und ju-

Super!



belt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat. Ausgesucht gute Gegner, Missionen mit Tiefgang, fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade, detaillierte Steuerung — Microprose hat gut daran getan, den Klassiker aufzupeppen. Neulinge werden sich schnell zurechtfinden; und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hasen keine Langeweile auf. Auch wenn's nicht gerade friedlich zugeht: Für mich ist Silent Service II bis auf weiteres der ungeschlagene König der Tiefsee.

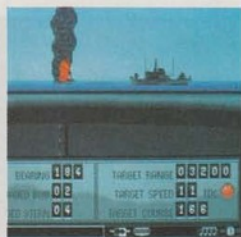
Die Kollegen in der Redaktion (außer Anatol) werden in letzter Zeit immer kreidebleich ("Nicht schon wieder!") und kramen Ihre Ohrstöpsel hervor, wenn ich mit "Silent Service II" auf Tauchstation gehe. Bei aufgedrehtem AdLib- oder Roland

Super!



sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping, Ping, Ping" des feindlichen Sonars und das herrliche "Wummm" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem "688-Attackschiff" von Electronic Arts ist Silent Service II das Beste, was es für Hobby-U-Boot Fahrer gibt — Platzangst inklusive. Vor allem

Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silent Service II lieben, denn im Gegensatz zur eher strategielaastigen U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" steht hier die Action klar im Vordergrund: Auftauchen, Bordkanone klar — Feuer frei. Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über-)lebenswichtig. Ein besonders dickes Lob auch für die grafisch (unter VGA) famosen Feindschiffe.



Fette Beute: Ein Frachterkonvoi (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87%

Grafik: 64% Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

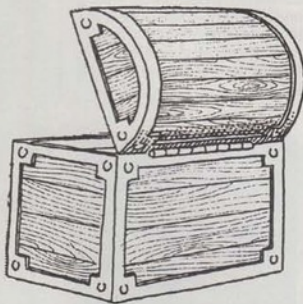
KOMM' IN MEIN VERLIES

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Cadaver

Kaum gönnt sich der grimmige Zwergenkrieger namens Karadoc nach dem letzten Abenteuer mal einen kleinen Urlaub, stolpert er schon ins nächste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenheld hört kaum noch die gemurmelten Worte über diese Monster, Magie und Gefahren, sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen kleinen Plünderungsbesuch abzustatten.

In dem Action-Adventure "Cadaver", das mit einer Prise Rollenspiel versüßt ist, übernimmt Ihr die Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche nach Reichtum und Ruhm. Das Abenteuer beginnt im



feuchten Keller des Schlosses. Durch rund 500 Räume, die auf fünf Stockwerke verteilt sind, führt der Weg des Zwerges. Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber.

Bis dahin ist es aber ein sehr langer Weg, und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schatztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammeln und viele, viele Puzzles zu lösen. Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen. Meistens befinden sich in jedem Zimmer ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben, gezo-

gen oder kaputtgemacht werden können. Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurern, die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben. Oft sind auch Puzzles in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebel, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände, die wiederum in andere Gegenstände hineinpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden müssen.

Gesteuert wird das Zwergensprite mit dem Joystick. Unser Held kann auf Knopfdruck hüpfen, laufen oder Monster vertrimmen. Per Tastendruck wird eine Menüzeile aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spielsituation passen. Habt Ihr z.B. eine Flasche in der Hand, taucht das "Trinke"-Symbol auf, haltet Ihr einen Zauberspruch, erscheint das "Zaubern"-Icon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt; es gibt eine scrollbare Karte, die automa-



Der Drache klein, läßt mich nicht zur Tür herein (ST)



Feines Automapping erleichtert die Orientierung (ST)



Wie weit bin ich schon? Das Tagebuch gibt genaue Auskunft (ST)

tisch mitgezeichnet wird, und ein "Tagebuch", in dem Eure Erfahrungspunkte, die Gesundheit und Euer Goldschatz angezeigt werden.

Insgesamt dürfen übrigens 10 Spielstände gespeichert werden. Allerdings kostet wildes Speichern Gold, umsonst ist es nur mit einem speziellen Zauberspruch.

mh



Voll beladen: Der Rucksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



Die Truhe ächzt, die Flamme faucht, das Gehirn des Spielers raucht (ST)

Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redaktion, murmelte wirres Zeug wie: "Wo zur Hölle ist das Weihwasser für den Altar im Raum 64?" oder "Wie komm' ich an dieser blöden Kröte vorbei?" Die Ursache für den chronischen Schlafmangel und das Kopfschütteln der Kollegen ist das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers: "Cadaver". Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtvordächtig. Vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte. Jedes Puzzle ist aber mit logischer Überlegung und dank vieler ver-

Super!



steckter Hinweise nach einiger Zeit zu knacken. Für die nötige Atmosphäre sorgen die hervorragenden, farbenprächtigen und detailreichen Grafiken und ein super Digisound. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in angenehmen Abstufungen von Stockwerk zu Stockwerk. Ist der Keller noch ziemlich leicht, so daß man sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewöhnen kann, steigert sich die Anforderung ans Spielerhirn im Erdgeschoß schon merklich. So dürfte bei Cadaver selbst für Rollenspielpuristen wochenlanger Spielspaß garantiert sein.

So sehen Spiele aus, wie sie jeder Adventure-Fan liebt. Ich weiß jedenfalls ganz genau, womit ich mich in den nächsten Wochen beschäftigen werde. "Cadaver" ist ein neuer Geniestreich der Bitmap Brothers. Das Abenteuererleben auf dem Computer hat selten soviel Spaß gemacht. Es ist kaum zu glauben, was unser Held in den tiefen Dungeons alles anstellen kann.

Super!



Jeder Gegenstand läßt sich bewegen, werfen, aufstapeln und von allen Seiten betrachten. Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik, wobei der Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich, mit wachsender Erfahrung, steigt. "Cadaver" kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat. Ein Spiel der Extraklasse.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 86%

Grafik: 87% Sound: 61%

C 64

nicht geplant

Schwierigkeit: schwer



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen?
Wenn nicht, dann spielen Sie

"SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit **"Der Spion der mich liebte"** nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse **"Castle Master"** eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Übrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BOMICO**-Spiele haben einen original **BOMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

ARABISCHE NÄCHTE

Prince of Persia

Vielleicht erinnert sich noch jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds "Karateka" durch fantastische Animation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer. Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit seinem zweiten Titel "Prince of Persia" den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen. Zur Hand ging ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Software-Szene: Dan "Choplifter" Gorlin, der die Amiga-, und die ST-Version programmierte.

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem alten Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder, ein Abenteurer aus fernen Weiten, der sich versehentlich in die schöne Tochter des Sultans

Wie der Vorgänger "Karateka" enttäuscht Prince of Persia nach einigen Spielstunden. Zwar gehört die Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Besten, was sich bisher auf meinem Bildschirm bewegte, das Spielprinzip hat jedoch einen Bart, der noch um einiges länger sein müßte als der Obergeschosses Jaffar. Viel mehr als

Gehst so



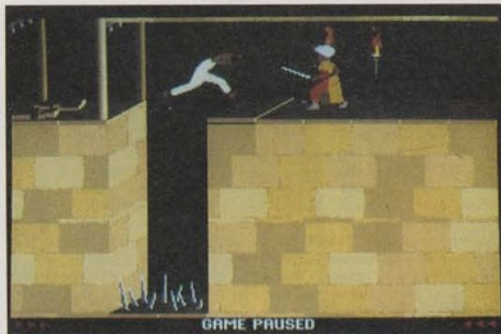
durch leere Gänge laufen und ab und zu einen Abgrund überspringen kann man leider nicht machen. Wären Räume, Gänge und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Held, hätte das Spiel filmähnlichen Charakter, zudem die spärlichen Soundeffekte gut gelungen sind. Hätte Cinemaware "Rick Dangerous" animiert, sähe das Ergebnis wahrscheinlich so aus...

Der gute Jordan Mechner macht es einem nicht leicht: Einerseits verzaubert er den Spieler mit einem grandios animierten Helden, der sich elegant durch die Gewölbe schlängelt. Seine flüssigen Bewegungsabläufe sind schlichtweg atemberaubend — man kann sich daran kaum sattsehen. Andererseits bietet Mr. Mechner in Prince of Persia reichlich wenig spielerische Abwechslung. Zudem hinkt die restliche Grafik der ruhmreichen

Gut!



"Helden-Animation" mehrere Jahrhunderte hinterher. Wie ein Programm ausschließlich an Hand der verfügbaren Extrawaffen oder Spielelemente beurteilt, der wird Prince of Persia wahrscheinlich in die nächste Ecke feuern. Wer mehr auf Ästhetik und Eleganz steht, der kann zufrieden sein: Die vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Ein Programm für Genießer.



Showdown: Jaffars Stunden sind gezählt (Amiga)

verliebt hat, wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben und wandert dafür geradewegs in den finstersten Kerker des Sultanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedrohsene Gemeinheit verlegen, stellt nun der Prinzessin ein Ultimatum: Entweder entscheidet sie sich binnen einer Stunde für eine Heirat mit ihm oder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palast der Sand gnadenlos durch eine goldene Uhr rinnt, macht sich viele Stockwerke tiefer ein unerschrockener Held daran, sich aus seinem Gefängnis zu befreien.

In dem Kerkerkomplex des Sultanpalastes nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht sportlich und kann so Abgründe überspringen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchzschleichen. Zu Beginn ist er

noch vollkommen unbewaffnet und so eine leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume des Verließes gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod, und zwar in mannigfaltiger Gestalt: Plattformen stürzen unter den Füßen des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen starren plötzlich vor tödlichen Klingen, Teile der Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern. Aber auch in höher gelegenen und gastlicheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher. Ist schließlich auch der letzte säbelschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Braut noch Jaffar selbst bevor. Dieser entpuppt sich als begnadeter Schwarzmagier... *wi*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Broderbund, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

66%

Grafik: 67%

Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Jordan Mechner's genial animierter Held in Nöten: kämpfend, springend, sterbend... (Amiga)



Wenig begeisterte Keilerei in Level drei (ST)

ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

Back to the Future II

In den Kinos lief vor kurzem der dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie, doch für den trauten Heimcomputer erscheint gerade das Spiel zur zweiten Episode der Triologie. In "Back to the Future II" pendeln die Filmhelden Marty McFly und Doc Brown zwischen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programm-

teilen. Level 1 ist ein schwerer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelspiel, bei dem Ihr Marty's Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampf-Action erwartet Euch in der nächsten Sequenz; Marty muß sich hier mit zwielichtigen Strolchen herumprügeln. Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem Ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels. *hl*

Keines der fünf Teilspele hätte als eigenständiges Programm Aussichten, große Zuneigung zu ernten. Als leidlich originell zusammen-geschürtes Paket der Marke "aus 5 mach 1" kann dieser Action- und Puzzle-Mix halbwegs gefallen. Grafik sowie Sound sind passabel und die Handlung bringt die Film-

Geht so



Story einigermaßen rüber. Die Mischung zwischen schweren, mäßig spielbaren Reaktionstests und ansatzweise guten, aber zu simplen Tüftleinlagen ist zu unausgewogen. Back to the Future II ist weder ein "Spiel-zum-Film"-Desaster noch eine sinnvolle Bereicherung der Software-Landschaft.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 46%

Grafik: 60% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen?

Wenn nicht, dann spielen Sie
"SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit **"Der Spion der mich liebte"** nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse **"Castle Master"** eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Übrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

TRY AND ERROR

Rick Dangerous 2

Nachdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich gemeistert hat, startet der nimmermüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug. Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmiererteam Core Design engagiert. Am Grundkonzept haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2"

ist wie der Vorgänger ein taktisch gewürzter Geschicklichkeitstest mit unzähligen "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffekte haben dafür deutlich zugelegt. Fünf verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeleitet werden, muß der un-

Selten habe ich eine so tolle Fortsetzung gesehen. Hier stimmt einfach alles. Überall gibt es neue grafische Details zu entdecken, und jeder Level wartet mit einer komplett anderen Spielumgebung auf. Alle Rätsel sind mit genug Gehirnkapazität, der nötigen Abenteuer-Ausdauer und unter Einsatz vieler Sprite-Leben

Super!



Spielspaß für Wochen. Mein Rat: Sofort kaufen!

zu lösen. Im Gegensatz zum ersten Teil kommt bei Rick Dangerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Der ungläubige Gesichtsausdruck von Rick, wenn er mal wieder das Zeitliche segnet, ist schon eine Klasse für sich. "Rick Dangerous 2" garantiert

Endlich einmal eine gelungene Fortsetzung: Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter und durchdachter als das (schon recht ordentliche) erste Rick Dangerous-Spiel. Die Liste der sinnvollen Verbesserungen ist schier unendlich: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich diesmal langsam, aber sicher; die Grafik ist besser und variantenreicher; mehr Extras bringen Abwechslung ins Spiel; es gibt etliche geheime Räume; die Puzzles sind größtenteils logischer und meist recht witzig;

Super!



kurzum, Fortschritt auf der ganzen Linie. Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man jede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufall spielt selten eine entscheidende Rolle. Über eines muß man sich allerdings im klaren sein: Man kommt

bei Rick 2 nur nach dem Motto "Try and Error" weiter. Um herauszubekommen, was ein Schalter bewirkt, muß man ihn betätigen: Entweder löst er einen tödlichen Laser aus, oder er zaubert einen lebensnotwendigen Aufzug herbei.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
MS-DOS	AMIGA
In Vorbereitung	In Vorbereitung
ATARI ST 84%	C 64
Grafik: 70% Sound: 45%	In Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	



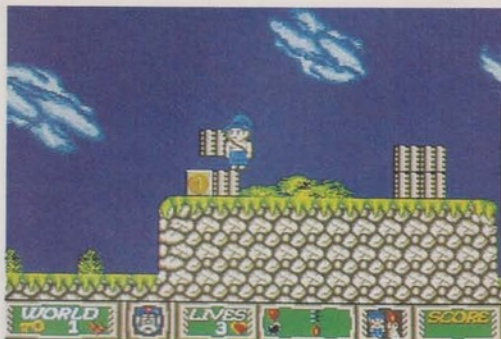
Jeder der fünf Level von "Rick Dangerous 2" bietet eine unterschiedliche Grafik (ST)



erschrockene Rick bestehen. Vier davon darf er nach Wunsch anwählen, den fünften Level gibt's erst zu sehen, wenn zuvor alle vier anderen geschafft wurden. Im Gegensatz zum ersten Teil wird diesmal ab und zu gescrollt — vertikal wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie: Er kann springen, krabbeln, schießen, Bomben legen und diese sogar am Boden entlang schlittern lassen. Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, Felsbrocken und anderen Widrigkeiten angefüllt. *mg*

◀ Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor rutschigen Plattformen in acht nehmen, sonst schlittert man ins Verderben (ST)



Hinter dieser Kiste steckte eine Portion Kleingeld (Amiga)



Wenn der Gegner blinkt, führt er eine Schriftrolle bei sich (Amiga)

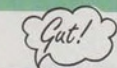
BEZIEHUNGSKISTEN

Apprentice

Lehrjahre sind keine Herrenjahre!" grummelt der weise Magier dem Zauber-Azubi zu. Als "Apprentice" muß sich der Nachwuchs durch 16 horizontal scrollende Levels schlagen, um die Aufnahmeprüfung für die Gilde der Magier zu bestehen. Als Zugabe gibt es 18 Bonusrunden zu entdecken. In bewährter Jump-and-Run-Manier überbrückt der Apprentice mit gewagten Sprüngen so manche Kluft und weicht niedlichen Gegnern aus. Vielseitig verwendbar sind die Kisten, die in jedem Level herumstehen. Hinter ihnen ver-

birgt sich mitunter eine Münze (in Läden könnt Ihr dafür Extras kaufen); oft braucht man sie auch als Plattform, um weiterzukommen. Vortrefflich lassen sich durch die Kisten Gegner blockieren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht: Während z.B. ein Igel angesichts einer Kiste in seiner Laufbahn brav kehrtmacht, kickt ein Zauberbesen sie in Eure Richtung, was ein Leben kosten kann. Besonders lästig sind Eulen, die sich Kisten schnappen und an einer anderen Stelle wieder fallenlassen. hl

Das Spiel ist ernstzunehmend süß: In solider Jump-and-Run-Manier wickelt ein putziger Zipfelmützenmatz durch eine solide Anzahl von Levels, die voller Geheimgänge und drohlicher Monster sind. Mit den Kisten läßt sich viel Schabernack anstellen (man plazierte z.B. eine vor einem Besen, welcher die Kiste



wegkickt und damit ein anderes Monster trifft — äußerst subtil). Wer gradlinig aufs Durchqueren der 16 Basislevels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die zahlreichen versteckten Bonusrunden zu entdecken. Steuerung und Spielbarkeit sind tadellos.

SPIESSRUTENLAUF

Flimbo's Quest

Die Anleitung eines Programms sollte dazu dienen, dem Käufer Spielablauf und Aufgabenstellung zu vermitteln. Die deutsche Übersetzung der "Flimbo's Quest"-Anleitung schafft dies nicht ganz: außer herzhaften Lachern bringt sie rein gar nichts. Highlights dieses "literarischen Verbrechens" sind u.a. die Eindeutschung von Joystick ("Lenkstange") und Disketten-Laufwerk ("Fahrspeiler").

Zum Glück kapiert man das Spiel nach kurzem Testhüpfen auch ohne Anleitung. In einer horizontal scrollen-

den Landschaft, die mit etlichen Plattformen durchzogen ist, muß sich Flimbo (laufend, hüpfend und schießend) mit allerhand Getier herumärgern. Meistens hinterlassen die Feinde nach ihrem Ableben ein paar Goldstücke. Damit könnt Ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euer Überleben sichern: Unverwundbarkeit, ein besserer Schuß und "Slow-Motion" für die Feinde sind im Angebot. Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht Ihr mehrere Schriftrollen, die man bei Gegnern und in Shops findet. mg

Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wirklich nicht besonders aufregend. Feinde abmurksen, Gold und Schriftrollen aufsammeln — das war's. Selbst in höheren Levels ändert sich bis auf die Grafik so gut wie nichts. Auch das Extrawaffenarsenal war bei ähnlichen Programmen schon besser und



origineller sortiert. Zugegeben, es macht anfangs durchaus Spaß, aber langfristig sinkt die Motivation deutlich. Flimbo's Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergleichen, ohne an dessen Qualitäten heranzureichen. Witzigerweise spielt sich die C64-Version besser als die Amiga-Umsetzung.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 68%

Grafik: 62% Sound: 61%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 52%

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 59%

Grafik: 69% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Halb Insekt, halb Maschine: Robofly! (Amiga)



Ein bisschen Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

FLIEGENABWEHR

Venus

Gute Nachricht: Ein paar Jährchen noch und das ganze lästige Insektenvolk wird durch den übermäßigen Gebrauch von Pestiziden ausgerottet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die Idee, künstlichen Ersatz zu züchten. Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleintier bricht aus den Labors aus und läuft Amok. Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die künstliche Killerfliege "Fly Trap" gibt... "Venus" bietet Altbewährtes: Zehn Welten, mit je fünf horizontal scrollenden Levels, ei-

ne Handvoll Sonderwaffen und Bonusgegenstände, sowie eimerweise krabbelndes, und fliegendes Kleintier in der Rolle der Bösewichte. Außerhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als fluguntauglich, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten steuert. Später wird's hektisch: Dauerfeuernde Geschütze und lästige Mückenschwärme blockieren den Weg, Gravitationsfallen katalapultieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufge sammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich. *wi*

In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy-Nachzieher zu träge. Action-Freunde werden so trotz einiger Sonderwaffen

nicht auf ihre Kosten kommen. Das Spiel ist eher etwas für Tüftler, die gerne immer wieder

Geht so



Anlauf nehmen, um eine bestimmte Hürde zuletzt doch noch zu meistern. So erweisen sich Paßwort- und Continue-Option schnell als mächtig frustationshemmend. Auf dem ST enttäuscht Venus trotz einiger netter

Ideen, die etwas letztere Amiga-Version kann man aber durchaus mal anspielen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 66%

Grafik: 68% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 59%

Grafik: 65% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

ABGEDROSCHEN

Vendetta

Die "Vendetta" gilt als Zeitvertreib sizilianischer Vollblut-Mannsbilder, die damit unehrenhaften Gesellen nach dem Leben trachten, welche ihre kleine Schwester entehrt haben. Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Blutrache ganz andere Gründe: Ihr steuert eine hart gebackene Söldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen entführt wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt Ihr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämpfen

und mit Eurem Ferrari herumzubrausen, um die liebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Ninja"-Programme. Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffen aufsammeln, mit denen er die Terroristen-Schergen bekämpft. Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters" aus (Gas geben und viel Bumm-Bumm). Verläßt man einen Raum und kehrt zurück, tauchen alle hier besiegten Gegner garstigerweise wieder auf. *hl*

Vendetta ist ein "Last Ninja"-Verschnitt, der trotz guter C 64-Grafik weniger Spaß macht als das Vorbild. Das liegt zum einen an dem übertriebenen Schwierigkeitsgrad, vor allem aber an der scheußlichen Steuerung.

Das eigene Sprite reagiert höchst umständlich; um mal schnell um eine Ecke zu gehen,

Na ja...



ist viel Joystick-Feinjustage nötig. Bei Nahkämpfen mit Gegnern regiert weitgehend der Zufall. Oft trifft man Halunken nicht, ohne so recht zu wissen, warum (und wird während des ratlosen Sinnierens kurzerhand umgenietet). Das Programm ist zu nervig, was die Motivation entscheidend bremst.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 40%

Grafik: 71% Sound: 55%

Schwierigkeit: schwer

TECHNISCHER OVERKILL IM WUNDERLAND

Wonderland

**POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT**

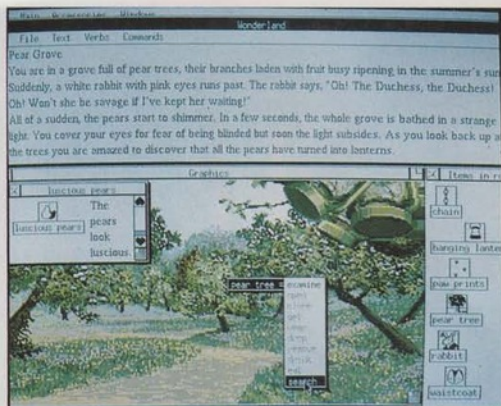
Langweilig, so ein Nachmittag auf dem Land. Die kleine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily in einer Wiese. Emily liest ein Buch — ohne Bilder, wie langweilig. Alice döst. Als sie darüber sinniert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach lohnt, erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es hält inne, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt "Ich komme zu spät, ich komme zu spät!" — spätestens da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie folgt dem Hasen in seinen Bau, fällt dort in einen abgrundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kaninchen mit Taschenuhr? Schächte voller Orangenmarmelade? "Schuld" daran ist der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson. Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb er für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch "Alice im Wunderland" und sorgte damit im 19ten Jahrhundert für Furore. Die abgedrehte Geschichte um Spielkartensoldaten, eine wilde Teeparty und irrwitzige Cricket-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden. Und nicht von irgendeiner Softwarefirma, sondern von Magnetic Scrolls, den Experten des Textadventure-Genres.

Dabei sieht "Wonderland" nicht nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzeroberfläche". In einem Textfenster, das man nicht wegklicken kann, steht der Beschreibungstext, daneben blinkt ein Cursor für die Texteingabe. Bis dahin erinnert alles an ein normales Textadventure. Neu ist, daß man die Größe des Fensters und die Schrift im Fenster beliebig verändern kann. Der Inhalt paßt sich automatisch der Größe an. Der Spieler kann

Sätze im Text markieren und an eine beliebige Stelle kopieren: Praktisch, wenn man Wörter wie "Pterodactyl" nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrufen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum. Will man sich genauer orientieren, ruft man die Karte auf; jeder Raum hat ein eigenes Icon. Klickt man einen an, setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschten Raum halt.

Im "Inventory"-Window sieht man die Gegenstände, die Alice mit sich schleppt. Klickt man zweimal darauf, erscheint eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes. Neu ist auch "Items in Room". Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht, hat ein eigenes Icon. Klickt man mit der Maus darauf, erhält man die übliche Beschreibung. Zieht man das Icon ins



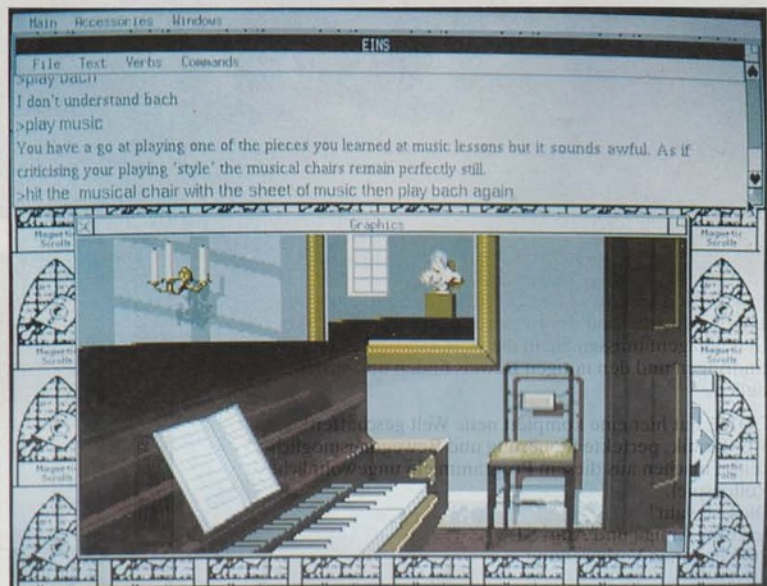
Der Hase rennt, Alice pennt (MS-DOS/VGA)



Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne tippt, greift auf die Objektliste zurück (MS-DOS/VGA)

"Inventory"-Fenster, ist er automatisch "eingesackt". Außerdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schnell zurechtfindet.

Den letzten Schriff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erscheinen ebenfalls in Fenstern. Auch in die Bilder kann man klicken. An manchen Stellen



Eines der ersten Puzzles: Wie bekomme ich den Schlüssel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Endlich wieder ein gutes Text-Adventure! Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnetic Scrolls"-Qualität, bei der man sich nächtelang durch riesige Textberge wühlen muß und die Phantasie Purzelbäume schlägt. Dabei geht "Wonderland"

Gut!



noch meilenweit über die Klassiker des Genres hinaus. Was kann man nicht alles mit dem Spiel anstellen: Hier ein Fen-

ster verschieben, dort Menüs öffnen. Multitasking, "Automapping"; "Wonderland" läßt keine Wünsche offen. Leider muß man über exzellente Englischkenntnisse verfügen, um der Geschichte zu folgen. Wenn man dauernd im Lexikon nachschla-

gen muß, läßt die Motivation schnell nach. Nur für Kenner und Könnler, die werden allerdings exquisit bedient.

len erscheint dann eine Menüleiste, die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann. Damit der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine Animation läuft, ist Wonderland multitaskingfähig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Parser nicht vergessen. Er "frißt" anstandslos die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Wörter. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Textadventure spielen. Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forschende Melodie; 6 Stücke gibt's zu hören. AdLib wird neben

dem PC-Piepser ebenso unterstützt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu Rate.

So viel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will, sollte die ungepackte Version spielen. Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland genießen. Auf einem XT ist Wonderland nur als Text-Version vernünftig spielbar. *al*

Wenn es so etwas wie einen Rennwagen unter den Textadventures gibt, dann ist das Wonderland. Technisch ist das Programm derart hochgezüchtet, daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen, auf einem XT allerdings kaum vorhanden. Magnetic Scrolls hat es wieder mal geschafft, das Textadventure-Genre zu revolutionieren. Auch die Geschichte ist fantastisch. Ich hatte befürchtet, daß das recht phantasievolle Buch sich in ein wirres Adventure niederschlagen würde. Erfreulicher-

Super!



weise ist Wonderland weder unlogisch noch unfair, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Je länger man Wonderland spielt, um so mehr beginnt man sich in die wundersame Logik des Buchs hineinzu-denken. Allerdings ist das Englisch happig,

fast schon literarisch; ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben den Computer legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen, ob's ihnen zu anspruchsvoll ist.

Unsere Eigenproduktion

"FUGGER"

war ein riesen Mega-Hit
- und ist ein unvergessener
Evergreen!

Doch jetzt kommt



BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Software Produktion

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Magnetic Scrolls, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 88%

Grafik: 87% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Die Rohstoffgewinnung ist im 22sten Jahrhundert denkbar einfach. Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Asteroiden, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn und baut dann gemütlich seine Mineralien ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, die friedlich um den Mars kreisen. Plötzlich erreichen zwei irritierende Meldungen von Solus das Hauptquartier. Die Erste: "Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Biten um Anweisung." Die Zweite, nur ein paar Minuten später: Ein panischer Hilferuf. Seitdem — Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus nach dem Rechten zu sehen. Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tückischen Kontrollen des Shuttles klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf Solus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die "großen Kreaturen" als Mutationen aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appetithäppchen halten. Es sieht ganz so aus, als wären die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkühlversorgung zur 30fachen Größe mutiert — reparieren ist angesagt, will man nicht als

Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veröffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist. Die Grafik ist kantig und klobig, der PC-Pieps knirscht gar schrecklich und der spartanische Spielkomfort läßt nicht mal Maus-

steuerung zu. Trotzdem bringt Earthrise einen Mörderspaß. Selten hat es soviel Spaß gemacht, aufgefressen, aufgelöst, abgemurkst, zerstückelt und zerhackt zu werden. Der Programmierer Matt Gruson hat einen derart zynischen Humor,

Super!

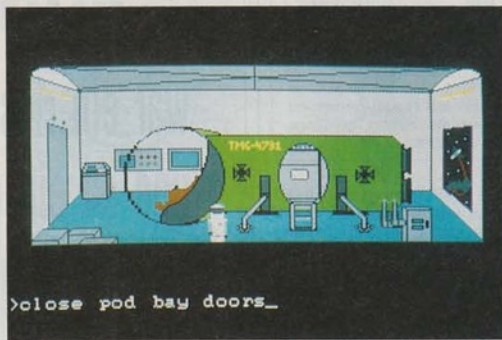


daß man immer neue Wege ausprobieren, seine Spielfigur um die Ecke zu bringen. Das Adventure selbst ist ein appetitlicher Happen klassischer Knobelkost mit einer geradlinigen Geschichte und wenigen Überraschungen.

Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest" orientiert hat, wurde nicht stupide geklaut, sondern adaptiert und sogar liebevoll zitiert. Wer wie ich Science-fiction mit einem Schuß Humor mag, muß Earthrise gespielt haben (auch wenn's ziemlich teuer ist).

ASTEROID MIT BISS

Earthrise



HAL läßt grüßen: Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001: Odyssee im Weltraum" Schwierigkeiten gemacht... (MS-DOS/EGA)

"Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinillas landen.

Die Spielfigur wird, wie bei frühen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs

Disketten lang versucht man, die Mutationen mit Köpfchen aufs Kreuz zu legen — Gewalt hilft hier nichts, klassisches Knobeln um so mehr. Will man beispielsweise dem forschenden Astronauten-Sprite den Helm aufsetzen, so langt man munter in die Tasten und hofft darauf, daß der Perser das Getippte auch versteht — allzu anspruchsvoll sollte man nicht formulieren. "Earthrise — The Solus Incident" erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs. Man braucht 640 KByte RAM sowie zwei Laufwerke oder eine Hard-Disk, um ins All zu kommen. Es wird EGA- und CGA-Grafik unterstützt; unter VGA wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt.

Musik gibt's außer etwas enervierendem PC-Geflöte keine; auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, dafür läßt sich Earthrise problemlos auf Hard-Disk installieren. *al*

Seit dem Infocom-Klassiker "Starcross" bin ich nicht mehr mit so einem Feuereifer durch eine handfeste SF-Story gestapft. Am Anfang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt, aber dann schlug der rabenschwarze und manchmal sehr blutige Humor gnadenlos zu. Man merkt zwar sehr deutlich, daß der Programmierer von "Earthrise" sich an der Space-Quest-Serie

Gut!



von Sierra orientiert hat, ohne dessen technische Finesse zu erreichen. Aber was soll's, der Humor und der recht verständliche Parser wiegen die Minimalgrafik und die lasche Benutzerführung wieder auf. Auch die vielen Puzzles sind mit einiger Überlegung zu knacken. Allerdings sollten sich nur Spieler an Earthrise wagen, die über gute Englischkenntnisse verfügen.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Interstel, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 69%

Grafik: 38% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

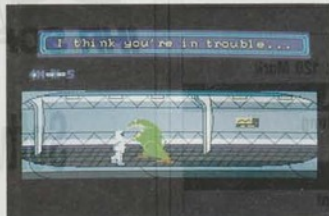
nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Starr' nie auf fremde Monster: Einmal gezinkert, schon ist man Frischfutter für das putzige Kerlchen (MS-DOS/EGA)



GREMLINS 2



THE NEW BATCH™



Vertrieb: **BONICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO Serviceline

BONICO 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. 0 69/77 80 25

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

elite

SPIONE WIE WIR

Operation Stealth

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südamerika, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth"-Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich geheimen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach

Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemutigen Agenten aber schon am Flughafen an: Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schnauzbärtigen Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua liebt man alle "Americanos" ... "Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die im letzten Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip

Nicht schlecht, was Delphine da hingezaubert hat. Im Gegensatz zum etwas verwirrenden und unlogischen Future Wars muß man diesmal nicht den Boden nach einzelnen Pixeln absuchen — die Programmierer haben im Punkt Spielkomfort dazugelernt. Die Geschichte ist atmosphärisch und

Gut!



Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen.

für Freunde des "Bananenrepublik-Krimi"-Genres ein großer Spaß. Die Musik ist für ein Adventure wirklich erstklassig und auch die Grafik wurde nochmal ordentlich verbessert. Das einzig wirklich Schlimme ist die lallende Amigasprache.

Seit Future Wars haben die Programmierer dazugelernt; die Story von Operation Stealth hat mehr Pep; dazu kommen ordentliche Grafik und für Adventure-Verhältnisse sehr guter Sound. Operation Stealth erreicht nicht den Spielwitz und das hohe Puzzle-Niveau von Klassikern wie "Zak McKracken", aber

Gut!



auf dem Atari einige Abstriche machen.

die Delphine-Leute sind auf dem richtigen Weg. Ihr neuer Titel ist ein elegantes Agenten-Abenteuer mit Witz und Spielkomfort. Die Amiga- und ST-Versionen sind spielerisch und grafisch übrigens identisch; lediglich bei der Musik müßt Ihr

STECKBRIEF

Genre: Adventure

Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 71% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 73%

Grafik: 71% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

C 64

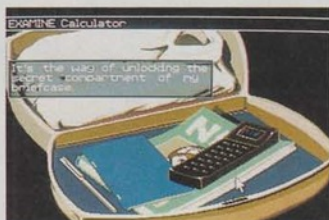
nicht geplant

gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müßt Ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Fu-

ture Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gebe-



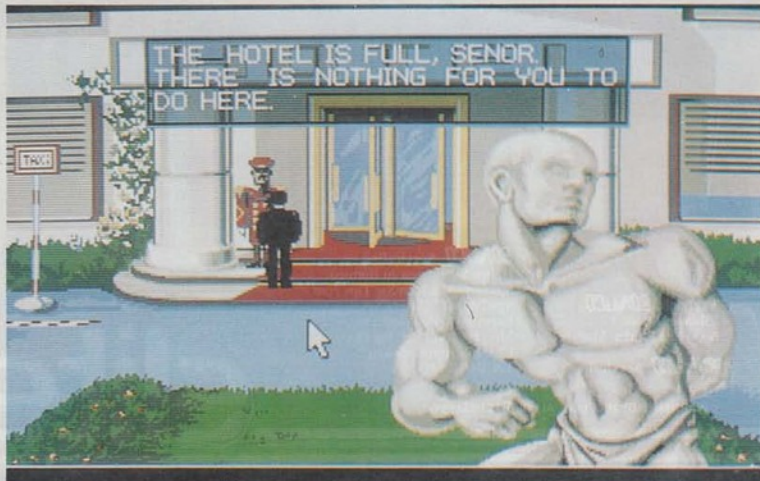
Mit dem amerikanischen Paß macht Ihr Euch in Santa Paragua unbeliebt ...



... doch wozu hat man einen praktischen Ausweis-o-mat in seinem Köfferchen?



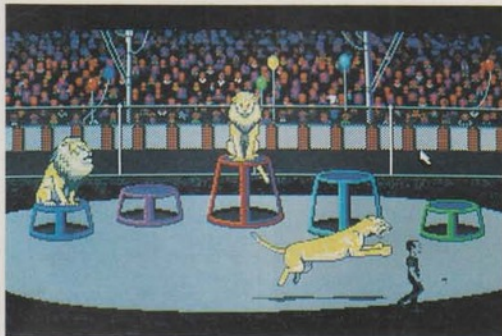
Mit dem frisch gefälschten Paß kommt der routinierte Spion problemlos weiter.



nenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süsschen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist: Schöne Frauen sind in der Regel hinter Eurem Leben her, Wissenschaftler meistens verrückt und breitschultrige Jungs mit Maschinenpistolen eine schlechte Gesellschaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung. In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen. hi

◀ John Glames im Einsatz. Sein Abenteuer erscheint in Kürze auch komplett in Deutsch (Amiga).



Den King im Sinn, den Tiger im Genick... (MS-DOS/VGA)



Hinter dieser Tür lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

DANN DOCH LIEBER LARRY

Search for the King

Les Manley ist ein Tolpatsch, ein Verlierer; immer belächelt, immer erfolglos. Les arbeitet bei der dritt-klassigen Fernsehstation "WILL" als Videotechniker und Mädchen für alles — ein öder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von WILL als Werbegag demjenigen 1 Million Dollar verspricht, der den "King des Entertainment" findet, wittert Les seine Chance. Er verschwindet in der Mittagspause, um den King zu finden. Das Grafik-

adventure "Les Manley in: Search for the King" wurde von Steve Cartwright ("Hacker", "Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Um Les zum King zu bringen, braucht man 640 KByte RAM. al

Das ist schon dreist: Der gute Les ist recht deutlich bei "Leisure Suit Larry" abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als käme es aus der Sierra-Schmiede; sogar der Parser weist ähnliche Schwachstellen auf.

Sieht man über den offensichtlichen Klaw hinweg, kommt man mit fortgeschrittenem

Gehst so



Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt hier seinen recht spitzen Kommentar. Zu einem fröhlicheren Gesicht langt's trotzdem nicht, denn die Rätsel sind teilweise recht weit hergeholt. Ein Schuß mehr Eigenständigkeit hätte Les gut getan.

ERBSCHLEICHER

Fatal Heritage

Auch Erben will gelernt sein. Wenn Euch der reiche Onkel eine Farm samt Goldschatz vermachte, dann ist das eigentlich ein Grund zur Freude. Doch auch Reichtum macht nicht unbedingt glücklich. Probleme gibt es jedenfalls genug. Beim Notar wird das kostbare Testament verschlampt, ein Gangsterkartell ist hinter Euch her, und das nötige Kleingeld für eine Reise zu dem geerbten Landsitz muß auch erst beschafft werden. Genug Stoff für ein zünftiges Abenteuer. Also, nicht lange gezögert, sondern ran an die Maus und los-

geklickt. Alle Aktionen in "Fatal Heritage" steuert Ihr über Icons. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf eine Menge anderer Personen, mit denen Ihr eifrig deutsche "Multiple Choice" - Konversation machen müßt, wenn Ihr Euer Ziel erreichen wollt. Allerdings solltet Ihr Euch nirgendwo zu lange aufhalten. Die Killer des Kartells sind Euch unerbittlich auf den Fersen. Wenn das Geld knapp wird, habt Ihr die Möglichkeit, durch kleine Würfel- und Kartenspielen die Geldbörse wieder aufzufüllen. vw

"Fatal Heritage" ist eine runde Sache, was man wahrlich nicht von vielen deutschen Abenteuern sagen kann. Die Rätsel sind schön knackig; die Steuerung einfach und zweckmäßig. Einzig die Story und die Konversations-

Gut!



noch nicht klappen. Die Digi-Bildchen gewinnen keinen Kunstpreis, sind aber recht nett. "Fatal Heritage" ist das Richtige für Leute, die nicht immer nur in Science Fiction- und Fantasy-Welten herumlaufen wollen. Bei "Fatal Heritage" beginnt das Abenteuer schon vor der eigenen Haustür.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade, Zirkra-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 75% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delta Konzept, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 57%

Grafik: 60% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

TÖDLICHES
SPIEL

Murder

Eisig fegt der Wind um das einsame Landhaus, der Vollmond spendet fahles Licht. Eine Treppe knarzt unter der Last von Schritten. Ein Schuß, ein Schrei — schon haben wir die Schererei. Just als in einer piekfeinen Residenz eine Gesellschaft stattfindet, passiert eine Riesenferkelei: Einer der Gäste liegt plötzlich leblos auf dem Boden; das Blut gluckert in den teuren Teppich. Die Beamten von Scotland Yard schieben gerade Dienst nach Vorschrift und werden erst in zwei Stunden am Tatort ankommen. Eine gute Gelegenheit für Sie, den weltberühmten Detektiv, innerhalb dieser Zeitspanne das Mörderspiel aufzulösen: Wer hat wen womit abgemurkt?

Beim Krimi-Adventure "Murder" wird nur in mehrstöckigen, feudalen Häusern gemordet. Hausherrn, Gäste und Personal schleichen herum, die Leiche liegt mal im Wein-



Ein klassischer Software-Krimi in stilechter Schwarzweißgrafik mit allerlei schönen Leichen (Amiga)

keller, mal im Rosenbeet. Zu Spielbeginn erscheint eine Zeitungsschlagzeile, in der Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen könnt. Außerdem darf man durch Wechseln von Datum und Schauplatz des Verbrechens den Fall ändern. Spielprinzip und Grafik ändern sich nicht, doch Mörder, Opfer und Motiv wechseln. Theoretisch lassen sich so etwa drei Millionen Fallvarianten erzielen.

Das Szenario wird in perspektivischer Grafik von schräg oben gezeigt. Durch Mausclicks wechselt Euer Bildschirmdetektiv den Raum;

mittels einer Lupe untersucht er Gegenstände oder entwickelt eine der anderen Spielfiguren in ein Gespräch. Man kann ganz allgemein plaudern oder konkrete Fragen stellen, wobei eine Art "Satz Konstruktions Set" hilfreich zur Seite steht. Erscheint Euch eine Aussage hilfreich für die Lösung des Falls, könnt Ihr sie vom Programm in Euer Notizbuch schreiben lassen. Gegenstände lassen sich auf Fingerabdrücke hin untersuchen. Ihr habt zwei Stunden Echtzeit, um den Fall anhand von Indizien und Informationen zu lösen. Der Spielstand kann nicht gespeichert werden. hl

Die Atmosphäre eines typisch britischen Landhauses ist in U.S.-Gold's "Murder" sehr schön eingefangen. Man wartet förmlich darauf, daß der Butler zum Fünfuhrtee bittet und die Dame des Hauses Gurken-Sandwich und Ingwer-Marmelade reicht. In so einer Umgebung läßt sich stillvoll morden und dem Detektivhandwerk nachgehen. Doch das macht leider nur den halben Spielspaß aus. Man hat zwar die theoretische Möglich-



Gehst so

keit, sich an einer Unzahl von Fällen zu versuchen, doch spätestens nach dem zehnten Verbrechen kommt gepflegte Landhauslangeweile auf. In immer gleichen Räumen, die immer gleichen Tatverdächtigen anklicken und verhören, zehrt auf Dauer ganz schön an den Nerven. Die gute Spielidee ist leider irgendwo im englischen Nebel verlorengegangen. Ein paar Stunden lang macht das Programm Spaß, aber danach wird's ziemlich zäh.

Die klassischen Krimis von Agatha Christie bieten erlesene Morde in gepflegtem Rahmen. Für mich haben sie nur einen Haken: Wenn ich nicht höllisch aufpasse, fange ich so ab-Seite 40 an, mit den vielen Personen nicht mehr klarzukommen. Wo



Na ja...

kommt der Baron auf einmal her? Mit wem ist der Butler verheiratet? Wer war doch gleich wieder die Leiche? Ähnliches Kopfzerbrechen bereitet mir manchmal Murder. Spielidee und Aufmachung machen einen prächtigen Eindruck, doch trotz des elektronischen Notizbuchs droht Verwirrung. Wenn man Dutzende von Zeugaussagen à la "Ich ging um 10:01 Uhr in die Küche" oder "Ich lieb das Ta-

schentuch um 10:02 Uhr fallen" beisammen hat, sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht. Dabei sind viele Fälle sehr simpel und mit etwas gekonntem Raten in ein, zwei Minuten lösbar. Da wären wir auch schon beim nächsten Problem: Die Abwechslung läßt sehr zu wünschen übrig. Zwar ändern sich Einzelheiten (wer ist die Leiche, wer hat mit welcher Waffe zugeschlagen?), doch Spielablauf und Grafik bleiben im wesentlichen gleich. Außerdem kann man nicht speichern, was bei einem Adventure eine Schande ist. Murder hat ein interessantes Konzept zu bieten, doch der Spielspaß blieb auf halbem Wege mit einem Dolch im Rücken auf der Strecke.

STECK
BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

36%

Grafik: 42% Sound: 7%

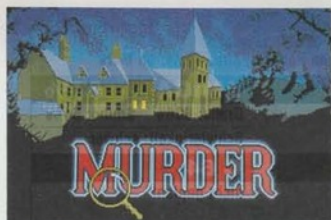
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Dem Täter auf der Spur — ein Fingerabdruck auf der Mordwaffe hat ihn verraten (Amiga)

MISTKÄFER

Ra

Die ägyptischen Götter waren noch nie für ihre Mildtätigkeit bekannt. Als armer Sterblicher mußte man schon immer höllisch aufpassen, wenn man nicht in Ungnade fallen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnengott "Ra" zu huldigen — und schwupps: schon hat er Sie in einen Skarabäus verwandelt. In nördlichen Breiten sind diese Krabbeltierchen auch als Mistkäfer bekannt. Keine angenehme Lage. Da "Ra" aber kein Unmensch ist, gibt er Ihnen noch eine kleine Chance. Der Sonnengott verfrachtet Sie also in seine Lieblings-Pyramide und stellt Ihnen eine wahrhaft titanische Aufgabe. Wenn es Ihnen gelingt 100 Puzzles zu lösen, dann werden Sie als Mensch wiedergeboren und müssen Ihr Leben nicht als Käfermumie beenden.

Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach. Als Käfer können Sie über das Spielfeld krabbeln und Steine verschieben. Mit dem Cursor steuern Sie identische Symbole an und können diese Steinpaare dann auflösen. Sind alle Steine verschunden, erhalten Sie ein



Der nächste Schritt des Käfers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

Paßwort und dürfen sich an der nächsten Aufgabe versuchen. Da der Sonnengott aber ziemlich gerissen ist, hat er zwei Bedingungen gestellt: Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen; außerdem müssen Sie auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Glück kann unser Mistkäfer Steine, auf denen er steht, verschieben. Zusätzlich sind weitere Gemeinheiten eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale, aber leider wie festgewachsen an ihrem Platz verharren. Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamten, Eisflächen und brüchige

Bodenplatten für weitere Konfusion.

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält "Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen

Nervenkitzel. Als ausgleichende Gerechtigkeit fliegen Goldmünzen über das Spielfeld, die unser Skarabäus einsammeln kann. Am Ende eines jeden Arcade-Levels darf er diesen Schatz gegen Zaubersprüche eintauschen, die ihm das Leben in der nächsten Runde etwas leichter machen. So kann er z.B. für 30 Sekunden das Spielfeld überfliegen oder alle Steine mit denselben Symbolen auf einmal auflösen. Die Spielstände lassen sich jeweils speichern. Wer hier zehn Runden übersteht, hat den Gott gnädig gestimmt und darf fortan wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen.

Zusätzlich bietet das Programm eine Editor-Funktion, mit deren Hilfe man eigene Spielflächen gestalten oder vorgegebene Level ändern kann. Die Hintergrundgrafik ist an die Wandmalereien in Pharaonengräbern angelehnt und sorgt für Pyramidenstimmung. vw

Ganz schön hart, so ein Käferleben. Die Puzzles, die ich in "Ra" lösen mußte, sind nicht von schlechten Eltern. Man ist oft versucht, den Joystick frustriert in die Ecke zu feuern. Zum Glück hat man dann doch in den meisten Fällen einen Ge-

Gut!



spiel hat es meines Erachtens etwas viele Unwägbarkeiten. Trifft man auf einen unverschiebbaren Stein, dann kommt man oft mit logischen Überlegungen nicht weiter, sondern nur durch längeres Ausprobieren. Hat man sich mit diesen ver-

borgenen Tücken angefreundet, dann garantiert "Ra" allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Dauersitzungen vor dem Computer.

Keine Frage, Ra ist konsequent durchdacht, erfreulich originell und bietet mehrere Spielmodi. Trotzdem hat es mich nicht total gepackt. Das liegt einerseits an der Unübersichtlichkeit vieler Levels. Mir sind kleine Spielfelder wie z.B. in "Puzznic" lieber, wo der Teufel im Detail steckt. Bei Ra artet das Lösen eines Levels richtiggehend in Arbeit aus, da enorm viele Steine wegzuklicken sind und man leicht den Überblick verliert.

Gut!



Außerdem will mir nicht in den Kopf, warum man nicht von vornherein erkennen kann, ob ein Stein bewegbar ist oder nicht. Warum muß ich das jedesmal durch Ausprobieren herausfinden? Auf Dauer etwas nervig, besonders bei dicht bevölkerten Leveln. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spiel geboten: 175 Levels, Editor, Paßwörter, Extras und ein stilvolles Ambiente.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Rainbow Arts, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

72%

Grafik: 68%

Sound: 56%

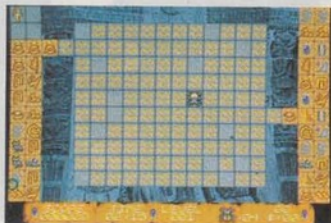
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)

Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt's **POWER PLAY**
zum Abonnieren!

mit Berichten und
beinharten Tests
von Computer- und
Videospiele

41-71L>I

... das
hypergalaktische
Verwirrspiel
als
Begrüßungsgeschenk

neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

mit Tips&Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

Im Abo nur
5,80 DM
anstatt 6,50
DM

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

- den Preisvorteil
- bequeme Zahlungsweise
- das Begrüßungsgeschenk
- wird mit Lichtgeschwindigkeit
geliefert (dieser Extra-Service
kostet nix!)

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!



Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



Bitte trägt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

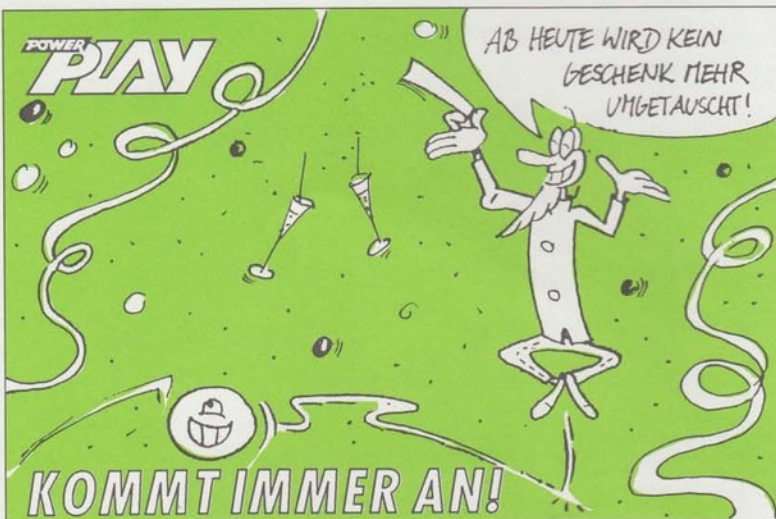
GESCHENK-ABO

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



POWER PLAY

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

- 1. _____ Seite _____
- 2. _____ Seite _____
- 3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

- 4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: _____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: _____



Eure Nachricht an die Redaktion

Bitte Karten an der Perforation herausreissen.

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon (Vorwahl) _____ Alter _____

Datum, 1. Unterschrift _____
Ich bezahle jährlich halbjährlich vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ 01/AD 1010

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.

Das Abonnement ist limitiert auf 12 Ausgaben verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller: _____ und das ist der/ die Glückliche: _____

Name, Vorname _____ Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____ Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____ PLZ, Wohnort _____

Telefon (Vorwahl) _____ Telefon (Vorwahl) _____

Ich bezahle das Geschenkabonnement nach Erhalt der Rechnung bargeldlos durch Bankinzug

Kontonummer _____ BIZ _____

Geldinstitut _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ 07/AD 1010

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation herausstreifen.

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender: _____

Name, Vorname _____ Alter _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkman.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen

richtig beantworten...

BOMICO

TOP TEN

1. Sim City
2. Klax
3. Emlyn Hughes
Soccer
4. F 29
5. Rings of Medusa
6. Lost Patrol
7. Logo
8. Tie Break
9. Midnight
Resistance
10. Rainbow Islands

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY

Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

HIGHScores

Wie gut seid
Ihr in Eurem
Lieblingsspiel?
Hier findet
Ihr die
Bestleistungen
anderer
POWER-PLAY-
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzu-

senden. Die Bilder der Einsenden kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten

wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichten können. mh



Ganz auf Hard'n Heavy
eingestellt ist
David Ehrenbrink



Verklaxt nochmal
Der Highscore stammt
von Stefan Stürzer

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

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

Alien Crush

PC Engine: 173.213.500 von Petra Rahmlow, Berlin

Atomix

Amiga: 231.050 von Marcel Ritter, Essen

Atomix

Amiga: 235.815 von Peter Hirtesheim, Essen

Battle of Britain

Amiga: 15.875 (Me-109) von Alex Seemüller, CH-Effretikon

Block Out

Amiga: 82.245 von Uwe Frese, Bremen

California Games

Lynx: 44.132 (Footbag) von Antje Stübling, Berlin

California Games

Lynx: 6.300 (Surfen) von Marco Weber, Calberlah

DJ Boy

Mega-Drive: 881.200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

Golden Axe

Mega Drive: 221,7 (Arcade) von Andreas Simmer, Dinslaken

Hard Drivin'

ST: 128.729 von Ren Dreibus, Biebergmünd-Kassel

Hard'n Heavy

C 64: 40.460 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Hawkeye

C 64: 179.500 von Andr Hölk, Klein Offenseth

Klax

Amiga: 1.062.455 von Christina Busch, Lehrte

Klax

ST: 1.968.385 von Peter Trieb, A-Wien

Klax

Amiga: 2.487.395 von Stefan Stürzer, München

Lightforce

C 64: 215.850 von Oliver Wieban, Wermelskirchen

Nebulus

ST: 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

Rainbow Island

C 64: 2.020.080 von Frank Hüglin, Bahling a.K.

Rainbow Island

ST: 1.242.730 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

RVF

ST: Tetbury in 0:53:50 von Robert Konietzny, Hannover

Space Harrier II

Mega-Drive: 10.257.000 von Thomas Jahn, Biedenkopf

Stormlord

Amiga: 385.000 von Sönke Raufeisen, Flensburg

Super Mario Land

Game Boy: 999.999 von Raimund Gruber, A-Salzburg

Super Mario Land

Game Boy: 284.170 von Bernd Druffel, Hörvelingen

SonSon 2

PC Engine: 264.200 von Thomas Denk, A-Mühlheim

Tetris

C 64: 9.806 von Thorsten Mies, Wuppertal

Tetris

Game Boy: 178.957 von Sacha Kym, CH-Pratteln

Truxton (Tatsujin)

Mega Drive: 1.659.700 von Michael Abraham, Bodenkirchen

Turrican

Amiga: 1.158.850 von Gerd Bordon und Christian Ohneberg, Rastatt

Toobin

Amiga: 205.391 von Marcus Bär, Eltville-Erbach

Uridium

C 64: 519.320 von Wolfgang Heda, DDR-Aschersleben

Wonderboy

C 64: 318.100 von Sven Ehlert, Bohmte

Xenon 2

ST: 241.365 von Stefan Hartmann, Ilvesheim

X-Out

Amiga: 426.560 von Micky Hill, Berlin

X-Out

Amiga: 422.900 von Thomas Beck, Königswinter

ECS GMBH

MÜNCHEN - HAMBURG

GAMEBOY

Double Dragon
Teenage Mutant Ninja T.
Puzznic
Match Mania
Bomber Boy
Sokoban
Pipe Dream
Pitman
Pinball
Nemesis
Castlevania
Batman
Ghostbusters
Ishido
Bural Fighter
Boulder Dash
Monster Truck
Tetris
Tennis
Super Marlo Land
Gremlins II
F 1 - Dream

Gameboy Fan
Gameboy Player

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Puzzleboy	39,00
Loderunner	39,00
Flipull	39,00

SEGA MEGA

Thunderforce III
Batman
Cyberball
X.D.R.
E-Swat
Ghostbusters
Phelios
Super Monaco GP
Rastan Saga II
Shiten-Myooh
Moonwalker
Klaxx
Atomic Robokid
Insector X
Columns
Hellfire
Populous
Budokan
Phantasy Star II
Atomic Robokid
Golden Axe
Ghouls'n Ghosts

Arcade Power Stick
Sega Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Herzog Zwei	59,00
Tatsujin	59,00
E-Swat	79,00

PC ENGINE

Klaxx
Ghouls'n Ghosts
Puzznic
Devil Crash
Super Star Soldier
Blue Blink
Image Fight
Lode Runner
Xevious
Ninja Spirit
Rastan Saga II
Dondokodon
Last Armageddon
F 1 Circus
Darius Plus
Afterburner
Batman

PC Engine Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Beball	59,00
Barunba	59,00

NEO GEO

SONDERANGEBOTE

Nam 1975	399,00
Joystick SNK	99,00

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-7231025

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933

Händleranfragen erwünscht



Hallo Clubfreunde!

Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Clubseite hat er?
2. Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweile schon exotischen Telespielkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammelleidenschaft für die "Untoten der Telespielzene", wie sie es selbst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam. Von ihren Basislagern aus — die Städtchen Achim (Niedersachsen) und Vlotho (Nordrhein Westfalen) — starten sie alle drei Monate interne Clubmeisterschaften. Die Spiele, mit denen die letzten drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind: Ballblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und De-cathlon (Atari VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospelvetranen ist ihr Fanzine, in dem sie Module vorstellen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern. up

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr.17
1000 Berlin 21
Postfach 210265

Kindercomputerclub — KCC
Computertyp: C 64
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Welers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:
Computertyp: Amiga
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Commodore-Computer-Club Anhalt:
Computertyp: C 64
Anschrift: Commodore-Computer-Club Anhalt
Herrn Lübchow
VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH
PSF 211
DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra:
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix
Anschrift: Video Spiel Club Cobra
Postfach 9
CH- 4012 Basel

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C-128, C 64
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
D-2406 Stockelsdorf
0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/96886

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach 22
4777 Welver

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Anschrift: Marty Reiser
Leopoldstr. 10
6831 Plankstadt
06202/15203

Club 68000
Computertypen: C-A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64; C 128
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pflundersdorf

PDC Public Domain Club München
Computertyp: Atari ST
Anschrift: PDC Public Domain Club
Lüderitzstr. 82
8000 München 81

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Anschrift: Mike Lütjens
Artenburger Landstr. 24
2126 Adendorf

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Björn Bernborn
Postfach 1141
2250 Husum

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64 MS-DOS
Anschrift: Blackboys
PLK. 024281D
3253 Hess-Oldendorf

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift: Matthias Holtkamp u. Martin Krug
Landwehr 1
4230 Wesel

T.S.M Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Anschrift: T.S.M Club
Voshalsfeld 63
4223 Voerde

T.u.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
5190 Stolberg

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: Pac-Club
Dirk Reinartz
Untersaif 19
5466 Neustadt-Wied

NEUZUGÄNGE

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anlagerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120.- Schilling im Jahr (bis 27. Jahre), ansonsten 350.- Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünastr. 2
CH-9204 Andwil

BRIEF
KASTENKeine
Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern. Ich halte es für unklug, eine Fantasy-Ecke in der *POWER PLAY* zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte, wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisieren, daß Rollenspiele häufig als Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bei "Halma" oder "Mensch, ärgere Dich nicht". Ich möchte herausstellen, daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was da auf dem Bildschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel. Ein wichtiger Bestandteil fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist

auf dem Computer natürlich nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in seinen Handlungen eingeschränkt und muß das tun, was der Computer vorschreibt. Meist ist es dann so, daß diese sog. "Computerrollenspiele" Metzelnorgien sind, wo Hunderte von Monstern dahingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollenspiel zu tun. Zu erwähnen wäre noch, daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen diese Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die "Zauberzeit" oder die englische "Dragon". Also laßt es lieber, eine Fantasy-Ecke in der *POWER PLAY* aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten.

Lars Kewer, Nordenham

Fantasy-Fan

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht weit genug. Ich finde, daß man einer Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet ja relativ viel tut. Außerdem wären einige Hintergrundberichte (wie funktionieren ei-

gentlich AD&D-Brettspiele...) auch wünschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmfoto wäre auch nicht schlecht, da der Rollenspielreak ja keine Lust hat, alle *POWER PLAYS* nach einem Rollenspieltest durchzusuchen. Hinzu kommt, daß er die Spiele ja auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Überblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll.

Oliver Bauens, B-Raeren-Lichtenbusch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen. *hl*

Englisch-Schreck

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet, erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Rückseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches ist und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch,

was ich in der Schule lerne, nicht. Darum meine Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist es in Vorbereitung?

Christian Bieli, Laufen

Leider ist eine komplette Übersetzung des englischen Handbuchs für "Their finest Hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant. So wird es in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanleitung geben. *mh*

Weltenkluft

Beim Durchlesen der *POWER PLAY 7/90* stieß ich auf den Test des Rollenspiels "Legend of Faerghail". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen: feine Amiga-Grafik. Doch dann kam die Ernüchterung: Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblättere und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik laienhaft aussieht. Ich bin sicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlich!), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

Telefonische
Bestellung
(0241)
53 31 31

IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

TELEFONISCHE
BESTELLUNG**C 64 Disk**

E. Star / S. Belle 44,95
JULIUS CÄSAR dt. 29,95
KICK OFF 2 dt. 39,95
Risiko 44,95
Sextett 3 6 Spiele dt. 29,95
Ski or die dt. 39,95
L.A. CRACKDOWN 14,95
SUPER WONDERBOY 14,95

Atari ST

Conquest of Camelot 89,95
F-19 Stealth Fighter dt. 79,95
Lin Wus Challenge dt. 54,95
Rings of Medusa 59,95
Sim City dt. 79,95
Thunderstrike dt. 69,95
TURN IT dt. 49,95
Venus The Flytrap dt. 69,95

dt. = deutsche Anleitung

AMIGA

DOS Manager dt. 69,95
Colonels Bequest 94,95
Dragonflight dt. 79,95
Gotcha dt. 49,95
Heros Quest 1 94,95
Kick Off 2 dt. 64,95
Legend of Faerghail dt. 74,95
Neuromancer dt. 69,95
Powerplay Hits dt. 59,95
Projectyle dt. 69,95
Red Storm Rising dt. 69,95
Teenage Mutant 79,95
The Plaque dt. 59,95
Thunderstrike 69,95
Treasure Trap dt. 66,95
Unreal dt. 74,95
Venus The Flytrap 69,95
Viruscop dt. 59,95

dV = deutsche Version

DM**IBM PC**

JOYSTICK + G. CARD 69,95
Competition Pro Star 94,95
Airline Transport Pilot 79,95
Balance of the Planet 49,95
Carmen Sandiego dt. 94,95
Flight of the Intruder 64,95
In Search of King 74,95
Jetfighter dt. 69,95
Kings Q. Triple Pack 59,95
Leg. of Faerghail dt. 69,95
Railroad Tycoon DV 69,95
Second Front 79,95
Thunderstrike 89,95
Tracon 2 109,—
Treasure Trap 66,95
TURN IT dt. 59,95
Ultima VI 69,95
War of Lance 59,95

DM 79,95
direkt von
9.00 - 13.00 Uhr oder
auf Anrufbeantworter
von 13.00 - 9.00 Uhr.

Versand erfolgt per
Nachnahme, ab
DM 150,- Porto frei.
Fördern Sie umgehend
unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an.
Jegliche Anwender-
software auf Anfrage
lieferbar.
Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen
Goerdelerstr. 38

LADENVERKAUF

Mo. - Fr. 9.00 - 18.30
Mi. 14.00 - 18.30
Sa. 10.00 - 14.00



tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghail, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Robert Schürhuber, Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwertung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten. Es stimmt zwar, daß Teile der Grafiken von Dragonflight recht laienhaft sind, aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vielen Animationsstufen der Spielfiguren, die für ST-Verhältnisse recht beeindruckend sind. Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht. Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen. Ähnliches gilt auch für "Legend of Faerghail". Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST, hätte man schon ein wenig mehr erwarten können. So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon überdurchschnittlich. mh

Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels. Im Wertungsschema, das Ihr bis POWER PLAY 2/90 verwendet habt, wurde die Genreerkennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche weiß auf schwarz über jedem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnlos und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Überschrift wie "Spritzig wie Sirup" halten? Ich schließe mich der Meinung von Ingo

aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an. Dadurch sieht man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und "nicht geplant", sowie "in Vorbereitung" der jetzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst. Wie sehne ich da die Zeiten zurück, in denen einfach die Systeme, worauf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systemnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema), wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu, der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden, ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr, was Ihr da an der sonst so guten POWER PLAY vermurkst habt.

Wolfgang Röttger, Kiel

Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft: Das Sonderheft Nr. 1 war super! Nur daß Ihr das

Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die Ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, daß Ihr sehr viele Spielertips bekommen habt. Warum bringt Ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spiele heraus?

Heiko Sprenger, Leonberg

Gunship war uns etwas zu alt, um es in einem Sonderheft der besten Spiele 1989 zu berücksichtigen. Die Anregung eines Tips-Sonderhefts wird dankbar vermerkt. hl

Spielmoral

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mal an so gute Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", "Summer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Diese Spiele hatten zwar teilweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatsche wie z.B. "F.O.F.T.". Spiele, die zwar durch ihre Grafik beein-

drucken, spielerisch aber totale Fehlschläge sind. Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sei denn, sie sind schon lange im Geschäft, wie z.B. Lord British, alias Richard Garriott. Nehmen wir doch mal die Fußballspiele: Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gut spielen. Wenn man sich heute auf dem Fußballspielmarkt umsieht, sieht man solche Spiele wie "Kenny Daglish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager 1" nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

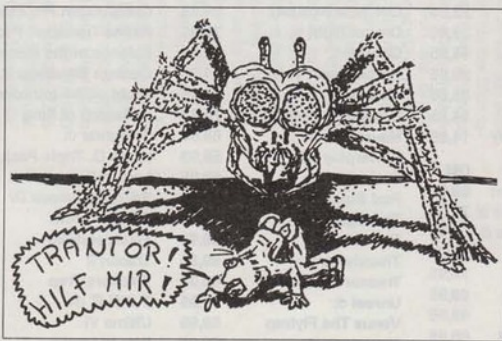
Henning Maruhn, Düsseldorf

Genauer bitte!

Ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieltests bringen. Mich ärgert, daß nicht klar ersichtlich ist, welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Railroad Tycoon"-Bericht 7/90, Kommentar an hl). Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß Ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das Ihr die oben genannten Punkte schreibt. Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der POWER PLAY verschwinden.

Bernad Fiemisch, Augsburg

Vielen Dank für Deine Kritik. Wir werden in Zukunft zwar (noch) keinen Extrakasten für Hardware-Voraussetzungen einführen, aber im letzten Abschnitt PC-Spieltests findest Du in der Regel alle wichtigen Angaben über Grafik- und Soundkarten, Festplattenanforderung und Speicherbedarf. mh



S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

Kleinigkeiten

Ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß Ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt.

1. Starkiller hat leider deutlich nachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen. Er darf aber nicht "in Rente" bleiben (7/90), weil er einfach zur **POWER PLAY** gehört. Ohne ihn fehlt einfach etwas!

2. Sehr gut finde ich die Idee, Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solltet allerdings auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit: Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet Ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die Ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC) usw.

3. Die Idee, Bücher und Filme zu besprechen, finde ich ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden. Ich finde, Ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinlich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer bestimmten CD haben (bei Computerspielen ist eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntet Ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders gut gefallen hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig in Heft 7/90: Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn Ihr eine Rollenspiel-Rubrik einführen würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtige Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermitteln usw.

Robert Harring, München



Hier gibt es die beste Medizin für Jan-Christof Klein

POWER-Tips kürzen

Die POWER-Tips sind zu lang. Werft doch die viel zu langen und sich teilweise über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettlösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back"). Auch der Player's Guide, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hat darin nichts zu suchen. Was das noch mit Tips zu tun hat?

Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen.

Stefan Schewczik, Graz

Wie stehen denn die anderen Leser zu Stefans Auffassung?

up

Begehrter Geoff

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestiegen. Eines der von mir meist bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoff Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nahm Sentinel immer einen der ersten Plätze ein.

Um so weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage — ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine deutsche Bezugsquelle? Und zu Geoff Crammond: Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefunden.

Wolfram Scheurich, E-Puerto dela Cruz

Wenn der Händler nicht weiterhelfen kann, sollten Sie sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128 — 132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der

neben The Sentinel z.B. auch "Stunt Car Racer" schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund: Dieser Programmierer gilt als Publicity-scheu und ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnlich verhält es sich übrigens mit Paul Woakes, dem Autor von "Mercenary" und "Damosles". Das ist auch so ein schüchterner Knabe.) /h

Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der **POWER PLAY** 8/90 über das Handelspiel "M.U.L.E." steht, daß es auch eine Umsetzung für den C 64 gab. Nun meine Frage: Kann man M.U.L.E. für den 64er noch immer kaufen? Wenn ja, wo und wieviel kostet es?

Stephan Christen, CH-Münsingen

Restbestände von M.U.L.E. für den C 64 müßten noch bei der Firma Rushware, Bruchweg 128 - 132, 4044 Kaarst 2 zu bekommen sein. Die C 64-Fassung wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veröffentlicht. Das Besondere an dieser Fassung: Sie befindet sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist außerdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsüblichen CD-Player an den C 64 anschließen kannst. mh

Sierra deutsch?

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

Software Kühn

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
688 Action Submarine	DT	SIM		64,95	
Bio Challenge	DT	ACK	59,95	42,95	
Buickan	E	SPO		67,95	
California Games	DT	SPO	54,95	40,95	
Champions of Krynn					
AM-1 SB	DT	ROL		64,95	64,95
Cyberball	DT	SPO	49,95	42,95	
Dragons Flight	DT	ADV	79,95	79,95	
Dragon Wars	kom.DT	ROL		55,95	542,95
Dyer 07	DT	ACK	49,95	49,95	35,95
Emlyn-Hughes I Soccer	DT	SPO	63,95	63,95	35,95
F-19 Stealth Fighter	E	SIM		71,95	64,95
Final Command	DT	ADV		67,95	
Great Courts Tennis	DT	SPO	59,95	59,95	49,95
Gunship	DT	SIM	67,95	67,95	52,95
Hilfstar	kom.DT	ROL	64,95	64,95	550,95
Hostages	DT	ACK	62,95	62,95	39,90
Imperium	DT	HAN	67,95	67,95	
Indiana Jones	kom.DT	ADV	64,95	59,95	

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
Iron Lord	DT	ADV	66,95	66,95	
Ivanhoe	kom.DT	ACK	64,95	64,95	
Khalidan	kom.DT	STR	64,95	64,95	
Kick Off 2 & World Cup	DT	SPO	59,95	59,95	37,95
Klax	DT	GES	50,95	50,95	39,95
Kult	kom.DT	ADV	62,95	62,95	
Legend of Faerghall	kom.DT	ROL	64,95	64,95	
Lopp	DT	STR	64,95	64,95	
Loom	kom.DT	ADV	71,95	71,95	
Lost Patrol	E	ACK	67,95	67,95	
Mancos Mansion	kom.DT	ADV	59,95	59,95	49,95
Microphone Soccer	DT	SPO	66,95	66,95	49,95
Midwinter	kom.DT	STR	59,95	59,95	
Never Mind	DT	GES	55,95	55,95	
New Zealand Story	DT	GES	55,95	67,95	42,95
Oil Imperium	kom.DT	HAN	54,95	54,95	40,95
Pirates	DT	ADV	64,95	64,95	44,95
Pool of Radiance	E	ROL	64,95	64,95	64,95
R.V.F. Florida	DT	SIM	63,95	69,95	
Roadblock Islands	DT	SES	54,95	57,95	42,95

GEWINNER IM MONAT JULI: T. BIERNATH, 4708 KAMEN

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
Red Storm Rising	DT	SIM	64,95	64,95	45,95
Rick'n'Roll	DT	ACK	54,95	54,95	42,95
Sec. of I. Silver Blade	E	ROL	74,95	74,95	67,95
Silkstorm	DT	ACK	53,95	53,95	
Sim City	DT	STR	70,95	69,95	49,95
Sir Fred	DT	ADV	67,95	67,95	
Star Flight	DT	STR	67,95	67,95	39,95
Swords of Twilight	DT	ROL		64,95	
Theater Finest hour	E	SIM	74,95	74,95	
The Break	DT	SPO	59,95	59,95	
Tower of Babel	DT	STR	64,95	64,95	39,95
Turrican	DT	ACK	54,95	39,95	
Ultima 5	E	ROL	75,95	77,95	65,95
Unreal	DT	ADV		71,95	
War of the Lance	E	ADV		67,95	
X-Out	DT	ACK	57,95	57,95	39,95
Xenomorph	DT	SPO	64,95	64,95	
Zak McKracken	kom.DT	ADV	64,95	59,95	536,95

ACK = Action, STR=Strategie, ROL = Rollen, SPO = Sport, SIM = Simulation, HAN = Handel, GES = Geschicklichkeit, ADV = Adventure, E = Englisch, MOD = Modul, SAM = Sammlung

Ihre Bestellanschrift: Software Kühn Postfach 1331 5608 Radewormwald

Tel. 02195/7637 bis 18.00 Uhr Anrufbeantworter ab 18.00 Uhr persönlich

Versand per Vorkasse (bar/V-Scheck 5,-) Versand per Nachnahme 7,- Inklusive 2 Preisänderungen vorbehalten.

Die mit * gekennzeichneten Spiele können schon eingetroffen sein. Rufen Sie doch einfach mal an.

kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch, wie darf man das verstehen, werden ab jetzt *alle* neu entwickelten Spiele auch in Deutsch produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel auch meine nächste Frage: Ist Ultima VI für einen absoluten Neuling in diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus, oder muß man Fachmann sein?

Oliver Römisch, Overoth

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sierra-Adventures bezog sich auf die neuen Titel, die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absehbarer Zeit nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem Bildschirm wirst Du Dich weiterhin mit Englisch herum-

schlagen müssen. Für Ultima VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen. *mh*

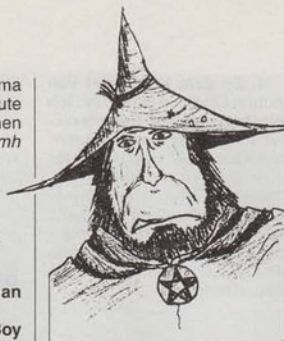
Und wieder Game Boy...

Ich habe einige Fragen an Sie:

1. Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschließen; wenn ja, wieviel kostet das?
2. Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaufe?
3. Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergee Moser, Laupheim

1. Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsüblichen Netzteil betrieben werden. Die Kosten liegen, je nach Geschäft zwischen 10 und 30 Mark.



Rouven Böss aus Ellerstadt schickte uns diesen Finsterling

2. Ja, unbedingt; diese Lösung ist erstens kostengünstig und zweitens umweltfreundlich. Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game Boy.
3. Ob Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen. Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind, — vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankündigungen in der *POWER PLAY* darüber berichten, sobald uns Neues zu Ohren kommt. *up*

Alternative

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug)-Simulation in *POWER PLAY* 6/90. Mein Vorschlag: Warum nicht eine zivile Flugsimulation mit Action? Beim Durchlesen der Leserbrief kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen, Menschen (per Seilwinde) aus Seenot zu retten, Verletzte von Schiffen zu bergen, Hilfsgüter abzuliefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne "Abschüsse" gehen. Warum kann dann nicht das fliegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detaillierte Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen gesehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den "Machern" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden.

O.Köhler, Bovenenden

DYNATEX

* SNK NEO GEO * GAMEBOY * SEGA MEGA DRIVE *
* ATARI LYNX * PC-ENGINE * SUPER GRAFX *

SNK NEO GEO

NAM 1975
Magician Lord
Baseball Stars
Players Golf
Ninja Combat
Riding Hero
Cyberlib

ATARI LYNX

Electrocop
Blue Lightning
California Games
Chip Challenge
Gates of Zendocon
Gauntlet III
Slime World
Rampage
Klax

SEGA MEGA DRIVE

Batman
Eswat
Phelios
Phantasy II Eng.
Golden Axe
Columns
Hurrican
World Cup Soccer
After Burner II
Moon Walker
Populous
Monaco Grand Prix
Klax
Juncion
Hellfire
X.D.R.
Rastan Saga II
Ghostbusters
Thunderforce III

PC-Engine

Super Star Soldier
Image Fight
Download
Puzznic
Ninja Spirit
Ghosts n' Ghouls SG
Armed Force
World Court Tennis
Son Son II
Tiger Heli
Klax
Formation Soccer
Out Run
After Burner II
Rabio Lepus
Operation Wolf
Darius
Hellfire
Devil Crush

GAMEBOY

Alleyway
Golf
Super Mario Land
Quix
Solar Striker
Tennis
Pinball
Wizards & Warriors
Kwirk
Balloon Kid
King of the Zoo
Burai Fighter
Spiderman

Gameboy mit Tetris
Batterieset mit Netzteil
Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr
Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax (02301) 2634 * Inh. Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153

POWER TIPS

Heft 10/90



ZUM SAMMELN!

Computerspiele-Tips

Imperium	62
Ultima	62
F29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blade	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Kryn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72

Power-Tips

Xenomorph	74
Dr. Bobo antwortet: Bloodwych — Data Disc Vol. 1, Ultima IV, Lords of the Rising Sun	76
Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Legend of Zelda, Dragon Wars	78
Poke-Ecke: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Magazin,	

Deathtrack, X-Out 78

Videospiele-Tips

Kid Icarus, Castlevama, Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword	79
Neutopia	80
Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse	82
Shinobi	84
Clue-Books	
Might & Magic II Teil 3	85
Gral gefunden: Camelot Teil 2	90

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

Hallo Computerspiele-
Fans!



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja, ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entstehen. Den Tip des Monats haben wir diesmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alle Levels von "Flood" ansehen. Auch alle "Dragonflight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt. Für Strategen, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge dabei, die man ruhig beherrzigen sollte; so lebt es sich

länger. In letzter Zeit sind seltensamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar" eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmal eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns jeder Tip, der veröffentlicht wird, auch honoriert wird. Ihr macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Übrigens, konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Computer.
Volker

Imperium

Christian Timpe aus Berlin hat ein paar nützliche Tipps für das Spiel "Imperium" von Electronic Arts zusammenggetragen.

— Game Control Panel: In ihm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an. Den Kasten für Military lassen wir deshalb unangekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnütze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Anfang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man anklicken, weil der Computer bestimmte Linien damit festsetzt und man selbst diese später leicht korrigieren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Diplomatie ist beim Computer immer gut aufgehoben.

— Als nächstes geht man auf die Population Control ein. Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4, später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. **Wichtig:** Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstellen! Sollte es trotzdem einmal nötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwarten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei geringerer).

So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrüsten.

— Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollte man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entlassen und für sie qualifizierte Leute einsetzen. Das ist wichtig für immer wieder auftretende Anarchiezustände und Revolten. Die qualifizierteren Führer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läuft man nicht Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führern von Mars, Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten!

— Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär. Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde). Man sollte aber gemäßigt zu Werke gehen und nichts überstürzen. Für das reine Erkunden von Sonnensystemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis fünfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man sollte mit maximal sechs Schiffen

anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden müssen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angriff auf Planeten bemantelt werden. Deshalb auf allen Planeten damit beginnen, da sie später auch auf allen Schiffen hergestellt werden können.

— Eine große Rolle in "Imperium" spielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planetensichern, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten. Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind: Luaiax, Luatax und Allelux. Sie sind alle ungefährdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!). Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Personen eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht allzu verschwenderisch damit umgehen.

— Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die Planeten zu verbessern, der wird durch Anarchie und Wahlschlappen oder mit der Exekution bestraft. Ist das Imperium jedoch wirtschaftlich stark und auch stabil genug, kann man einzelne Planeten fördern. Am Anfang ist in dieser Hinsicht vornehmlich Zurückhaltung angezeigt.

— Allgemeine Tips: Nach der Kolonisierung von wichtigen Planeten sollte Archon nachschicken, allerdings nicht übertreiben. Bei längeren Reisen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben erobert Planeten kommen. Außerdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

— Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karriere als Herrscher, sie sollten sofort unterdrückt werden. Dazu sind mehrere Punkte zu überprüfen: Unterversorgung des betreffenden Planeten — Bevölkerungszahl — mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sind deshalb die Ämter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen. Besonders anfällig für anarchische Zustände sind Mars, Jupi-

ter sowie viele der Neuerwerbungen.

— In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können. Allerdings sollte man die Größe auch nicht übertreiben und dafür besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägerheiten achten. Solche "Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologierten Planeten bauen.

— Kümmert Euch um "menschliche" und vernünftige Bündnisse. Liegt ein Angebot vor, gründlich prüfen und auf eine zukunftssträchtige Perspektive prüfen. Ist die Wirtschaft stark genug, so sollte man eine stärkere Selektierung der Planeten vornehmen und besonders die starken Planeten (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern. Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren. Alle Nachrichten aufmerksam lesen, dabei auch die Desaster-Meldungen nicht vergessen. Wenn nötig, dem entsprechenden Planeten Hilfe anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, welche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine leichte Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen über die Imperien und Planeten sind sehr nützlich und sollten deshalb auch regelmäßig überprüft werden. Hier kann man schnell erkennen, welcher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald politische Probleme geben dürfte. Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein, wenn in einer Problemphase die nächste Wahl erst in 20 anstatt in 5 Jahren stattfinden muß. *ww*

Ultima V

Hier ist er, der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anleitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Homburg. Er lautet "An Ylem", benötigt die Zutaten "Garlic" und "Blood Moss" und kostet nur ein jämmerliches Magiepünktchen pro Spruch. Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte,

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhl unterm Hintern weg. Natürlich kann man diesen Spruch auch ernsthafter anwenden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. ww

F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen.

Um nicht nach jedem Abschluß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert: Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rang, sein Szenario und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdateien müssen während des Flugs geschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Ländung folgendes beachten:

— Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus dem Laufwerk nehmen. Schreitschutz entfernen. Disk

1 wieder in das Laufwerk einlegen und erst jetzt die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette gespeichert. **Wichtig:** Vor Beginn einer neuen Mission den Schreitschutz wieder aktivieren. Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man jetzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor aufhörte. Dazu im Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren. Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche gesegnet hat. ww

The Hound of Shadow

Tilo Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und ist dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier sei-

ne Komplettlösung, erspielt an drei Nachmittagen.

Zuerst ein Wort zum Charakter: Hier ist es eigentlich egal, wen man nimmt. Mit guten Okkultismus- und Sprachkenntnissen bekommt man aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Von den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten.

— Zum Spiel:

Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Lady Saunders erste Hilfe leisten. Wieder zu Hause, amüsiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett. Am nächsten Morgen liest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holt man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähnl). Der Empfehlung, sich einen Besucherauß fürs Museum zu besorgen, sollte man auf jeden Fall nachkommen. Zu Hause schreibt man dann einen richtigen Antrag (write to director).

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man pünktlich im Museum sein. Ein Besuch im Laden lohnt sich zwar nicht, machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr. Talbot. Im Lesesaal des Museums alle empfohlenen Bücher lesen. Am nächsten Morgen, von der sanft säuselnden Stimme der Haushälterin geweckt, folgt man der aufgetragenen Miss Powers mit einem entchiedenen "Yes". Außer Speisen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Talbots Adresse in der Tasche, gehen wir nach dem Rechten schauen. Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett lesen wir die Times. Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief. Vor allem das Siegel verdient unsere Aufmerksamkeit.

Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegel kann Mr. Marcus von unserer Unschuld überzeugen. Ein Abstecher zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzeitig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erklärt Pelham für unschuldig. Barthory ist da schon viel verdächtiger.

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden liest man das Journal und fragt nach dem Plateau von Leng. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf "Nameless Cults". Im Museum holt man sich den richtigen Paß und besorgt sich den Schmöcker. Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man beim nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paracelsus hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben. Schaut Euch einmal im Museum um. Zu Hause in der Küche den Ton aus der mitgeschleppten Blume nehmen. Anschließend die Pfanne mit Wasser, Salz und Schwefel füllen. Dazu noch ein paar Nägel und Haare. Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate im Dachboden einen kleinen Rundflug zu Talbot unternehmen.

Am nächsten Morgen geht's nach Blythburgh. Dort im Pub ein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Barometer muß man mitnehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche. Jetzt schreiben wir noch schnell einen Brief an Miranda und fallen anschließend in Trance. Das wär's auch schon. ww

Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Dragonflight" habt Ihr ja schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und liefert Euch jetzt die nächsten Dungeons. Dragonflight ist derart komplex, daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können. In den nächsten **POWER PLAYS** geht es also weiter. Nun aber in den Dungeons westlich von Pegana. Gegenüber liegt übrigens der Tempel "Stormwind".

Level 3:

Raum 1 — leer, Raum 2 — Kiste, Raum 3 — vier Skelette, Kiste, Raum 4 — verschlossen, Kiste.

Level 4:

Raum 1 — 3 Skelette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — leer, Raum 4 — 2 Trolle, Kiste, Raum 5,6,7,14 — 4 Balrons, Raum 8 — 4 Ghule, Kiste, Raum 9 — verschlossen, leer, Raum 10 — 1

TIP DES MONATS

Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesmal an Frank Netta aus Marl. Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic-Arts neuem Spiel "Flood" geschickt und darf sich über 500 Mark auf seinem Konto freuen.

Level 1: FROG
Level 2: YEAR
Level 3: QUIF
Level 4: LONG
Level 5: WORD
Level 6: FRED
Level 7: WINE
Level 8: GRIP

Level 9: TRAP
Level 10: THUD
Level 11: FRAK
Level 12: VINE
Level 13: JUMP
Level 14: NILL
Level 15: FOUR
Level 16: GRIT
Level 17: ZING
Level 18: JING
Level 19: LIDO
Level 20: POOL
Level 21: HATE
Level 22: REED
Level 23: LIME
Level 24: QUID
Level 25: WING
Level 26: FLEE
Level 27: GIGA
Level 28: HEAD
Level 29: LOOP
Level 30: SING
Level 31: JOUX
Level 32: PINK
Level 33: GOGO
Level 34: LETS
Level 35: QUAD
Level 36: BRIL
Level 37: EGGS
Level 38: HENS
Level 39: NAIL
Level 40: SOAP
Level 41: FOAM
Level 42: MEEK

ww

Z	Zielfeld des Teleporters
K	Teleporter
■	Freies Feld
□	Hand
■	Gehesgang
□	Fallgrube
T	Tür
K	Kiste
S	Skelett
F	Fackel
P	Psiz
LK	Level-Kante
O	Rüstelmund
↑	Leiter

Troll, Kiste, Raum 11 — Kiste, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste.

Level 5:

Alle Räume sind randvoll mit Monstern. Wenn man nicht viel Zeit verplempern will und den direkten Weg liebt, sollte man das Pferd lösen (Dieb 1 hat das Pferd gestohlen).

Level 6:

Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste, Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste, Raum 3 — 2 Energiekugeln, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6 Skelette, Raum 6 — 1 Troll,

Raum 7 — Kiste, Raum 8 — 4 Energiekugeln, Kiste, Raum 9 — Kiste, Raum 10 — Kiste, Raum 11 — leer, Raum 12 — 1 Skelett, Raum 13 — Kiste, Raum 14 — 3 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Kiste, Raum 16 — Kiste, 4 Gnolle.

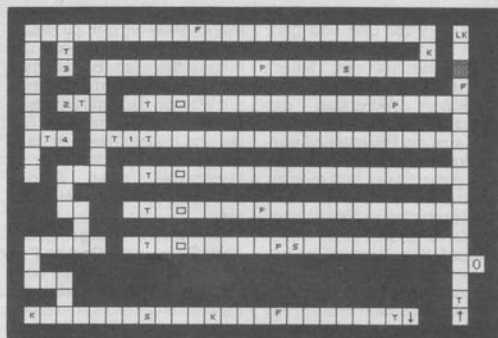
Level 7:

Raum 1 — 4 Skelette, Kiste, Raum 2 — 8 Gnolle, Raum 3 — Kiste, Raum 4 — Kiste, Raum 5

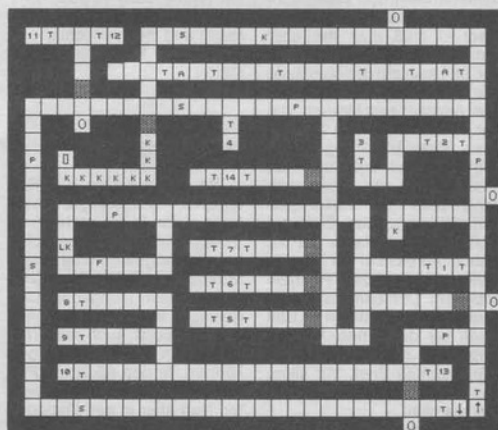
— Kiste, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — 6 Geister, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — leer, Raum 10 — 3 Trolle, Kiste, Raum 11 — 4 Energiekugeln, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste, Raum 14 — 4 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Raum 16 — Kiste.

Level 8:

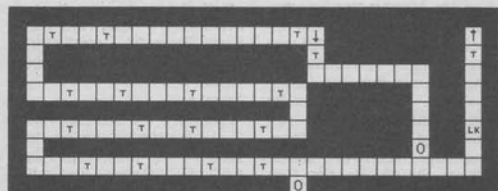
In der Kiste hinter der Geheimwand befinden sich vier



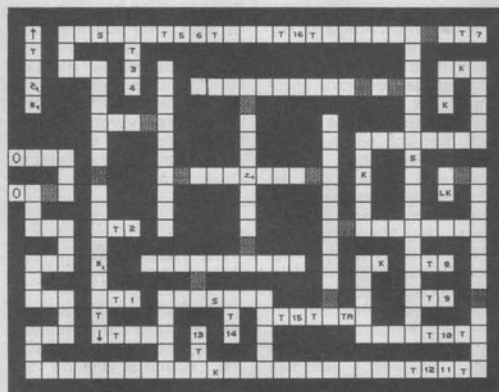
Level Nr. 3



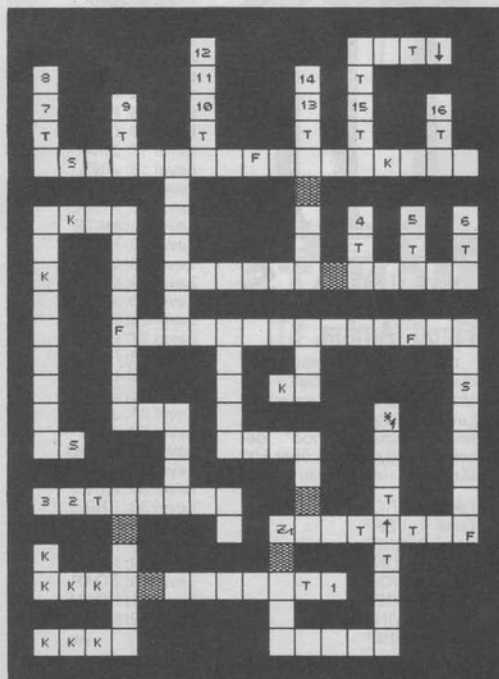
Level Nr. 4



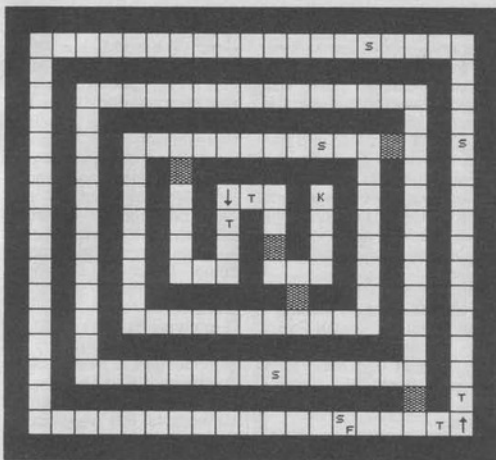
Level Nr. 5



Level Nr. 6



Level Nr. 7



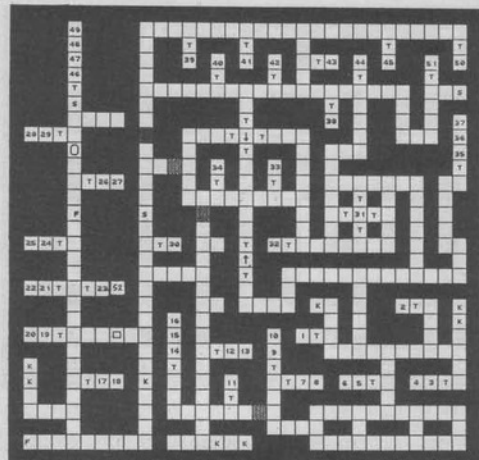
Level Nr. 8

Diamanten. Eine Menge Geld für den Anfang.

Level 9:

Raum 1 — leer, Raum 2 — 3 Grolle, Raum 3 — 2 Gühle, Ki-

ste, Raum 4 — 1 Troll, Kiste, Raum 5 — 10 Skelette, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — leer, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — 6 Grolle, Raum 10 — Kiste, Raum 11 —



Level Nr. 9

4 Trolle, Raum 12 — 7 Geister, Raum 13 — Kiste, 3 Skelette, Raum 14 — 10 Skelette, Raum 15 — 6 Grolle, Raum 16 — Kiste, Raum 17 — 6 Grolle,

Raum 18 — Kiste, Raum 19 — 3 Gühle, Raum 20 — 3 Gühle, Kiste, Raum 21 — 3 Trolle, Raum 22 — 2 Trolle, Kiste, Raum 23 — 6 Skelette, Raum

NEUERÖFFNUNG **GAME-PLAY** **NEUERÖFFNUNG**

MEGA DRIVE		PC ENGINE		GAMEBOY		NEO GEO		LYNX	
Incl. Spiel	379	Incl. Spiel	349	M. Tetris	169	Konsole	829	Konsole	389
Batman	115	Ninja Spir.	109	D. Dragon	59	NAM 1975	439	Gauntlet	79
Cyberball	115	Star Soldier	109	Quarth	59	Golf	469	Bl. Light	79
Klax	109	Xevious	105	Puzznic	59	Ninja	459	Sl. World	79
Phelios	114	Klax	105	Flippull	59	Magician	449	El. Cop	79
Columns	89	Imich Fight	109	Gradius	59	Joystick	179	Cal. Games	79

Geschäftseröffnung am 3. Okt. 90! Tgl. von 16 Uhr - 19 Uhr
Bitte besuchen Sie uns: Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1

Telefon bis 21 Uhr **05246/1572** Konsolen Line **030/691 2156** Auslieferungslager Berlin **Sofort bestellen!**
 Preisliste mit Konsolenspielleists, Bildern und Angeboten. Gleich anfordern!
 Preisliste anfordern.
 NN + 8 DM, VK + 4 DM.

Alle Geräte o. FTZ Nr. u. VDE Pr. Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dar.

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

POWER PLAY

Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!

! Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

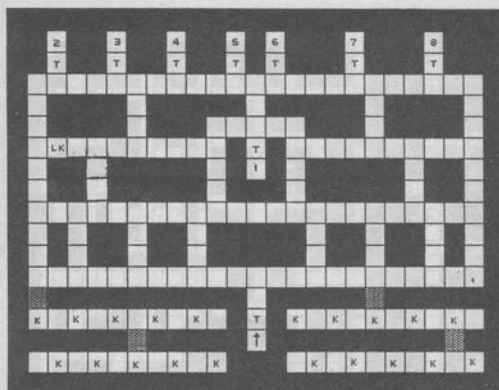
- ★ Dragon Wars
- ★ Bloodwych I
- ★ Hillstar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Xenomorph
- ★ Ultima III-V
- ★ Ultima VI u.v.a. (Liste anfordern)

Dannächst: Might and Magic II, Secret of the Silver Blades (Vorbestellung möglich)

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vork. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen 120,- Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY **Tel.: 0911/795102**
 Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth



Level Nr. 10

24 — leer, Raum 25 — Kiste, Raum 26 — 4 Ghule, Raum 27 — Kiste, 4 Skelette, Raum 28 — 4 Geister, Kiste (Landkartenteil 06), Raum 29 — 3 Geister, Raum — 30 — 4 Geister, Raum 31 — leer, Raum 32 — 3 Geister, Kiste, Raum 33 — Kiste, Raum 34 — Kiste, Raum 35 — 8 Geister, Raum 36 — 8 Geister, Kiste, Raum 37 — 2 Trolle, Kiste, Raum 38 — 4 Geister, Kiste, Raum 39 — 4 Skelette, Raum 40 — 2 Trolle, Raum 41 — Kiste, Raum 42 — leer, Raum 43 — 2 Ghule, Kiste, Raum 44 — 4 Ghule, Raum 45 — 1 Troll, Raum 46 — 10 Skelette, Raum 47 — 8 Gnolle, Raum 48 — 4 Trolle, Raum 49 — 3 Guhle, Kiste (Trank für König Haften), Raum 50 — Kiste, Raum 51 — Kiste, Raum 52 — leer.

Level 10:

Raum 1 — Kiste (Landkartenteil 07) Raum 2 bis 8 — Kisten. vw

Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten, hier erstmal ein paar Tipps zu "Paradroid", um die Wartezeit etwas zu verkürzen. Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor.

0-Klasse: Hier gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet.

1-Klasse:

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenfutter und

sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder man von 8er Droiden umzingelt ist).

2-Klasse:

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Übernahme anderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks von 1er, 2er und auch 3er Droiden zu säubern, ist allerdings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu reißen und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu "disrupten".

3-Klasse:

Dies ist die Gruppe der "Messenger"-Droiden, der "Botenjungen", die in einem Raumschiff tätig sind. Den 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stufe" für erfahrenere Spieler: Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, ziemlich flott und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne weiteres einen 6er oder sogar einen 7er übernehmen kann.

4-Klasse:

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir

auf den ersten bewaffneten Droiden: Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone, die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist, schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden.

5-Klasse:

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert, zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da sie keinerlei Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht.

6-Klasse:

Jetzt wird es interessant, denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweiseitige Laserkanone, die sich durch anständige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis 6).

7-Klasse:

Dies sind die Kampfdroiden. Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der, wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschlagende Wirkung erzielt. Das Modell 751 wird zwar als "powerful" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhandlich, um einen guten Kämpfer abzugeben.

8-Klasse:

Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine; er ist schnell und wendig und verfügt über eine Zwillingen-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuratet.

9-Klasse:

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden: die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg" viele Energiekapseln besitzt und ein harter Gegner ist.

Bei der Übernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man, nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Felder einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energiekapseln, um die vom Gegner eingefärbten Felder wieder zurückzufärbt. Wenn man nur drei Kapseln hat, sollte man sich auf Letzteres beschränken.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodelle durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man ja mehr als zwei, drei Kämpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "letzten Droiden" entfällt. Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angeschlagenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man immer noch ein paar leicht zu übernehmende Droiden zur Hand. Noch ein Tip an diejenigen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizarre Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben.



Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskandl aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rollenspiel vonSSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen. Die Party:

Hier sollte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System einige Besonderheiten zu beachten sind. Besonders auf die Stufenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelben achten. Nachfolgend eine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat: Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Dwarfen Fighter/Thief, Cleric, Human Magic User. Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgeteilt hat, sollte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdigris befindet. Dort die Party umfassend ausrüsten und danach einmal abspeichern.

"The Well of Knowledge":

Zu jener gelangt man durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein "Ancient red Dragon". Der alte Knabe ist etwas schwerer kleinzukriegen, also sollte man sich von einem Mann in New Verdigris die "Scroll against Dragon Breath" besorgen. Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt. Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat. Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert.

"The Amulet of Eldamar":

In einer Karte im Journal wird der Weg zum Amulett beschrieben. Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmuckstück bewacht, möglichst schnell zu beseitigen. Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flöten. Mit dem Amulett lassen sich bestimmte Schlüssel fin-

den, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Pelle zu rücken. "Derf, Kleriker des Tyr":

Derf hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf. Man muß die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales benutzen. Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Beitritt zu den "Silver Blades" an. Allerdings muß man vorher die acht Teile des "Staff of Oswulf" finden. Die Teile sind in den Minenschächten 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen. Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Staffes findet. Teil 1: Westen, Teil 2: Westen, Teil 3: Norden, Teil 4: Süden, Teil 5: Norden, Teil 6: Westen, Teil 7: Süden, Teil 8: Süden. Dungeon:

Im Norden des 8. Levels befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportiert. Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu

den Gewölben gefunden. Dort spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn ein Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen. Hier die Lösungen der Rätsel: 1. "Your Heart", 2. "Your Word", 3. "Your Breath", 4. "River", 5. "Water", 6. "Silence", 7. "Wind", 8. "Fire". Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen. Immer schön suchen. Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Purple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen.

Die Eishöhlen:

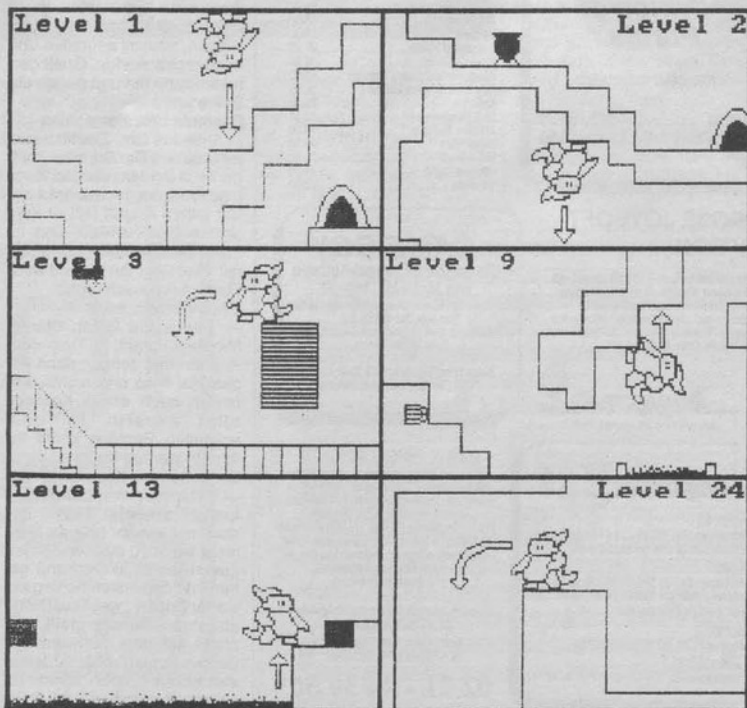
Damit Ihr Euch nicht verläuft, hier ein paar Verhaltensregeln. Der schreiende Dame nicht unbedingt folgen, es ist die "Cleric of Phlan", welche sich mit Eurer Hilfe aus den Höhlen retten will. Orientiert Euch lieber an der Skizze, mit der Ihr in die wichtigen Gebiete vordringen könnt. Im "Frost Giants Lair" solltet Ihr tüchtig aufmischen, hier gibt's viele Erfahrungspunkte. Nachdem

Ihr mit dem Leader gekämpft habt, solltet Ihr nach dem Ausgang suchen. Die Schritte bis zur Lösung ergeben sich danach von selbst.

Zum Schluß Tips zum großen Finale mit dem "Dreadlord": Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektrizität, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen, Kälte und Todessprüche (logisch). Priester ab der 6. Stufe und Paladine ab der 10. Stufe können ihr Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, eingestellt auf zehn Segmente. vw

Flood

Gerd Schwamborn aus Much hat in den 42 Levels von "Flood" ein paar Schatzkammern entdeckt, die er Euch nicht vorenthalten möchte. Na dann taucht mal schön. vw



Natürlich sind noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen.

Joysoft



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

RA *

Kniffliges Strategiespiel mit über 150 Leveln und Editor

Amiga	59.90
MS-DOS	64.90
Atari ST	59.90
C 64	39.90

MS-DOS spielt

Battlemaster *	74.90
Earfrite	84.90
Flight of the Intruder	79.90
Guns & Butter	79.90
Hoyles Book of Games II	79.90
International Soccer Challenge *	69.90
Jack Nicklaus Unlimited Golf	69.90
Last Ninja 2	64.90
Rapcon	79.90
Secret of the Silverblades	74.90
Silent Service II	69.90
Thunderstrike **	69.90
Tracon 2 *	69.90
UMS II	79.90

Prince of Persia *

Komplett in Deutsch

Amiga	69.90
MS-DOS	79.90

GROBE JOYSOFT-AKTION!

Schickt uns bis zum 31.10.90 unser Logo aus dieser Anzeige zu und wir schicken Euch dafür ein Poster von aktuellen Spielen und unsere neue, mit Infos vollgestopfte Preisliste (denk bei JOYSOFT kaum keiner die Katze im Sack).



(wie wir's z.B. mit diesem Logo?)



Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56
Unsere Schalt- und Versandzentrale

Köln 1
Mathiasstr. 24-26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Anwender-Soft' weiß (fast) immer Rat

Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

AMIGA & ATARI ST

	Amiga	Atari
Apprentice *	59.90	59.90
Battlemaster *	74.90	64.90
Cadaver *	69.90	69.90
Days of Thunder *	69.90	69.90
Dragonflight **	69.90	69.90
Final Battle *	69.90	69.90
Fimbo's Quest *	64.90	64.90
Flood **	69.90	69.90
Intern. Soccer Challenge	69.90	69.90
Midnight Resistance	69.90	69.90
Operation Stealth	64.90	64.90
Shadow Warrior *	59.90	49.90
Simulacra *	69.90	69.90
Starblade *	64.90	64.90
UMS II *	74.90	74.90

Back to the Future II *

Das Spiel zum Film

Amiga	59.90
Atari ST	59.90
MS-DOS	59.90

C64 GOODIES

All Time Favorites	49.90
Apprentice *	38.90
Betrayal *	59.90
Dragons of Flame	39.90
Fimbo's Quest	39.90
International Soccer Challenge *	59.90
Italy 1990 Winners Edition	35.90
Kickoff II	39.90
Rick Dangerous II *	39.90
Shadow Warriors **	38.90
Skate Wars *	39.90
Ski or Die **	39.90
Ultimate Golf *	49.90
Vendetta	38.90

GAME BOY

Die tragbare Original-Konsole von Nintendo 169.00

Folgende Spiele können wir für den Game Boy (alle DM 49.90), z.B.: Alleyway, Golf, Super Mario Land, Quik, Solar Striker, Tennis,...

Atari Lynx, inkl. Netzteil & Calif. Games 389.- DM. Diverse Spiele lieferbar.

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. ** = deutsche Anleitung

Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Hillsfar

Von Elvira und Rainer Sigi stammen diese Tips zu dem AD&D Spiel "Hillsfar". Die beiden haben Hillsfar für jeden Charakterberuf extra gelöst.

Allgemeine Tips

— Die Monster in der Arena: — Lefty the Orc: am leichtesten zu besiegen. Warten, bis er kurz vor dem Zuschlagen deckungslos stehenbleibt und ihn dann mit drei Rechten in den Sand schicken.

Besonderheit: keine

— Red Minotaur: Ebenfalls recht einfacher Gegner. Bewegen den Kopf zweimal, bevor er einen Kopfstoß ausführt. Attackiert links, Kopfstoß, rechts.

Besonderheit: Kopfstoß — Sslader the Lizard Man: Auch noch nicht besonders schwer. Wenn er die linke Hand öffnet, schnell mit links zuschlagen und umgekehrt. Ist nach dem Schwanzschlag mehrmals angreifbar.

Besonderheit: Schwanzschlag — Morin the Knight: Erster schwieriger Gegner. Die Federn des Helmes bewegen sich vor jedem Angriff. Wenn er den Kopf einzieht, müßt Ihr Euch nach links werfen, wenn Morin stillsteht und die Federn wippen, schnell angreifen und nach rechts werfen. Greift gerne links, rechts und gegen die Beine an.

Besonderheit: Beinschlag

— Ottis the Orc: Ziemlich harter Brocken. Der Bursche greift gerne in der klassischen Kombination links, rechts, links an. Vor jedem Angriff läßt er kurz seinen Stock sinken. Das ist Eure Gelegenheit. Greift Ihn mit zwei Rechten an und werft Euch gleich nach rechts.

Besonderheit: keine

— Taurus the Great: Starker Minotaur, greift oft mit dem Kopf an und schlägt dann ein paar mal links und rechts. Am besten nach einem Kopfstoß sofort angreifen. Mit einer schnellen Rechten könnt Ihr ihn gut viermal treffen.

Besonderheit: Kopfstoß

— Whiplash the Lizardman: Extrem schwerer Feind, der aber mit einem billigen Trick recht leicht zu überwinden ist. Zuerst rechts in Deckung gehen und den ersten Schlag abwarten, dann zwei Fausthiebe abwehren. Danach greift Whiplash mit dem Schwanz an. Diesen Schlag müßt Ihr leider einstecken, dafür könnt Ihr aber sofort danach mit zwei Rechten zuschlagen. Jetzt wiederholt sich das Spielchen,

bis der gute Echtenmann im Staub liegt.

Besonderheit: Schwanzschlag

Die nächsten Gegner sind für keinen der Aufträge von Nutzen. Wer trotzdem das Pech hat und in die Arena geworfen wird, kann nur nach beten. Selbst ein alter AD&D-Veteran mit rund 170 Hitpoints hatte keine Chance gegen die anderen Arenakämpfer. Das ist auch der Grund, warum das Geheimnis des magischen Schwertes, das man angeblich bekommt, immer noch im Dunklen liegt.

Besondere Orte:

— Pubs: Von diesen anheimelnden Orten gibt's vier Stück: Rat's Nest, Bugbears Cave, Hydras Den und Dragons Lair. Alle im Prinzip gleich, aber jede Berufsklasse sollte sich einige Verhaltensweisen zulegen, die in den Pubs wichtig sind.

— Kämpfer: Wer sich sinnlos betrinkt, wird erst bestohlen und dann rausgeworfen. Ebenfalls vor die Tür gesetzt wird, wer zuviel angibt oder ohne Geld etwas kaufen will. Im schlimmsten Fall wird man um das ganze Geld gebracht, vertrimmt und in die Arena geworfen. Zu vermeiden sind auch übermäßige Lauschaktionen, da reagieren einige Leute allergisch drauf. Wer versucht, den Pub abzufackeln, wird ausgeplündert und rausgeworfen.

— Magier: Nicht zuviel lauschen und auf keine Fälle versuchen, die Leute einzuschläfern. Wer als Magier Zaubertricks vorführt, kann sich ganz schnell zum Gespött des Pubs machen oder aber zum Meistermagier werden.



— Kleriker: Nicht lauschen und möglichst nicht singen. Die Bewohner verhalten sich hier ähnlich wie die Gallier mit ihrem Barden. Wer einen Bettler beschenkt, sollte aufpassen, daß er auch genügend Geld dabei hat. Sonst fühlen sich die Bettler gekränkt und rufen die Wachen. Freie Heilungen können manche nützliche Information einbringen. Wer günstig einen trinken will, sollte die Bardame segnen.

— Dieb: Klar, Diebe sind nicht unbedingt gern gesehene Gäste. Wer zu oft an der Kellertür fummelt, verliert Dietriche, Geld und möglicherweise das Leben in der Arena. Wer an den Mauern hochklettert, wird mit Spott und Bierkrügen beworfen. Nicht einträglich ist das Bestehlen von anderen Gästen, auch hier winkt die Arena. Im Schatten verstecken und lauschen ist ebenfalls nicht gerade gesund. Spielernaturen sollten aufpassen, daß sie genug Geld zum Setzen haben.

— Heiler: Es gibt zwei Heiler in Hillstar. Hier findet der Abenteurer Heiltränke, Heilzauberprüche und Informationen. Die Tränke sind gerade in der Arena recht nützlich. Die Sprüche sind nur teuer und überflüssig. Wer sich kostengünstig heilen will, kann sich ja in seiner Gilde ausschlafen.

— Magic Shop: Hier werden Schlagringe (Knock-Ring) und Informationen feil geboten. Die Ringe nur hier und nie auf der Straße kaufen. Denn einige von den schwarz erstandenen Ringen können defekt sein und Ihrem Träger einige Hitpoints kosten.

— Tanna's: Nie zum Vergnügen herkommen, da sich sonst die Aufträge beim Scoreboard ins Unermeßliche erschweren. Um gute Punktzahlen zu erzielen, auf die Maus und den Vogel feuern. Die beste Waffe ist hier der Zauberstab, der sich aber leider nur von Magiern benutzen läßt.

— Bank: Ein Haufen Geld liegt hier verborgen. Wer sich aber erwischen läßt, kommt in die Arena.

— Schloß: Der fetteste Brocken im ganzen Spiel. Nur leider hat das Türschloß schon ganze Heerscharen von Einbrechern an den Rande des Nervenzusammenbruchs gebracht. Am besten gelangt man ins Schloß, wenn man ein Dieb ist und beim vorletzten Auftrag den Spezialdieterich findet, oder man den "Chime of Opening" hat. Ärgerlicherweise hält das Ding nicht ewig und ist zudem nicht unfehlbar. Spieler, die im Schloß gefaßt werden, müssen in der Arena gegen alle Gegner kämpfen. Tja, hoher Lohn, hohes Risiko.

— Friedhof: Wie im Mages Tower, Gefängnis, Haunted Mansion und dem Bookstore finden nur die mit einem Auftrag etwas. Alle anderen kriegen nur Ärger mit den Wachen.

— Gilden: Alle anderen Gilden, außer Eurer eigenen, sind verschlossen und bringen für Einbrecher nicht viel.

— Pferde: Es gibt vier Pferde zur Auswahl, die sich in der Qualität sehr stark unterscheiden.

1. Faith
Sehr treu, nicht besonders schnell und auch die Beschleunigung ist nicht gerade umwerfend. Dafür zuverlässig und sehr gut für Anfänger.

2. Pokey
Wer dieses Pferd kauft, hat selbst schuld. Langsam und extrem anfällig für Stürze. Ein Pferd für Lebensmüde, die unbedingt Bekanntheit mit den Wald-Banden machen wollen.

3. Jumper
Sehr schnell und springt hoch und weit. Leider springt es ab und an auch ohne Grund (deshalb der Name). Bringt Eurem Charakter einige unfreiwillige Prellungen ein.

4. Lightning
Besonders für eilige Charaktere mit vielen Hitpoints gedacht. Extrem schnell und springt am weitesten, nicht besonders treu. Am besten für Profis oder Besitzer eines Rod of Blasting.

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!						IACHTUNG!	
TITEL	PP 10/90	C-64 (C)	C-64 (D)	AMIGA	BT		PC
Back to the Future 2	29,90	39,90	64,90	64,90	64,90	84,90	Bestellungen ab: 90,00 DM
Bad Blood	-	-	74,90	74,90	74,90	84,90	
Combo Racer dt.	-	-	64,90	64,90	-	-	Versandkosten frei
Damocles	-	-	64,90	64,90	-	-
Defender of Rome dt.	-	-	-	-	69,90	-	Preisliste anfordern!
Dragonflight kompl. dt.	-	-	79,90	79,90	-	-	System angeben
Dragon Wars dt.	-	39,90	74,90	74,90	39,90	-	Neuheiten-Service
East vs. West dt.	-	-	69,90	69,90	69,90	-	Tel.: 06196/82467
Flight of Intruder	-	-	-	-	84,90	-	einfach mal anrufen!
Flemish Quest dt.	-	39,90	64,90	64,90	-	-
Flood dt.	-	-	89,90	89,90	-	-	Champ of Kryon 29,90
Gold of the Actives	-	-	a.A.	a.A.	a.A.	-	CodeName: IceMan 29,90
Heroes Quest	-	-	84,90	84,90	109,90	-	Conquest of C. 29,90
Imperium dt.	-	-	64,90	64,90	69,90	-	Colonel Bequest 29,90
Kick Off 2 dt.	29,90	39,90	64,90	64,90	64,90	-	Dragon Wars 29,90
Kings Quest 4	-	-	84,90	89,90	89,90	-	DurgeoMaster 29,90
Last Ninja 2 dt.	-	a.A.	84,90	84,90	64,90	-	Future Wars 29,90
Legend of Falgah. dt.	-	-	69,90	69,90	79,90	-	Heroes Quest 29,90
Loom kompl. dt.	-	-	79,90	79,90	79,90	-	K. Quest 1-4 je 29,90
Last Patrol kompl. dt.	-	-	64,90	64,90	54,90	-	L. Larry 1-3 je 29,90
Magie Fly dt.	-	-	74,90	74,90	-	-	Loom 29,90
Midnight Resistance	-	-	69,90	69,90	-	-	Manhunt 1-2 je 29,90
Murder	-	a.A.	a.A.	a.A.	a.A.	-	Night + Magic 2 29,90
Oriental Games	29,90	39,90	74,90	74,90	74,90	-	Police Quest 2 29,90
PGA Tour Golf	-	-	64,90	64,90	69,90	-	Sac. of Silverbl. 29,90
Prates dt.	39,90	49,90	64,90	64,90	64,90	-	Ultima 4-5 je 29,90
Powermanger dt.	-	-	74,90	74,90	-	-
Procyline dt.	-	-	69,90	69,90	-	-	andere Bücher a. A.
Railroad Tycoon	-	-	-	-	94,90	-
Resolution 101 dt.	-	-	89,90	89,90	74,90	-
Rick Dangerous 2	29,90	39,90	74,90	74,90	74,90	-
Secret Island	-	-	64,90	64,90	69,90	-
Shadow Warriors dt.	-	39,90	64,90	64,90	49,90	-
Their Finest Hour dt.	-	-	79,90	79,90	79,90	-
The Plague dt.	-	-	54,90	54,90	-	-
Thunderstrike dt.	-	-	64,90	64,90	64,90	-
Ultima 5	-	64,90	74,90	74,90	74,90	-
Ultima 6	-	-	-	-	84,90	-
Unreal dt.	-	-	79,90	79,90	-	-
Venus Flytrap dt.	-	-	49,90	49,90	-	-

W. O. W. - Zentrale	W. O. W. - Frankfurt	VIDEOPREISLISTE Aug./Sept. ab 1.10.90
Höhenstr. 31 6231 Schwalbach	Herrn-Küsterstr. 58 6000 Frankfurt 80	- Alle Neuheiten auf einer 3 Std. Cass. - Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt - inkl. Preisangaben für alle Systeme - z.B. The Plague, Dragonflight... u.v.a. - Videopreisliste Nr. 4 für nur 15,90 DM Copyright, Idee und alle Rechte bei W. O. W.
Tel.: 06196/82467	Tel.: 069/375064	
Mo.-Fr.: 14-21 Uhr Sa.: 9-14 Uhr	Mo.-Fr.: 14-21 Uhr Sa.: 9-14 Uhr	
Andere Spiele und Systeme auf Anfrage VERSANDKOSTEN: NN + 6,00 DM. VK. + 4,00 DM. PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN		

COMPY SHOP

Suchen Sie SPIELE oder ZUBEHÖR für Ihren Amiga?

Dann schauen Sie doch mal bei uns im Laden vorbei! Wir haben ständig ca. 400 verschiedene Softwaretitel und eine reichhaltige Auswahl an Zubehör am Lager. Und die Preise stimmen auch! Hier einige Beispiele:

SPICHERWEITERUNG Amiga 500
auf 1 MB inklusive Uhr, abschaltbar,
nur 178,00 DM

SPICHERWEITERUNG Amiga 500, wie oben, jedoch mit DUNGEON MASTER (dtsh.) oder IT CAME FROM THE DESERT (engl.), nur 248,00 DM

ZWEITLAUFWERK AMIGA 500, Stime-line, abschaltbar, Bus durchgeschleift, nur 238,00 DM.

SOFTWARE:
LITTLE COMPUTER PEOPLE 19,80 DM
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER 19,80 DM
TREASURE ISLAND DIZZY 19,80 DM
F-29 RETALIATOR 84,80 DM
OKTALIZER 98,00 DM
TRANSCRIPT (dtsh.) 98,00 DM
X-COPY 2, mit Hardware und CYCLONE 69,00 DM
und vieles mehr...

Natürlich können Sie sich bei uns im Laden alles in Ruhe ansehen. Oder, wenn die Entfernung zu groß ist, rufen Sie uns einfach an! Wir schicken Ihnen dann unseren neuesten Katalog zu!

COMPY SHOP
Gneisenaustr. 29 Tel.: 0208-497169
4330 Mülheim/Ruhr oder 0208-496178

Okay Soft

DER PC PROFI

A 10 Tank Killer 89,80
A.T.P. Airline Tr 103,90
Bad Blood 76,90
Betonkan 68,90
Carroll Sandiego 76,90
Colonel Bequest 88,90
Conquest Camelot 88,90
Star of the Viper 66,90
Donkey Kong Trips 57,90
Earthrise 33,90
Fire Ring 71,90
Flight of Intruder 81,90
Future Classics 63,90
Guns or Butter 79,90
HEROES QUEST 88,90
Hayes Book 2 75,90
Indiana Jones 75,90
Indiana Jones 500 66,90
KLAX 82,90
LARRY III 88,90
LHX Attack Chop. 92,90
Legend of Falgah. Logo 64,90
LOOM (dtsh.) 74,90
Lost Blichmann 82,90
Maniac Mansion 69,90
PGA Tour Golf 69,90
Populium 69,90
Railroad Tycoon 89,90
Resolution 101 66,90
Search for King 76,90
Silent Service II 81,90
SORCERIAN 79,90
Star Flight II 69,90
The Finest Hour 73,90
Thunderstrike 102,80
Treasure Trap 56,90
ULTIMA 5 79,90
Univers 3 66,90
Xenon 2 Megabl. 66,90
Zack McCracken 69,90

SOUND BLASTER 385,00
AdLib Soundcard + Juicebox 275,00
AdLib PC Music System 349,00

Versandkosten:
Nachnahme + DM 6,00 Vorauskassa + DM 4,00
Austand: Nur Vorauskassa + DM 5,00
LISTE KOSTENLOS!

AM GRABEN 2 = 9471 WEIDING
Tel. 09674/1279 + Fax 1294



Missionen der Berufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strength" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben.

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe: Ihr müßt Euch in Tannas Schießhalle als Meister im Bogenschießen beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zweimal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet. Erst dann kommt Tanna persönlich, lobt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen. Der Meister will aber, daß Ihr noch eine zweite Probe besteht. Jetzt heißt's in die Arena und dort Lefty und den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur. Wenn Ihr zurück in der Gilde seid bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag.

Ein Gildemitglied wurde unlängst getötet und auf dem Friedhof begraben. Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden sind. Diese Dokumente sollt Ihr wiederbeschaffen. Am Grab des Unglücklichen findet Ihr einen Hinweis. Einige der persönlichen Gegenstände des Getöteten werden als Beweismaterial im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet Ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind.

Als Dank für dieses glückliche Unternehmen gibt es sachte 5000 Goldstücke und den nächsten Job.

Letzte Nacht wurde ein schnöder Raub getätigt. Ihr müßt nach Hinweisen suchen. Wenn Ihr aufmerksam das städtische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soll ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt und eine Wache umgebracht haben. Die Wache wird heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfährt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared suchen und das der Platz für solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnt aber Eure Suche auch auf dem Friedhof beginnen. Dann läuft aber das Ganze etwas anders. Versucht es mal...)

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler, der Euch

etwas sagen will, wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morin besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim Hermits Place angekommen, findet Ihr ein Fahndungsplakat. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hofzauberer 7000 Goldstücke für die Ergreifung von Jared Jymn bietet. Jetzt wieder zurück nach Hillsfar. Dort begehrt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und flirrt mit der Barfrau. Wenn Ihr ihr einen Drink spendiert, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben. Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared. Der beteuert seine Unschuld und erzählt, daß der böse Hofzauberer der eigentliche Täter sei. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt, würde sie Euch fürstlich belohnen.

Im Bugbears Cave Pub fragt Euch die Bardame, ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erklärt Ihr die ganze Geschichte. Jetzt sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort verstecken sollt. Währenddessen würde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der Trading Post verkündet Euch

die frohe Kunde aus der Stadt: Der König hat das Komplott des bösen Zauberers aufgedeckt, Jared ist wieder willkommen und es wird nach dem Helden der für die Aufdeckung dieses Falles verantwortlich ist, gesucht. Also wieder retour in die Stadt und als Wohltäter feiern lassen. Unser guter Gildemeister kriegt sich gar nicht mehr ein und spendiert 10000 Goldmünzen als Belohnung.

Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit. Die Tochter eines Gildemitgliedes ist entführt worden und muß wiedergefunden werden. Der erste Weg führt Euch zum gramgebeugten Vater des Mädchens. Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat. Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer Kiste, die Ihr an dem Baum findet, steckt, mehr tot als lebendig, ein Gildemitglied. Bevor er den Löffel abgibt, sagt er Euch, daß Ihr bei Tanna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Information bekommt, heißt's tüchtig anstrengen. Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Tricks zurückgreifen. Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte. Leider ist die Information ziemlich dünn. Beim einem Zwischenstopp in der Gilde erfährt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entführten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen. Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinhalten. Wenn Ihr den starken Gegner Wiplash erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur. Nun taucht ein alter Kämpfer auf: gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegeplüste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe gehört.

Die uns mittlerweile gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiler namens Smith, Geld und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zuletzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog. In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen



weiter. Im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis: die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist, zieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint, daß Smith aus der Angelegenheit ordentlich Geld herausholen will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneipe (Rat's Nest) bringt mehr Informationen. Die altbekannte Barfrau hat Gerüchte über einen Sklavenerwerb gehört. Als Ihr diese Geschichte dem Gildemeister erzählt, ist der alte Herr völlig aus dem Häuschen. Er befiehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männern den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig, in den Ruinen findet Ihr Smith und das Mädchen. Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Mannen den Sklavenhändler zerschlagen. Als Dank für die Rettung der Tochter gibt's 26000 Goldstücke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Ruhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" gebraucht). Es wird Zeit für einen anderen Charakter: den Magier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magierzunft ist ein ällicher Herr. Sein Name: Biswon. Er braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepressten Tintenfisch! Da er selbst nicht mehr gut zu Fuß ist, dürft Ihr, der angehende Zauberehrling, diese appetitliche Zutat besorgen. Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip, Eure Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen. Waldläufer sollen dort einen ange-





schwammten Tintenfisch gesehen haben. Und tatsächlich, dort angekommen, findet Ihr die Überreste eines Kraken. Da Ihr aber nicht wißt, welches Teil Biswon braucht, schnappt Ihr Euch einen Tentakel. In Hillsfar geht Ihr dann schnurstracks zum Magic-Shop, um Euch zu überzeugen, daß Ihr das richtige Teil habt. Klar, nach Murphy's Law habt Ihr natürlich das falsche Teil. Augäpfel hätten es sein sollen. Wieder beim toten Drachen,

gibt's erstmal einen riesen Schrecken. Der Tintenfisch ist weg, wahrscheinlich wird er gerade als Delikatesse in dem Lokal Hydra's Den, einem Pub für Gourmets*, weiterverarbeitet. Also zornbrannt nach Hillsfar zurück (den Weg kennt Ihr ja mittlerweile ganz gut). Im Pub kommt Ihr auch rechtzeitig genug an, um zu sehen, wie sich ein Feinschmecker den letzten Löffel Tintenfischsuppe einverleibt. Freundlicherweise erzählt er Euch, daß der Händler in der Trading Post sowieso nur Augen aller Meerestiere verkauft. Kaum noch die Wut unterdrückend reitet Ihr zur Trading Post. Der Händler erklärt grinsend, daß er ja nicht haben wissen können, daß wir "nur" Augen von Tintenfischen suchen. Mit dem frisch gekauften Fischauge reitet Ihr wieder nach Hillsfar. Dort geht Ihr dann in den Magic-Shop, der Inhaber bereitet nun den Saft. Biswon ist zufrieden und gibt Euch 1000 Goldstücke für Eure Mühe.

Nach kurzer Pause erhaltet Ihr den zweiten Magierjob. Ihr

sollt ein böses Zauberbuch besorgen, damit Euer Meister das Ding zerstören kann. Der erste Anhaltspunkt ist mal wieder Trading Post. Der Händler erzählt uns von einer zwielichtigen Type, die ein noch zwielichtigeres Buch verkaufen wollte. Er habe ihm gesagt, daß nur der Buchladen in Hillsfar Bücher ankaufe. In dem Moment, in dem Ihr in den Büchershop eindringen wollt, kommt ein Typ auf Euch zu und sagt, daß er keine magischen Dinge kauft. Tja, aber vielleicht haben wir etwas mehr Glück im Magie-Laden. Der Inhaber sagt, daß jemand dagewesen sei, aber mit dem Preis nicht zufrieden war und nun die Stadt verlassen wollte. Zuvor soll er aber noch bei Tanna gesehen worden sein. Da sich Tanna nur mit absoluten Champions unterhält, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und drei Runden auf Scheiben schießen. Beste Waffe dafür ist übrigens der Zauberstab. Erst wenn Ihr diese harte Prüfung bestanden habt, eröffnet Euch Tanna, daß der gefürchtete Ec-

lipse heißt und des öfteren im Hydra's Den zu finden ist. Dort hört Ihr, daß Eclipse das Buch in den Ruinen versteckt hat, da sich keiner dorthin traut. In einer Kiste in den Ruinen findet Ihr dann zwar nicht das Buch, aber dafür einen schönen Schmuckanhänger. Vielleicht will Eclipse ja das Buch gegen den Anhänger eintauschen. Kurz und gut, er ist einverstanden. Im Dragon's Lair Pub könnt Ihr den Handel perfekt machen. Gegen 500 Goldstücke und den Anhänger rückt Eclipse das Buch heraus. Der Meister ist begeistert und reicht Euch 5275 Goldstücke als Belohnung.

Von der Gilde bekommt Ihr nun keine Aufträge mehr, darum müßt Ihr Euch schon selbst kümmern. Geht ungefähr eine Stunde spazieren und kehrt dann zur Gilde zurück. Wenn Ihr Euch jetzt zur Ruhe begeben, habt Ihr einen seltsamen Traum. Schemenhafte Formen raten Euch, in der Abenddämmerung zum Buchladen zu gehen. Dort findet Ihr einen seltsamen Dietrich mit der Auf-

POWER SOFT

A-1180 Wien, Schulgasse 31
Tel.: 02 22/4 08 23 35, Fax: 02 22/4 08 99 78
Ladenverkauf & Versand österreichweit
geöffnet: Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 13-18, Sa. 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 4 08 23 35

AMIGA SOFTWARE	Ultima 5	899,-	Railroad Tycoon	999,-
Chuck Yeager 2.0	799,-	Unreal	749,-	
Damocles	749,-	AMIGA HARDWARE	Silent Service 2	999,-
Dragon Flight	899,-	Simline LW 3.5*	Thunder Strike	799,-
F-19 Stealth	899,-	512 KB-Ultra-Schalter	PC HARDWARE	
Jormann	999,-	Video-Digitizer	AD Lib	3490,-
Oriental Games	799,-	Control Center	Soundblaster	3990,-
PGA Tour Golf	799,-	PC	Supra Modem	2990,-
Red Storm Rising	799,-	Future Wars	Fax Karte	6990,-
Thunderstrike	799,-	Intruder	999,-	

AMIGA-ATARI ST-PC Public Domain

AD-LIB Komplettsystem 3490,-
sämtliche Software lagernd
Sollange Vorrat reicht, alle Preise in ÖS inkl. 20 % MwSt.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Größte Auswahl prompt lieferbar
Volständige Preistabelle anfordern

Ebenso: PC Engine & Lynx

Die Nr. 1 in Austria

SOFTWARE

Das Fachgeschäft für Video- und Computerspiele

Ein kleiner Auszug aus unserem Lieferprogramm:

MS-DOS:
Soundblaster: 3.490,-
Grand-Prix-Circuit: 149,-
Bards Tale III (dt.): 598,-
Flight IV: 1.098,-
Kick Off II: 498,-
Silent Serv. II: 798,-.....

AMIGA:
512 Kb: 1.390,-
Bards Tale II: 198,-
Finest Hour: 698,-.....

ATARI ST:
Larry III: 898,-
F-19: 698,-.....

Sega-Mega & Spiel: 2.990,-
Fantasy Star II (gg): 1.398,-
E-Swat: 798,-.....

PC-Engine & Spiel: 2.990,-
Mr. Hell: 698,-.....

Gameboy & Tetris & Verbk.: 1.690,-
Neo-Geo, Lynx usw. lagernd!

Ladenverkauf: In der Zone, Andechsstraße 85,
6020 Innsbruck (Autobahnausfahrt Ost), Tel. 0512/49 26 26
Versand: Postfach 9116, 6040 Innsbruck.

H A M A											
H A R D W A R E				S O F T W A R E				Z U B E H Ö R			
Software	Gen Amiga	PC	ST C64	Software	Gen Amiga	PC	ST C64	Software	Gen Amiga	PC	ST C64
888 Attack Submarine	Sim	59,50	72,50	Lad Ninja 2	Act	64,50	64,50	Lead Ninja 2	Act	64,50	64,50
A 10 Tank Killer	Act	89,50		Leisure Suit Larry 2	Adv	84,50	74,50	74,50	Adv	84,50	74,50
Alpinis	Act	31,50	58,50	51,50	34,50			Leisure Suit Larry 3	Adv	64,50	99,50
Back To The Future 2	Act	64,50		Loom	Act	69,50	69,50	69,50	Act	69,50	69,50
Battlefields 2	Str	74,50	64,50	Logo	Act	69,50	69,50	69,50	Act	69,50	69,50
Battlemaster	Act	64,50		Manchester United	Str	64,50	69,50	64,50	Str	64,50	69,50
Bookout	Act	64,50	64,50	Midwinter	Str	64,50	69,50	64,50	Str	64,50	69,50
Blood Money	Act	64,50		Might And Magic 2	Act	64,50	71,50	49,50	Act	64,50	71,50
Budden Pine	Act	64,50	44,50	Month Phoenix	Act	44,50	59,50	54,50	Act	44,50	59,50
Butcher	Act	59,50	64,50	Oil Imperium	Str	49,50	64,50	49,50	Str	49,50	64,50
Bundesliga Manager	Str	64,50	64,50	Open Mania	Act	64,50	69,50	64,50	Act	64,50	69,50
Castle Master	Adv	36,50	55,50	Primas	Adv	64,50	69,50	64,50	Adv	64,50	69,50
Centurion, Defend of Rome	Str	64,50		Player Manager	Sim	49,50	49,50		Sim	49,50	49,50
Champions Of Nym	Rol	64,50	71,50	Pool Of Radiance	Rol	64,50	69,50	59,50	Rol	64,50	69,50
Chris Hicks Workstation	Amn	93,50		Populus	Rol	64,50	64,50	64,50	Rol	64,50	64,50
ClanQuest 2	Act	89,50		ProSieble	Act	64,50	64,50		Act	64,50	64,50
Colonnas Roman	Adv	89,50	69,50	D 8 Team Ford	Sim	38,50	38,50	38,50	Sim	38,50	38,50
Colonnas Bepusai	Adv	99,50	98,50	Railroad Tycoon	Sim	84,50	84,50	49,50	Sim	84,50	84,50
Conqueror	Sim	64,50	64,50	Rainbow Island	Act	59,50	44,50	38,50	Act	59,50	44,50
Conquest Of Camelot	Act	89,50	99,50	Reeders	Sim	49,50	44,50	34,50	Sim	49,50	44,50
Dun Dare 3	Act	47,50	47,50	Resurrection 101	Act	64,50	64,50	64,50	Act	64,50	64,50
Defender Of The Earth	Act	64,50	37,50	Secret Of The Silver Blades	Act	84,50	84,50	59,50	Act	84,50	84,50
Dragonlight	Sim	74,50	74,50	Sherman M4	Sim	64,50	64,50	64,50	Sim	64,50	64,50
Dynasty Wars	Adv	58,50	64,50	Sim City	Str	69,50	64,50	71,50	Str	69,50	64,50
E Motion	Str	58,50	58,50	Sk O Die	Sim	64,50	51,50	37,50	Sim	64,50	51,50
Earth	Act	84,50		Snowmire	Act	64,50	64,50	64,50	Act	64,50	64,50
East Via West Berlin	Act	64,50	64,50	Space Quest 3	Act	59,50	39,50	54,50	Act	59,50	39,50
Empire	Adv	49,50	67,50	Space Rogue	Act	69,50	89,50	51,50	Act	69,50	89,50
Empire Hughes Int. Soccer	Act	64,50	34,50	Starlight	Sim	59,50	39,50	34,50	Sim	59,50	39,50
Exkimo Games	Act	36,50	36,50	Sword Of Samurai	Sim	64,50	64,50	64,50	Sim	64,50	64,50
F 16 Falcon Pilot	Sim	59,50	59,50	Tactical Fighter 2	Sim	64,50	64,50	36,50	Sim	64,50	64,50
F 16 Falcon	Sim	74,50	74,50	Tennis Club	Act	64,50	64,50	64,50	Act	64,50	64,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Too	49,50	49,50	The Final Hour	Sim	69,50	69,50	89,50	Sim	69,50	89,50
F 16 Falcon	Sim	89,50	89,50	The Hawk	Sim	59,50	51,50	58,50	Sim	59,50	51,50
F29 Resistance	Act	59,50	64,50	Time Machine	Act	64,50	64,50	39,50	Act	64,50	64,50
Fire And Bombardier	Rol	64,50	64,50	Tower Of Babel	Str	64,50	64,50	64,50	Str	64,50	64,50
Flight Of The Intruder	Act	89,50	59,50	Turk 18	Act	64,50	64,50	38,50	Act	64,50	64,50
Flood	Act	64,50	64,50	Ultima 5	Act	69,50	69,50	58,50	Act	69,50	69,50
Football Manag. World Cup	Act	59,50	34,50	Ultima 6	Act	59,50	39,50	34,50	Act	59,50	39,50
Full Metal Pilot	Act	68,50	84,50	Ultima 8	Act	64,50	64,50	58,50	Act	64,50	64,50
Ghostbusters 2	Act	59,50	59,50	Unreal	Adv	69,50	69,50	64,50	Adv	69,50	69,50
Great Courts	Act	64,50	64,50	War Of The Lance	Act	64,50	64,50	64,50	Act	64,50	64,50
Heavy Metal	Str	59,50	49,50	Wings	Sim	74,50	59,50	64,50	Sim	74,50	59,50
Heroes Quest	Adv	89,50	105,5	Workshop	Sim	89,50	89,50	64,50	Sim	89,50	89,50
Highway Patrol 2	Act	54,50	54,50	Work Cup Edition	Sim	49,50	69,50	49,50	Sim	49,50	69,50
Impertun	Str	64,50	64,50	X copy Hardware Kopierg.	Act	36,50	36,50	39,50	Act	36,50	39,50
Indiana Jones Adventure	Act	89,50	69,50	X copy	Act	49,50	49,50	51,50	Act	49,50	51,50
Intern. Soccer Challenge	Sim	64,50	64,50	Zombie	Act	38,50	38,50	39,50	Act	38,50	39,50
International 30 Terms	Sim	64,50	64,50								
Islands Of Lost Hope	Act	64,50	64,50								
I Came From Desert 1MS	Act	71,50									
Jumping Jambou	Act	44,50									
Khalaid	Adv	64,50	64,50								
Kick Off 2 World Cup Edition	Sim	57,50	59,50								
Kropf Quest	Act	89,50	74,50								
Klax	Str	49,50	54,50								
Knights Of Legend	Adv	67,50	49,50								

Versandbestellung: DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00, Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck - DM 12,00.
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 14.00 - 19.00 Uhr - Tel. 02162 / 10073 - Annahmestelle: 24 945, täglich - Fax 02162 / 12074
HAMO K. Röhges - Rabenweg 255 - 4000 Viersen 1.
SEGA / NINTENDO / ATARI / Lynx / Game Boy / NEO GEO - Hardware und Software mit Anlage
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preistabelle gegen DM 1,- in Bruttobetrag.

schrift "Steinmetz". Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen Diana ein Fläschchen Elixier. Wenn Ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprüfter Magier könne sie befreien.

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier müßt Ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier, das Ihr in dem Labyrinth des alten Wizards findet. Diese zweite Flasche eröffnet Euch die zweite Prüfung. In dem Turm des Magiers in Hillsfar lebt ein böser Dämon. Den müßt Ihr erledigen. Wenn Ihr im Turm eine bestimmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und gratuliert zur bestandenen zweiten Prüfung. Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht. Ihr müßt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält. Nachdem Ihr den Finsterling besiegt habt, erscheint Diana und lobt Euch. Taurus habe Ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprüfter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen. Nun gut, die drei Prüfungen habt Ihr, aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmal einen trinken gehen und siehe da, im Rat's Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand ein glitzerndes Ding im Schiffswrack gesehen habe. Dort angekommen, findet Ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spiegel solle sich im Spukhaus befinden. Endlich findet Ihr an diesem finsternen Ort den Spiegel. Nachdem Ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21.500 Goldstücke und 30 Hitpoints mehr. Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereit machen.

Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity. Die Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hillsfar.

Der Hohepriester gibt uns sogleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schriftrollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Diener am großen Baum gesehen hätte. Dort findet Ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röchelt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen. Der dortige Händler gibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei. Richtig, dort findet Ihr ein altes Lager, neben alten Essensresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinger 1000 Goldstücke wert.

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weihrauch gestohlen (passen die Jungs denn nie auf?). Den sollen wir also wiederbeschaffen. In den Kanälen finden wir dann auch den Dieb, aber leider zu spät. Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat. In der nächsten POWER PLAY lösen wir die übrigen Aufgaben.

Champions of Krynn (Amiga)

Markus Wellm aus Gottmadingen weiß, wie Ihr jeden Kampf in "Champions of Krynn" gewinnen könnt. Während des Kampfes so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Reihe ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausführen, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist. Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zuge kommen. Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spaß macht. vw

Maniac Mansion

Kaum zu glauben, mal wieder ein "Maniac Mansion"-Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Komplettlösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C 64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit

Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind.

— Michael

Michael ist Fotograf. Deshalb besorgt er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschiert damit in den unterirdischen Gang. Dort entdeckt Ihr die Pfütze mit der Entwicklerlösung (vorher vom Regal kippen). Mit dem Schwamm könnt Ihr die Flüssigkeit bequem aufwischen. Geht anschließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet Ihr jetzt einen unentwickelten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stock) nehmen. Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen. "Entwickler-Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe — der Menschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nützlich.

— Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtisch), spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tür) und kann es dann in Ruhe lesen. Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten. Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen. Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren. (In eins der Zimmer, nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klingelt es an der Tür. Im Briefkasten liegt ein Vertrag über mehrere Millionen.

— Syd

Er spielt auf dem Klavier im Musikzimmer und nimmt die (echt fetzige) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf. Anschließend muß er sich die Fernsehshow ansehen. Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein

Demoband. Er beschriftet den Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy. Fähnchen nicht vergessen! Das grüne "Tentacle" erhält nach einiger Zeit einen Plattenvertrag und ist natürlich überglücklich. Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschützen und auch das purpurne "Tentacle" am Schluß verjagen.

— Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat.

— Ein anderes Endbild bekommt man, wenn man Dave in den leeren Pool steigen läßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudreht.

— Dr. Fred hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Bett beobachten kann (pfuil).

— Angeblich existiert ein geheimes "Experimentierlabor", in dem Dr. Fred lauter Totenköpfe aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

— Einen Strahlenmord begeht man, wenn man drei Personen in der Küche vor die Mikrowelle stellt, das leere Glas aus der Speisekammer mit radioaktivem Wasser aus dem Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt. Jetzt nur noch das Maschinchen anschalten und die Klappe aufmachen — angenehme Nachtruhe. vw

Might & Magic II

Ralf Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lager, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alle Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstücke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 6,3" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinauf und befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst. Euer Ziel sind die Koordinaten 2,1, auf denen sich ein alter Zauberer befindet. Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich jedoch mit dem Spruch "Etherize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Portal" zu empfehlen. Froher Einkauf! vw

Flashpoint Elektronik u.
 Spiele Vertriebs GmbH
 Hamburger Str. 68
 2360 Bad Segeberg
 Tel.: 04551/4097
 Fax 04551/1342



Flashpoint Elektronik u.
 Spiele Vertriebs GmbH
 Im Giefenacker 4
 5400 Koblenz Lay
 Tel.: 02606 / 331 u. 323

SEGA MEGA DRIVE



79,94

Super Monaco Grand Prix



89,94

Moonwalker



99,94

Ninja Spirit



94,94

Bonk's Adventure

***SEGA MEGA-DRIVE PAL**
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

***SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL**
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

Joystick Competition STAR **NEU 59,94**

- | | |
|--------------------------|--------|
| Batman | 94,94 |
| Phelios | 94,94 |
| E-Swat | 89,94 |
| Ghostbusters | 89,94 |
| Phantasy Star II (engl.) | 129,94 |
| Super Shinobi | 89,94 |
| World Cup Soccer | 79,94 |
| Thunderforce III | 84,94 |
| Columns | 79,94 |
| Rastan Saga II | 89,94 |
| Klax | a.A. |



***PC-Engine Core Grafx RGB**
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**

***PC-Engine Core Grafx PAL**
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

***Super Grafx PAL-Version**
 incl. Netzgerät und Spiel **479,94**

Joystick Competition STAR **NEU 59,94**

- | | |
|--------------------------------|--------|
| Puzznic | 94,94 |
| P.C. Kid | 84,94 |
| Super Star Soldier (Gunhed II) | 94,94 |
| Ghouls 'n Ghosts (Super Grafx) | 149,94 |
| Devil Crash | 99,94 |
| Rabio Lepus | a.A. |
| Y's | a.A. |
| Fantasm Soldier | a.A. |

GAME BOY



158,94

Preis je Spiel ab DM

44,94

bereits über **60** verschiedene Titel lieferbar.

Nintendo



79,94

Tetris



104,94

Double Dragon II

In Kürze erwarten wir:

Faxandu	79,94
Blades of Steel	a.A.
Pinbot	79,94
Bayou Billy	a.A.
Airwolf	89,94
Guardian Legend	a.A.
Knight Rider	89,94
Big Foot	a.A.

Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

Coupon PP 10/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name

Str.

Ort

System Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
 Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.



Xenomorph

Andreas Brassel aus Bochum hat die restlichen Levels des Science-fiction-Adventures "Xenomorph" ausgetüfelt und möchte Euch seine Karten nicht vorenthalten. Hier also die Ebenen 12 bis 17. Und vergeßt nicht Euren Creditchip im Kaffeeautomaten, mir passiert das dauernd. ww

**Monster Ebene 17 bei
Gegenstand Nr. 5**

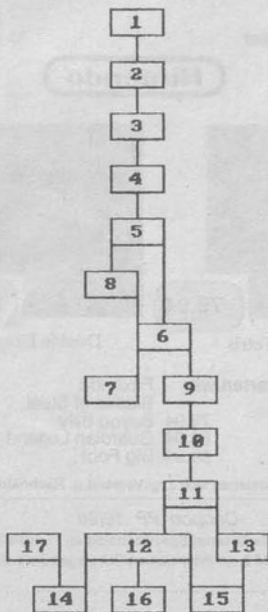


**schiessen auf den Punkt
unter dem Gesicht
(siehe Pfeil)**

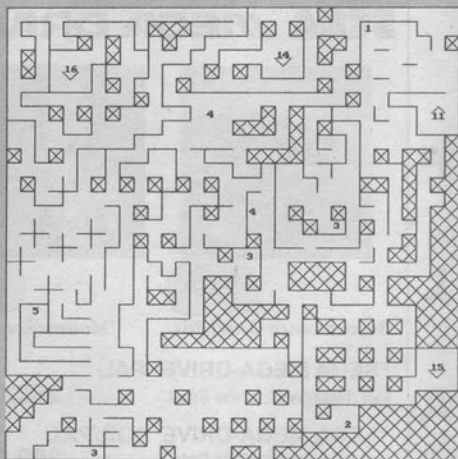
Hier müßt Ihr besonders gut zielen

- ↗ = Leiter nach oben
- ↘ = Leiter nach unten
- 3 = Gegenstand
- ! = Tür oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten

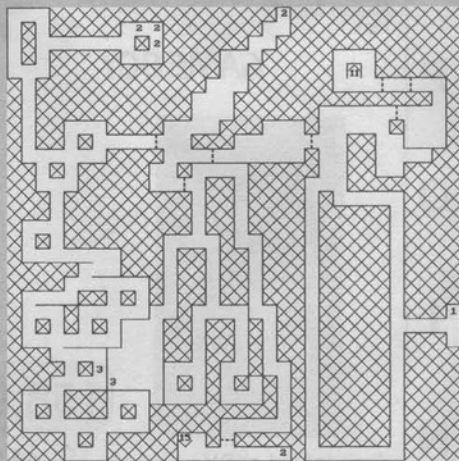


Die Zugänge zu den einzelnen Leveln.



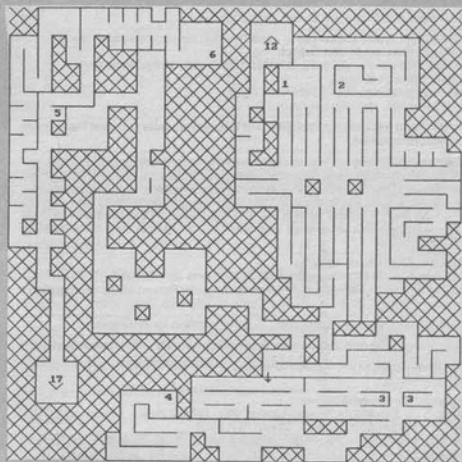
Ebene 12

- 1 Teilchenbeschleuniger
- 2 Granaten
- 3 Energiemodul
- 4 Gravitationsmine
- 5 Magazin für
Madelipistole



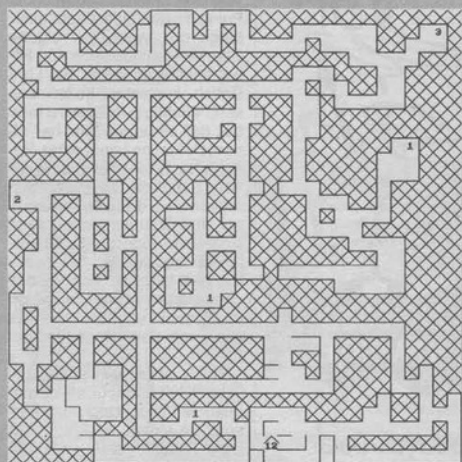
Ebene B

- 1 Magazin für
Madelipistole
- 2 Granate
- 3 Magazin für
Sturzwaffe



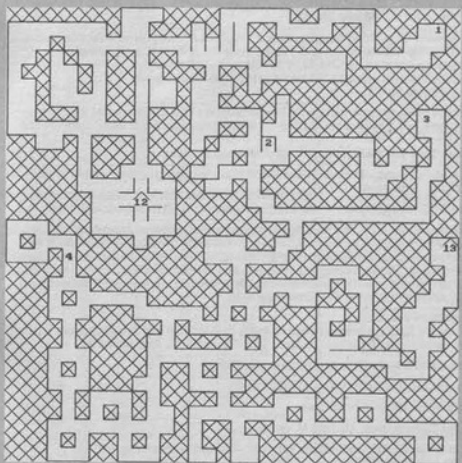
Ebene 14

- 1 Raketenwerfer/
Granaten
- 2 Nahung/Granate
- 3 Annäherungsmine
- 4 Granate/Nahrung
- 5 Nahung
- 6 Magazin für
Sturmgewehr/
Magnum



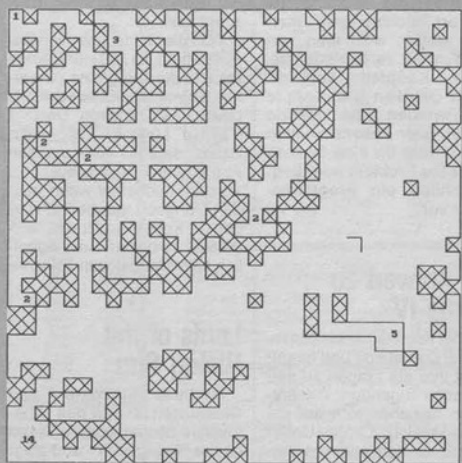
Ebene 16

- 1 Energiemodul
- 2 Robonine
- 3 Granaten



Ebene 15

- 1 Gravitationsmine
- 2 Robonine
- 3 Granaten
- 4 Sturmgewehr/
Magazin für
Sturmgewehr



Ebene 17

- 1 Robonine
- 2 Granate
- 3 Annäherungsmine/
Energiemodul/
Radioisotope/
Magazine für
Sturmgewehr und
Magnum
- 4 Robonine/Granate
- 5 Dioketen für
Bordoorgeräte



Bloodwych-Data Disc Vol.1

Gerd Albrecht aus Bübigen hat wie viele andere Probleme mit der Erweiterungsdiskette. Er kann einfach den Schlüssel für die Chromatic-Door nicht finden. Im selben Raum gibt es noch eine Moon-Door, dahinter eine Wand mit einem roten Knopf. Wenn man ihn drückt, verschwindet die Wand. Sonst passiert nichts; geht man dann weiter, wird man von Wänden mit verschiedenfarbigen Knöpfen verfolgt. Durch Drücken der Knöpfe verschwinden die Wände wieder, aber ansonsten kein Erfolg. Habt Ihr eine Lösung für dieses Problem oder liegt tatsächlich ein Programmfehler vor? vw

Die Antwort zu Ultima IV

Detlef Köhlers hat ein Einsehen mit Daniel Pott und beantwortet ihm die Fragen zu den fehlenden Tugenden. Die Antworten beziehen sich auf die Amiga-Version. Große Unterschiede zu den anderen Versionen dürfte es aber dabei nicht geben.

Um Fortschritte in der Tugend "Sacrifice" zu machen, gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Neben dem Verteilen von Gold an Bettler, kann man auch noch Blut in den Healer-Shops spenden. (Dazu einfach die Frage, ob

man selbst Hilfe braucht, mit NO beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Das klappert allerdings nur, wenn der eigene Charakter mindestens 400 HP hat (vielleicht vorher bei Lord British kostenlos heilen lassen!) Wichtig zu wissen ist hierbei, daß es keinen Sinn hat, einem Bettler im Laufe eines Gesprächs zwei- oder mehrmals Gold zu geben. Das Programm registriert die Opferbereitschaft nur beim ersten Mal! Erst wenn man die Stadt verlassen und wieder neu betreten hat, lohnt es sich wieder, dem Bettler etwas zu geben (entsprechend verhält es sich auch mit dem Spenden von Blut).

Noch einfacher ist es, bei "Humility" Fortschritte zu machen: Man sucht sich eine Person, die einem die Frage "Art thou Proud?" stellt (z.B. die Schärerin im Nordosten von Britannia, in dem Zimmer mit dem sprechendem Wasser). Man fragt sie nach "Peace" und antwortet selbstverständlich mit "NO". Dann verläßt man das Gebäude, betritt es wieder, läßt die Person erneut fragen, antwortet wieder mit "NO" usw. Wenn man das vier- bis fünfmal gemacht hat, sollte auch der gastigste Seher von der Demut des Spielers überzeugt sein!

Was die Geldsorgen von Daniel angeht, so rät Detlef, einen Blick in die Dungeons zu werfen. So warten z.B. schon im 4. Level des Dungeon Destard (Lat: K'J' Long: E'l') 18 Schatzkisten darauf, von mutigen Abenteurern eingesackt zu werden. Jedemal wenn man den Dungeon neu betritt, werden die Kisten wieder neu "aufgefüllt", so daß an Gold eigentlich kein Mangel sein sollte. vw

Lords of the Rising Sun

Matthias Schroeder aus Glashütten ist Fan des Cinemaware-Strategiespiels "Lord of the Rising Sun" und fragt an, ob es unter den Lesern einen "Parade Shogun" gibt, der das arme Fußvolk mit Karten und Plänen der Burgen versorgen kann. Offensichtlich hat er keine Lust selber zum Zeichenstift zu greifen. Also, wer erbarmt sich seiner und schickt Hilfe? vw

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmär Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw);

Producer: Ulrike Peters (up)

Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

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

Manuskriptensendungen: 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 Einreichung 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: Bernd Wiehl (Cheflayoutier), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss

Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tenstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Mirrorsoft

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

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

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

Israel: Baruch Schafer, Haeshel-Str. 12, 88348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562255

Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-44 0550, PC-Software: 042-44 0660, Fax: 042-41 5770, Telex: 852 329 mit ch

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

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 1393, Telex 0471-32532

Ercheinungspreis: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärlé (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München, Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt. Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost Telefon 089/46 13-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

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

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

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

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczo, Tel. 089/46 13-185, Fax: 46 13-774

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmär Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 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.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg. ISSN 09379724



Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mit "Turrican". Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat.

Diese Frage kann Doc Bobo direkt beantworten. Mit Original-Software wäre das nicht passiert. Auf den "gecrackten" Versionen von "Turrican", die im Umlauf sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann. Ohne diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech gehabt. vw

Die Antwort zu Warhead

York Malte Mickisch hatte in der letzten POWERPLAY Probleme mit dem "Berserker". Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht kleinzukriegen. Bernd Schiffer aus Grevenbroich weiß Rat. Wenn man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will. Jetzt einfach in das System (CH-010) quadden und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt. Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch nicht selber erwischt. vw

Corruption

Wohlf Arndt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Krankenhaus fest und wissen nicht, wie sie der Krankenschwester entkommen können. Anscheinend sind die guten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht, die immer noch bei uns eintudeln. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubieten hat, sofort einschicken. vw

Legend of Faerghail

Frank Noe aus Zweibrücken hat ein paar Probleme im Reich von Faerghail. Wer kann ihm folgende Fragen beantworten?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses, Level III?

— Wie lautet die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

— Wo sind die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Eifenpyramide, Level IV?

Hat jemand eine Lösung für diese Probleme? vw

Legend of Zelda

Das gute, alte "Legend of Zelda" wird immer noch mit Begeisterung gespielt. Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce" beisammen. Das einzige, was ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterhelfen? vw



Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie ihr Eure Energie wieder auffrischen könnt. Springt man von Etage A nach Etage B

und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind nicht nur alle Monster (bis auf die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die Energiefelder und die Monster-Kill-Felder. Ist man also in Energienot läuft man einfach zum nächsten Teleporter und springt solange zwischen den Etagen hin und her, bis der Energievorrat wieder aufgefrischt ist. Oft erscheinen einige Energiefelder in dem Raum, in den man teleportiert wird. vw

After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle "After Burner"-Piloten.

Das Spiel mit "Backspace" anhalten, dann AGES (Sega rückwärts) eintippen... Man sollte jetzt ein digitalisiertes "Hooray" (= Hurra) hören und von vorne anfangen. Nun kommt man mit "u" in den vorhergehenden Level und mit "s" in den nächsten.

Das Spiel wieder mit "Backspace" anhalten und "Thunderblade" eintippen. "u" und "s" funktionieren jetzt auch und zusätzlich: G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben. vw

Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonki aus Neckargemünd. Nachdem ihr das Spiel geladen habt, einfach "SMURF" eingeben. Wenn ihr anschließend F2 oder F3 drückt, habt ihr unbegrenzte Lebensenergie für Eure Kämpfer. vw

Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brinkum will Euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt ihr "JC IS THE BEST" ein. Wenn ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt ihr einen Level weiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm getötet. Die Control-Taste tötet das Monster in der Bonusrunde. vw

Impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfelting hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole". In der High-Score-Liste tippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen. "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln laufen kann. Gebt ihr "Commando" ein, könnt ihr die jeweilige Waffe solange behalten, bis ihr eine neue findet. "Lumbajak" verdoppelt Eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie). vw

Das Magazin

Andreas Zeilinger aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden:

HEIMDAL
TSHAKO
ATACAMA
NEMESIS
CHWANGI
ZWINGER
CYCLAME

vw

Deathtrack (MS-DOS)

Florian Müller aus Neckartenzlingen hat einen Tip für PC-Benutzer.

Habt ihr ein Auto ausgewählt, dann solltet ihr Euch dreißig der kleinen Caldrops kaufen und dann das Spiel "re-starten". Wenn man nun dasselbe Auto nimmt, hat man die Caldrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben). vw

X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out" — Cheat. Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, müßte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren. Hier die neueste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinen grünen Satelliten und geht damit auf die Credit-Anzeige. Jetzt drückt man den Feuerknopf und schon sollte man 50000 Credits erhalten. vw

Hallo Video-
Fans!

Auf diesem Foto sieht Ihr Euren neuen Ansprechpartner für Videospieletips, -tricks und cheats — mich. Ihr seid gerade aus einem bisher unerforschten Dungeon-Komplex zurückgekehrt? Habt einem fiesen Welt- raumschurken kräftig in die Achillesferse gestochen? Oder gar eine Schatztruhe, bis zum Deckel mit Sonder- waffen und Extraleben gefüllt, in Euren Besitz ge- bracht? Dann helft mit Euren Tips, Tricks oder Cheats auch den weniger erfolgrei- chen Spielern aus der Klemme. Damit Ihr Euch leichter von schwer erspiel- ten Taktiken und hart ermo-

gelden Paßwörtern trennen könnt, werden wir für Video- spiele einen gesonderten Tip des Monats vergeben. Aber denkt dran: Ohne Eure Kontonummer und Bank- leitzahl können wir weder Honorare noch das "Tip des Monats"-Preisgeld (500 Mark) auszahlen. Ach ja, zum Super GrafX-Knü- ller "Ghosts n'Ghouls" ha- be ich selbst noch einen Cheat: Wenn Ihr aufgefor- dert werdet, "Run" zu drücken, betätigt zusätzlich die Feuertaste I und Ihr ge- langt in ein wirklich hilfsbe- reites Menü.

Bis nächsten Monat und viel Spaß, *Winfried*

Rambo III (Sega Mega Drive)

Schwierigkeiten mit dem zweiten Level von "Rambo III"? Hans-Jürgen Grahl aus Holzwickede entdeckte einen Geheimgang, mit dem man den Level vorzeitig verlassen kann, nachdem die Geiseln befreit worden sind. Zuerst befreit man die beiden Geiseln links, danach die Geisel rechts oben. Genau dort an der linken Wand legt Ihr drei Bomben.

Die Wand wird, wie nicht an- ders zu erwarten, wegge- sprengt, und Ihr gelangt zum Exit, ohne Euch lange mit dem Labyrinth herumärgern zu müssen. *wi*

Tiger Heli (Nintendo)

René Leither, die Zweite: Bei "Tiger Heli" einfach gleichzei- tig "A", "B" und "Start" drücken, und schon kann ein Spiel auch nach dem Verlust aller Leben an gleicher Stelle fortgesetzt werden. *wi*

Lord of the Sword (Sega)

Torsten Wilbert aus Krefeld hat alle Rätsel, Aufgaben und Kämpfe des Sega-Moduls "Lord of the Sword" heil über- standen und bietet uns hier sei- ne Komplettlösung. Here we go: Zu Beginn von Harfoot nach Amon reisen, um vom dort lebenden Zauberer ein Buch entgegenzunehmen. Dann weiter zum Ulmo Forest, wo einem der sprechende Baum gerne verrät, daß der Tree of Marill im Nammo Forest

steht. Diesen bekämpft und be- siegt man, und schon kann die erste der drei Hauptaufgaben des Spiels als erfüllt betrachtet werden. Daraufhin reist man von Pharazon nach Ithile, wo der Bürgermeister des Ortes den Spieler über zwei kampflu- stige Sumpfgeister des Cram Bogs aufklärt. Hat man diese vernichtet, erhält man zur Be- lohnung in Ithile den Bow of Bravery. Jetzt wird es Zeit, nach Amon zurückzukehren. Von dort weiter nach Dwarle, wo man vom Verschwinden der Tochter des Bürgermeisters von Lindau erfahren wird.

Weitere Informationen sam- melt man am besten direkt in Lindau: Die Piraten der Falas werden für das Verschwinden des Mädchens verantwortlich gemacht. Hat man diese ge- funden, besiegt und so das Töchterlein befreit, sollte man sich schleunigst auf den Weg ins Elder Castle machen, um dort gegen fünf weitere Gegner anzutreten. Nach diesem Kampf kassiert man dann erst einmal ein paar Kräuter als Be- lohnung ein; diese werden sich später im Kampf gegen die Sta- tuen von Evil als sehr nützlich er- weisen. Nach Dwarle zurück- gekehrt, erfährt man, daß Mt. Morgos mit dem Berg des Feu- ers identisch ist. Dann zum dritten Male nach Amon: Dort wird man über die Existenz ei- nes Weges von Pharazon in die Balale Berge aufgeklärt. In Pharazon sollte man zuerst das Haus mit der offenen Tür betreten, um eine geheime Treppe zum Erscheinen zu bringen. Den gewiesenen Weg bis zum Wegweiser folgen, dann dem linken der drei Wege folgen. Bald hat man das Höh- lenlabyrinth des Dark Suma er- reicht. Dark Suma, der sich in den hintersten Winkel seiner "Behausung" zurückgezogen hat, muß natürlich besiegt wer- den, damit auch die zweite Auf- gabe erfüllt ist. Danach kann man dann wieder nach Dwarle zurückkehren, um dort den Auf- trag, die Monster des Mt. Mor- gos zu besiegen, entgegenzu- nehmen. Vernichtet man diese Kreaturen, zerstört man damit auch gleichzeitig das Buch.

Ein erneuter Besuch in Dwarle enthüllt, daß Shagart die Wiederherstellung von Ra Goan plant. Jetzt sollte man sich erst einmal nach Amon aufmachen, um dort das Luna Sword als verdiente Be- lohnung für die Vernichtung des Buches in Empfang zu neh- men. Jetzt muß man sich ei-

Kid Icarus (Nintendo)

Einen Sonderlevel entdeck- te Alexander Johannes bei "Kid Icarus". Interessiert? Dann gebt nach Einlegen des Moduls das Paßwort DANGER!!!!!! TERROR HORROR ein. *wi*

Castlevania (Nintendo)

René Leither aus Schwechat zum Thema "Tips, kurz aber effektiv": Im Schloßhof einfach über die Tür springen, nach rechts weiter laufen und die jetzt erscheinende Schatztru- he einsacken. *wi*

Ordyné (PC-Engine)

Neben einem Nintendo und einem Mega Drive besitzt Christian Staab anscheinend auch noch eine PC-Engine. Sein Tip zu "Ordyné": Um in das ver- steckte Optionsmenü zu ge- langen, muß man während des Titelbildes "Run" gedrückt halten und sechsmal die "Se- lect"-Taste betätigen. Dann loslassen, dafür jedoch gleich- zeitig Knöpfe "1" und "2" drücken. Jetzt befindet man sich bereits im Optionsmenü.

Musik, Level und Anzahl der gewünschten Leben können nun mit "Select" und "Run" angewählt werden. Das orange Raumschiff erhält man, in- dem man Knopf "1" bis zum Erscheinen des Wortes "Ka- na" gedrückt hält. *wi*

Be Ball (PC-Engine)

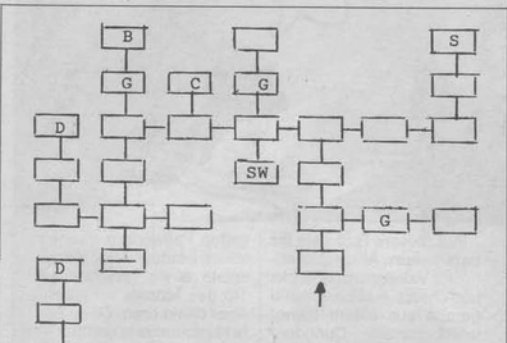
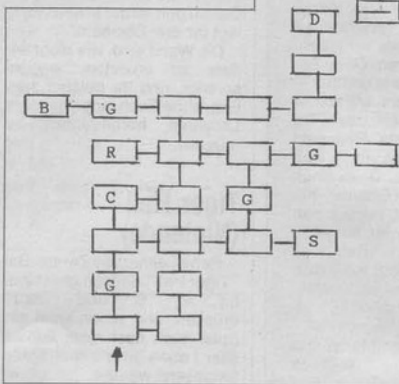
Nanu, ein weiblicher PC-En- gine-Fan? Sandra Ellena er- spielte eine komplette Paßcod- eliste für Hudsons "Be Ball". Als Ergänzung zu den "Be- Ball"-Tips aus PP 8/90, hier al- le 50 Levels auf einen Blick. *wi*

Level	Code	Level	Code	Level	Code
2	427101	21	553124	40	210357
3	900002	22	655025	41	300340
4	210313	23	057417	42	553151
5	443104	24	320337	43	964052
6	765005	25	210320	44	364343
7	167437	26	443131	45	427154
8	230317	27	874032	46	631055
9	320300	28	274323	47	103467
10	573111	29	517134	48	344347
11	944012	30	701035	49	274370
12	344303	31	013407	End-	810062
13	407114	32	254323	gegner	
14	610115	33	344350		
15	123427	34	407141		
16	364307	35	920042		
17	254330	36	230353		
18	537121	37	463144		
19	830022	38	745045		
20	300333	39	147477		

gentlich nur noch zwei wichtige Informationen beschaffen: In Pharazon wird man vor einer großen Anzahl bösariger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Bürgermeisters, daß es zwischen Dwarle und Shagart eine Abkürzung gibt. Das entscheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt. Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Foe Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf gegen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Stelle. Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabe!), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also gestrotzen sparen.

Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulations! Ach, ja: Torsten machte uns

noch auf den "Buchdieb" aufmerksam: Wird dieser nicht sofort, nachdem er das Buch gestohlen hat, vom Spieler dafür bestraft, das heißt um mindestens einen Kopf kürzer gemacht, kann man die Königskrone gleich vergessen. Ein Reset ist alles, was dann für den Spieler noch zu tun ist. w!



Die ersten beiden Dungeons des "Zelda"-Clones "Neutopia"

Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein. Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartografierte für uns Klaus Dersam aus Hannover. *wi*

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive

Nur Versand Kein Ladenverkauf

AMIGA-SEGA

AD&D	73,00	Hammerfest	63,00	Police Quest 2	73,00
Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Pool of Radiance	63,00
Balance of Power	19,00	Heroes of the Lance	66,00	Populous	66,00
Band's Tale I	32,00	Hillstar dt.	66,00	Powermonger	66,00
Band's Tale II	60,00	Hitchhikers Guide	46,00	Projectyle	66,00
Bloodwych	63,00	Hount of Shadow	66,00	Questron 2	53,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Red Storm Rising	66,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Resolution 101	63,00
Bundesliga Manager	53,00	Iron Lord	66,00	Rodwar 2000	26,00
Carmen Sariango	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Space Quest 3	80,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Soni	51,00	Space Rouge	73,00
Champions of Krynn	66,00	Kampfgruppe	39,00	Speedball	26,00
Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Super Wonderboy	32,00
Chuck Yeager's		Kick off 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
AFT V2.0	66,00	Kind of Magic 2	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Cin & Grillage	73,00	Kings Quest 4	73,00	Tetris	26,00
Colonel's Request	93,00	Klax	49,00	The President is missing	60,00
Conqueror	66,00	L&M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Conquest of Camelot	93,00	Legend of Fairhail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Damocles	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Deja Vu 2	63,00	Little Computer People	19,00	Turn it	46,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turrican	53,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Two to one	46,00
Dungeon Master dt.	63,00	Lurking Horror	46,00	Ultima 3	46,00
Dungeon Quest	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 4	63,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 5	73,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Milennium 2.2	32,00	Unreal	73,00
Fairy Tale	53,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Fire & Brimstone	66,00	Oil Imperium	53,00	Wall Street Wizard	53,00
Flinstones	19,00	Omega	73,00	War in middle earth	53,00
Fred	66,00	Pirates	66,00	Zombi	66,00
Halls of Montezuma	66,00	Player Manager	53,00	Zork 2	73,00

SEGA Master System 259,-

SEGA Mega Drive 456,-

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen
Mega Drive mit Spiel 6S 3490,-
ohne Spiel 6S 2990,-
Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3890,-
Mega Drive Spiele schon ab 6S 590,-

NEC PC ENGINE

Mehr als 70 Spiele tagerd!
PC Engine mit Spiel 6S 3490,-
ohne Spiel 6S 2990,-
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3790,-
PC Engine Spiele schon ab 6S 399,-

PC Engine Super Grafx

Erläuben Sie die neue Engine noch schneller
Super Grafx mit Spiel "BATTLE ACE" 6S 4490,-
Super Grafx Spiel ab 6S 990,-

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100% Automaten-Graphik.
Erläuben Sie einfach schon gesehen haben
NEO GEO KONSOLE 6S 8990,-
NEO GEO SPIELE ab 6S 3990,-

ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!!

Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen.
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen.

STEIRERFUNK

Annenstraße 18
A-8020 Graz
Telefon 03 16/91 89 68

GERMAN DESIGN GROUP

Krieg um die Krone I

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Vorherrschaft über die Erde innehatte. Das Land wurde von den grausamen Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen die Menschen überein, daß ein König aus ihrer Mitte erkoren werden müsse. Dieser sollte sie dann vereint gegen die Trolle führen!



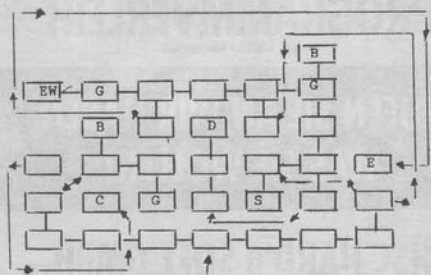
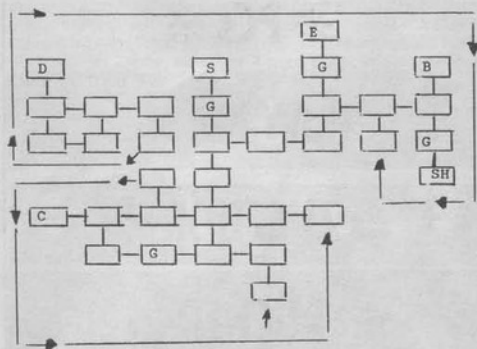
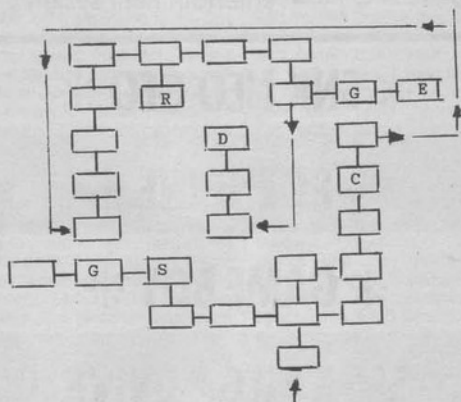
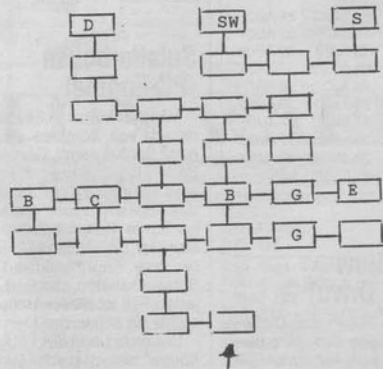
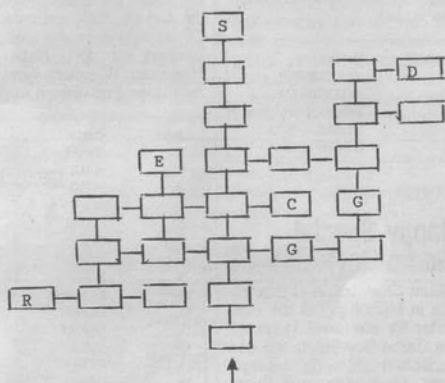
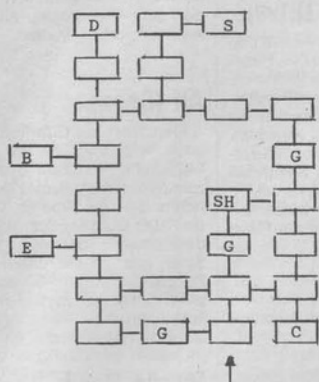
• Spannendes Fantasy-Strategiespiel Hardware: C64 & 128 und Diskettenlaufwerk
• Starker Computergegner
• Anspruchsvolle Grafik

• Ausgelüftetes Kampfsystem Bestellnummer: C4/00801
• Steuerung über Joystick Preis: DM 49,-
• Lieferung gegen Vorkasse. Bei Nachnahme zuzügl. 7,-DM NN-Gebühr

...kostenloser Katalog auf Anfrage... Händleranfragen erwünscht...

Rüdiger Rinscheidt - Buchholzstr. 17 - 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.00- ☎ 02301/12647



Der Schlüssel zu Klaus Dersams Neutopia-Karten:

G: Geheimgang S: Schlüssel C: Kristallkugel R: Rüstung
 B: Bomben D: Diamanten E: Energie(flasche)
 EW: Energieerweiterung SW: Schwert GL: Glocke

Hier findet Ihr die restlichen sechs Kristalle: "Neutopia"-Dungeons 3 bis 8

HARD'n SOFT

entertainment systems

* SNK NEO GEO *

* PC ENGINE *

* GAME BOY *

* SEGA MEGA DRIVE *

* PCs *

* AMIGA *

* ZUBEHÖR *

* BÜCHER *

* PROGRAMMVERLEIH *

nur IBM, AMIGA - kein Versand

RUFEN SIE AN, WIR HABEN
WAS SIE WOLLEN!

HSC HARD'n SOFT GMBH
HOMBERGER STRASSE 72
4130 MOERS

TEL: 02841/170150

FAX: 02841/170159

Tatsujin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmal den Sprengstoffexperten Hans-Jürgen Grahl zu Wort kommen. Er hat eine Möglichkeit gefunden, jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schmeißen, Pause-Button drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederholt man, bis der Gegner den Geist aufgibt. *wi*

Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Remagen überließ uns schon jetzt eine Liste mit Codes zur direkten Levelwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie: *wi*

Level	Code
2	74300FSOL
3	54FGC0FJ74
4	kein eigener Code \
5	OBKM34FSKJ
6	OSPGF4FBH4

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingegeben. Mario Klier aus Stadtpaura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. *wi*

Level	Code
11 180D	21 AG03 31 A001
12 AA0D	22 AI03 32 A001
13 AB05	23 AJ0B 33 AR09
14 ABG9	24 AJGF 34 ARGD
15 AC02	25 AJOD 35 ARO3
16 ABKE	26 AK00 36 AS08
17 AE02	27 AM00 37 AU06
18 AF0A	28 AN08 38 AV0E
19 AFGE	29 ANG3 39 AVG2
20 AFDC	30 AN02

Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den ultimativen Continue-Trick für Taitos Bildschirmsprüngelei "Final Blow": Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button und Joypad

nach oben drücken, dazu jetzt noch Starttaste betätigen und der schon verlorene Kampf kann fortgesetzt werden. *wi*

Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche, nehmt dort die Salami, dann die Katze. Geht danach ins Kinderzimmer, "paused" das Spiel und drückt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben. *wi*

Puzzle Road (Gameboy)

Und nochmal Paßwörter: Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Grübelspiels "Puzzle Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balle aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? *wi*

Level	Code
2	SHMT
3	HAIA
4	IRCG
5	NUHO
6	OSIN
7	BUNO
8	UGOU
9	RIKR
10	ETUA
11	DENY
12	ONOU
13	IASU
14	RTHC
15	OSIH
16	NUNI
17	IKOI
18	IIBD
19	DTUE

Splatterhouse (PC-Engine)

Von Werwölfen in Stücke gerissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit. Daniel und Stefan Illger präsentieren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusiv ihrer Angriffstaktiken und Schwachstellen (harhar). Auf jeden Fall ist dieser Höllenrip nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse" bietet typische Geisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Holz-

latte ausgeschaltet werden können, Fledermäuse, die in jeder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepertoires erfordern, sowie Schleimspeier, deren Auswurf (würg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten, diesen jedoch nicht überspringen!

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren, die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen... Also ein paar Schritte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangriff fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am ehesten in der Mitte des Bildschirms überlebt. Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszuteilen. Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gemetzels den Körper des Gehängten verläßt, um als letztes Monster des Levels einen Angriff den Spielers.

Im zweiten Level geht's dann um einiges feuchter zu. Am besten hält man sich immer einigermaßen in der Mitte des Bildschirms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen. Unter den Gegnern befinden sich neben den Schleimspeiern und der Kanalvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermonster. Die blitzartig auftauchenden Wassermonster mit einem Schlag töten, die Morgensterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf halbem Wege mit einem gut gezielten Schlag abfangen. Die angriffslustigen Einrichtungsstücke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren. Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn

ist jedoch (leider) nicht berechenbar. Danach ist der Angriff beendet und der böartige Poltergeist macht einen Abflug durchs Fenster. Trotzdem sollte man auf den unsicher hängenden Kronleuchter achten. Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen. Diese springen unseren Helden an, können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden. Finden sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden. Ausweichen sollte man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke, da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird. Die Schrotflinte ist dann in jedem Fall verloren. Generell sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirklich nicht ausreichen sollte) mit dem "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben.

Jetzt schnell weiter zum vierten Level. Natürlich wieder massenweise Zombies und Fledermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Zwei Treffer und der Fall ist erledigt. Schwieriger ist es da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen. Diese verstecken sich im 5., 9. und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgeleiteter Sprungkick zur Begrüßung der fixen Kerle sowie ein dritter Treffer müßte genügen... Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner, der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Kreuz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2 Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt sprechen.

Als vollkommen überlaufen stellt sich dann Level 5 heraus: Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine wil-

Paradise of Games

Baaderstr. 13, 8000 München 5

Telefon: 089/ 201 19 35

Fax: 089/ 201 24 69

Wir liefern per Nachnahme
"VERSANDKOSTENFREI AUS"

	Am	ST	PC
688 Attack Sub	79.-	---	89.-
Champions of Krynn	79.-	---	89.-
Codename Iceman	109.-	---	119.-
Dragonflight	89.-	89.-	---
East vs West Berlin	79.-	79.-	79.-
F-19 Stealth Fighter	---	89.-	119.-
Flight of the Intruder	---	---	109.-
Heroe's Quest	109.-	---	119.-
Imperium	79.-	79.-	---
Khalaan	79.-	79.-	79.-
Kick off 2	69,95	69,95	---
Klax	54,95	54,95	---
Larry 3	109.-	109.-	119.-
LHX Attack Chopper	---	---	109.-
Manhunter S. F.	89.-	89.-	109.-
Midwinter	79.-	79.-	79.-
Might and Magic 2	89.-	---	89.-
Paris Dakar Rallye	74,95	74,95	74,95
Pirates	79.-	79.-	74,95
Police Quest 2	109.-	79.-	74,95
Projectyle	79.-	79.-	---
Railroad Tycoon	---	---	109.-
Starflight	74,95	74,95	---
Their Finest Hour	89.-	---	89.-
Ultima 5	89.-	89.-	89.-
Ultima 6	---	---	109.-

Gameboy 169.-
+ Spiele 49,95

Dies ist nur ein Auszug aus
unserem Programm !!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Unser Telefon:
089 / 201 19 35

Karosoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-
A MOS, The Game Creator	105,-
Battle Master, dt. Anleitung	79,50
Budokan, deutsches Handbuch	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-
Carnegie San Diego, Handbuch deutsch	75,-
Champions of Krynn, dt. Anl. 1 MB	69,-
Chuck Yeagers, Handbuch deutsch	69,-
Codename Isomani	1 MB 95,-
Colonel's Bequest	1 MB 99,-
Conquest of Camelot	1 MB 95,-
Damocles, Handbuch deutsch	69,-
Dragonflight, komplett deutsch	69,-
Dragon Wars, kpl. deutsch	69,-
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50
Emlyn Hughes, Int. Soccer, dt. Anl.ig.	67,-
Fighter Bomber, dt. Handbuch	75,-
Firebird's Quest, dt. Anleitung	69,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	+75,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	69,-
Heroses Quest	1 MB 105,-
Imperium, Handbuch deutsch	69,-
Indiana Jones (Graphic Adv.) kpl. dt.	69,-
I.C. From the Desert, Data-disk	1 MB 79,-
I.C. From the Desert, Handbuch	99,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	79,-
Khalaan, kompl. deutsch	69,-
Kick Off II, dt. Version	69,-
Last Ninja II, dt. Anleitung	+69,-
Life & Death	69,-
Legend of Fantasy, kpl. deutsch	69,-
Leisure Suit Larry III	95,-
Loom, komplett deutsch	75,-
Manchurian United, dt. Anleitung	84,-
Maniac Mansion, dt. Handbuch	69,-
Midwinter, deutsche Version	69,-
Might and Magic II	79,-
North & South, kpl. deutsch	66,-
Pirates, deutsche Handbuch	66,-
Police Quest II	99,-
Pool of Radiance	+69,-
Populous, dt. Handbuch	65,-
Populous, Datadisk (The Pr. Lands)	39,-
Rainbow Island, dt. Anleitung	64,-
Red Storm Rising, Handbuch deutsch	69,-
Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Secret of the Silver Blades	+69,-
Shadow of the Beast II	+88,-
Sherman M 4 Tank, deutsches Handb.	69,-
SIMCITY, deutsche Anleitung	87,-
SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anl.ig.	38,-
Starflight II, dt. Handbuch	69,-
Their Finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Thunderstrike, dt. Anleitung	69,-
Tie Break, kpl. deutsch	72,50
Turricane, deutsche Anleitung	55,-
UMS II, Handbuch deutsch	+74,50
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Wings, Handbuch deutsch	79,50
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-

ATARI ST

Battlemaster, dt. Anleitung	69,-
Block Out, deutsche Anleitung	64,-
Bloodthirsty inkl. Datadisk, dt. Handbuch	59,50
Chaos Strikes Back	69,-
Conqueror, dt. Handbuch	69,-
Damocles, Handbuch deutsch	69,-
Dragon's Breath, deutsche Version	79,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-
Dragonflight kpl. deutsch	79,50
Elite, dt. Handbuch	69,-
Elvira, dt. Handbuch	+79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer, dt. Anl.ig.	67,-
Fighter Bomber, Handbuch deutsch	75,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	69,-
Full Metal Planets, dt. Handbuch	64,-
Gravity, deutsches Handbuch	69,-
Imperium, Handbuch deutsch	69,-
Indiana Jones (Graphic Adv.) kpl. dt.	69,-
Italy 1960, Winners Ed. neu, dt.	55,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Klas, deutsche Anleitung	51,-
Kick Off II, dt. Anleitung	64,-
Larry III	64,-
Last Ninja II, deutsche Anleitung	69,-
Lin Was Challenge, Anleitung dt.	+59,-
Loom, kpl. deutsch	75,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Midwinter, dt. Handbuch	69,-
North & South, kpl. dt.	66,-
Oriental Games, Anleitung deutsch	69,-
Pirates, dt. Handbuch	65,-
Player Manager, dt. Version	55,-
Populous, dt. Handbuch	65,-
Populous, Datadisk (The Pr. Lands)	39,-
Rainbow Island, dt. Anleitung	51,-
Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Secret of the Silver Blades	+69,-
Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung	69,-
Space Quest III	79,-
Starflight II, dt. Handbuch	69,-
STOS - The Game Creator, deutsch	49,-
STOS - Compiler	49,-
STOS - Sprites	39,-
STOS - Map Editor	62,-
Their Finest Hour, dt. Anleitung	+75,-
Tennis Cup, dt. Anleitung	69,-
Thunderstrike, Anleitung deutsch	69,-
Tie Break, kpl. deutsch	72,50
UMS II, deutsches Handbuch	+74,50
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Xenomorph, dt.	64,-
X-Out, dt. Anleitung	55,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-

IBM

A 10 Tank Killer	95,-
Air Transport Pilot (Sublog)	105,-
Alpina *	64,-
688 Attack SUB *	79,-
Austerlitz, dt. Handbuch *	69,-
Block Out (Tetra Abfrucht) *	69,-
Budokan, dt. Anleitung	69,-
Bundesliga Manager, kpl. dt. *	69,-
Champions of Krynn *	69,-
Cerintion, Def. of Rome, dt. Ani *	69,-
Codename "Isomani" (Pheopost) *	107,-
Conquest of Camelot *	107,-
Colonel's Bequest *	107,-
Elite *	107,-
Face Off Ishockey *	79,-
Flight of the Intruder *	99,-
F 15 Strike Eagle II *	99,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Herzud *	91,50
F 19 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	99,90
Flight Sim. 4.0 deutsche Version *	144,-
Alle lieferb. Scenery Disks je *	49,-
Harpoon *	107,-
Heroses Quest *	107,-
Indianapolis 500, dt. Anl.ig. *	75,-
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75,-
Jet Fighter, Handbuch deutsch *	69,-
Khalaan, kompl. deutsch *	69,-
Leisure Suit Larry III *	107,-
LHX Attack Chopper, dt. Anl.ig. *	105,-
Loom, komplett deutsch *	75,-
M 1 Tank Piloton, dt. Anleitung *	88,-
M 1 Tank, dt. Handbuch *	95,-
Manhunter "San Francisco" *	95,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,-
Midwinter, deutsche Version *	75,-
Okolopolly, kpl. deutsch *	129,-
Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
PGA Golf, deutsche Anleitung *	69,-
Police Quest 2 *	79,-
Populous, dt. Handbuch *	69,-
Populous Datadisk *	39,-
Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	89,90
Rapoon *	75,-
Resolution 101 *	69,-
Rings of Medusa, kpl. deutsch *	72,50
Samura, dt. Anleitung *	75,-
Sherman M 4, dt. Anleitung *	69,-
Silent Service II, Handbuch deutsch *	89,90
SimCity, dt. Anleitung *	69,-
SimCity, Terrain Editor *	39,90
Space Quest II *	95,-
Starflight II *	64,-
Their Finest Hour (Battle of Brit.) *	75,-
Thunderstrike, dt. Anleitung	75,-
Tracoon, Europa-Version *	89,90
Ultima VI *	88,-
Ultima VII, dt. Handbuch *	72,50
Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	75,-
Wallpaper, deutsches Handbuch *	65,-
Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,-
Soundblaster, Acclib-kompatibel	439,-

* auch auf 3,5" Disketten

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SPEIELLISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-Rufen Sie uns an: ☎ 021 03-4 2088
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

de Jagd auf unseren armen Rick. Die mit Totenköpfen um sich schmeißenden Banhshees holt man am besten mit einem Sprungkick aus der Luft, die schwebenden und hüpfenden Hände boxt man aus der Luft, wenn sie sich wieder auf einem Sprung in die Höhe befinden. Böse Fallen sind die an der Wand aufgehängten Bilder, in denen es sich scheinbar jeweils ein Geist gemütlich gemacht hat. Vorbeilaufen, dann schnell umdrehen und mit et-was Glück kann man diesen Geist noch beim Verlassen seines Bildes die Faust "spüren" lassen. Der ideale Weg: Es empfiehlt sich, die Leiter hinter den Händen nach unten zu steigen, die Wassermonster niederzukämpfen und die nächste Leiter nach unten zu nehmen. Darauf muß man gegen den "Boogey-Man" antreten. Diesen geht man am besten (nachdem man den ersten Zombie erschlagen hat) mit einem Sprungkick an. Er wird daraufhin versuchen, sich in die linke Ecke des Bildschirms zu verziehen. Auf jeden Fall abfangen, da er sonst unverzüglich mit dem Wiederbeleben von Zombies beginnen wird. "Boogey-Man" wird sich, nachdem er hoffentlich wieder Ricks Faust zu spüren bekommen hat, jetzt auf den Weg in die rechte Ecke machen... Das Hin- und Hergelaufe muß leider bis zum Tod des Gegners fortgesetzt werden. Nach diesem Zwischenspiel setzt man, alles niederkämpfend, seinen Weg nach unten fort. Zum Ende gegen des Levels diesmal nur soviel: Er besitzt zwei Leben. Außerdem wird Rick noch vor Ende des fünften Levels die Gnade zuteil, einen Blick auf seine Freundin werfen zu dürfen.

Widerliche Bläschen, die ebenso abstoßende Mini-Monster beherbergen, machen Rick den sechsten Level zur Hölle. Generell sollte man versuchen, diese Blasen mit einem Flugkick abzufangen, bevor sie den Boden erreichen. Klappt das einmal nicht, sofort den Boden mit einem Fußfeger von Mini-Monstern säubern. Unnötig zu sagen, daß es diese kleinen Ungetüm ebenfalls auf Ricks Lebensenergie abgesehen haben. Das Herz (Endgegner des Levels) sollte man solange mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln attackieren, bis ihm die schon bekannten Bläschen entstehen. Diesmal ist besonders

wichtig, keine der Blasen auf den Boden gelangen zu lassen. Hat man sich gegen alle Blasen bzw. Monster erfolgreich zur Wehr gesetzt, kann man sich wieder dem Herz widmen. Hat man dieses auch vernichtet, steht einem "nur" noch der siebte und letzte Level bevor...

Brennende Baumstämme und Feuermenschen, beide von der unerzürbaren Sorte, müssen überbrungen werden. Besonders gemein sind hierbei eine Zweier- sowie eine Dreierkombination von Baumstämmen. Letztere rollen jedoch, sobald man sich ihnen langsam nähert, einzeln an. Schließlich das Finale: Der Endgegner, der sich, von Rick erweckt, daran macht sein Grab zu verlassen, entpuppt sich dabei als nicht gerade klein. Sein unansehnliches Haupt taucht als erstes aus dem Grabe auf. Darauf einschlagen und dabei auf die Erdeite achten, die durch die Aufrechterhaltung des Bösewichts empoworbeln. Der Kopf wird sich nach diesem ersten Schlagabtausch wieder zurückziehen. Dafür muß sich Rick jetzt gegen die beiden riesigen Franken des Monsters verteidigen. Die linke wird zuerst nach Rick greifen, wenig später die rechte. Beide sollten jedoch hart angegangen werden. Danach wird der Kopf ein zweites Mal (an einer anderen Stelle) auftauchen. Danach wieder die beiden "Hände" usw. usw. Schließlich wird der Augenblick gekommen sein, an dem sich nur noch einer der beiden Kontrahenten auf dem Schlachtfeld befindet...

Gut, auf den Abspann muß hoffentlich nicht noch extra eingegangen werden, und so bleibt nur noch viel Glück und angenehme Nächte zu wünschen. Ach ja: Hals- und Beinbruch! **wi**

Shinobi (PC-Engine)

Netter, kleiner Bonus für die Pazifisten unter den Videospielern: Wer es tatsächlich schaffen sollte, den ersten Level zu überleben, ohne einen einzigen Gegner zu töten, erhält dafür satte 20000 Punkte, sowie zwei Extraleben. Das meinen zumindest Daniel und Stefan Illger aus Rösrath, die ansonsten weniger zimperlich mit ihren Sprites umgehen (siehe "Splatterhouse"-Tips). **wi**

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschrieben.

Heute startet nun der dritte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspielknüllers gibt's dann einen besonderen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebensowenig fehlen wie Kniffe, um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder seine Party nachhaltig zu verbessern.

mh/vw

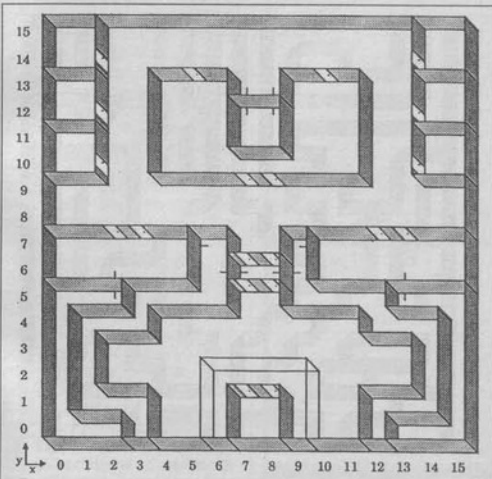
Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak; jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammelten sich die finstersten aller Untoten, die das ehemals

so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur

Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Lloyd, einer von Coraks Gefährten, bleibt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die weiterzugeben, die gewillt sind zu lernen.



Corak's Cavern: Grab und letzte Ruhestätte von Corak

Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

Might & Magic II

(TEIL 3)

Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

Ice Cavern

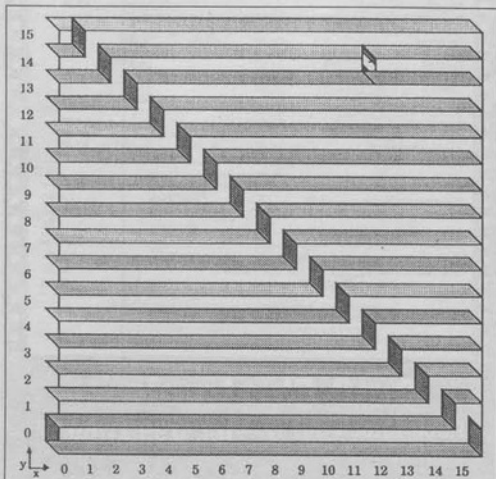
Diese verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweifelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht. Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

Sarakin's Mine

Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern; wurde auf der verzweifelten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb. Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim.

Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichnete



Square Lake Cavern: Höchste Vorsicht ist geboten

Groß Electronic

Hardware – Software – Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Addidas Championship Footb.	59,90*	47,90*	39,90*	
Aupiti Island	61,90*	61,90*		79,90*
Back to the Future 2	61,90*	61,90*		61,90*
Block Out	54,90*	61,90*		61,90*
Budokan	67,90*			67,90*
Cabal	59,90*	47,90*	39,90*	
Carmen Santiago	67,90*			67,90*
Castle Master	59,90*	49,90*	39,90*	61,90*
Chaos strikes back	61,90*	61,90*		47,90*
Chicago 90	86,90*	47,90*		38,30*
Conquest of Camelot	86,90*			81,90*
Dragonflight	71,90*	63,90*		69,90*
Drakken	67,90*	64,90*		67,90*
Dungeonmaster dt.	57,90*	67,90*		67,90*
East vs. West-Berlin 1948	67,90*	67,90*		67,90*
Elvira – Mistress of the Dark	71,90*			79,90*
Emlyn Hughes Intern. Soccer	61,90*	61,90*	36,90*	
E-Motion	49,90*	49,90*	39,90*	61,90*
Escape from the Planet ...	47,90*	47,90*	39,90*	61,90*
F-16 Falcon	71,90*	63,90*		79,90*
F-29 Retaliator	59,90*	59,90*		
Flimbo's Quest	61,90*		39,90*	
Flood	67,90*	67,90*		
Full Metal Planet	59,90*	59,90*		61,90*
Future Wars	59,90*	59,90*		
Grand Prix Circuit	67,90*		39,90*	61,90*
Hard Drivin'	49,90*	49,90*	39,90*	61,90*
Imperium	67,90*	67,90*		61,90*
Indiana Jones Adventure	67,90*	67,90*		74,90*
It came from the Desert dt.	79,90*			
Anti Heads Datsadisk	39,90*			
Italy '90 (U.S. Gold)	61,90*	61,90*	45,90*	61,90*
Khalian	67,90*	67,90*		67,90*
Kick Off 2	61,90*	61,90*	39,90*	54,90*
Kings Quest 4	81,90*	86,90*		86,90*
Klax	47,90*	47,90*	39,90*	59,90*
Knights of the Crystallion	71,90*			
Kult	59,90*	59,90*		59,90*
Last Ninja 2	61,90*	61,90*		61,90*
Legend of Faerghall dt.	74,90*	74,90*		74,90*
Leisure Suit Larry III		86,90*		98,90*
LHX Attack Chopper				104,90*
LOGO	61,90*	61,90*	39,90*	71,90*
Loom	74,90*	74,90*		74,90*
Lost Patrol	59,90*	59,90*		
Maniac Mansion	67,90*	67,90*	54,90*	67,90*
Manchester United	61,90*	61,90*	49,90*	39,90*
Microprose Soccer	61,90*	61,90*	54,90*	63,90*
Midnight Resistance	59,90*	59,90*	39,90*	
Midwinter	67,90*	67,90*		74,90*
North and South	59,90*	59,90*		61,90*
Nuclear War	61,90*			71,90*
Oil Imperium	54,90*	54,90*	39,90*	54,90*
Pipemania	61,90*	49,90*	39,90*	61,90*
Pirates	61,90*	61,90*	47,90*	61,90*
Plague	61,90*			
Populous	67,90*	67,90*		67,90*
Populous (Promised Lands)	39,90*	39,90*		39,90*
Powermonger	67,90*	67,90*		
Projectyle	67,90*	67,90*		
Railroad Tycoon				89,90*
Rainbow Island	59,90*	47,90*	39,90*	
Rick Dangerous 2	67,90*	67,90*	39,90*	67,90*
Rings of Medusa	61,90*	61,90*	41,90*	61,90*
Rings of Medusa (monochrom)	61,90*	61,90*		
Rock'n Roll	61,90*	61,90*	39,90*	61,90*
Shadow Warriors	59,90*	59,90*	39,90*	
Shadow of the Beast	81,90*	81,90*		
Sim City	67,90*	71,90*	47,90*	67,90*
Terrain Editor	39,90*			39,90*
Sly Spy	59,90*	47,90*	39,90*	
Sorcerian				98,90*
Test Drive II	67,90*		45,90*	67,90*
Their finest Hour	74,90*	74,90*		74,90*
Tie Break	61,90*	61,90*	39,90*	
Toyottes	47,90*	47,90*		
Turrican	54,90*		39,90*	
TV Sports Basketball dt.	79,90*			
Ultima V	71,90*	71,90*	61,90*	71,90*
Ultima VI			52,90*	79,90*
Unreal	74,90*			
Welltris	59,90*			59,90*
Xenon II	64,90*	64,90*		64,90*
Zak McKracken dt.	67,90*	67,90*	54,90*	67,90*

Zubehör

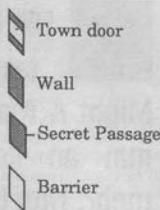
Disketten No Name	5,25"	2D	10er Pack	5,50
	5,25"	HD	10er Pack	16,50
	3,5"	2DD	10er Pack	12,50
	3,5"	2HD	10er Pack	28,50
Speicherverlängerung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar				160,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar				199,00
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar				199,00

* = deutsche Anleitung – Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
 Versand erfolgt per NW (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck, +5 DM)
 Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!!
 Telefonische Best.: Montag - Sonntag, 0 Uhr - 24 Uhr (Anrufbeantw.)

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917
 Postfach 1213

D-8350 Plattling Fax 09931/8876

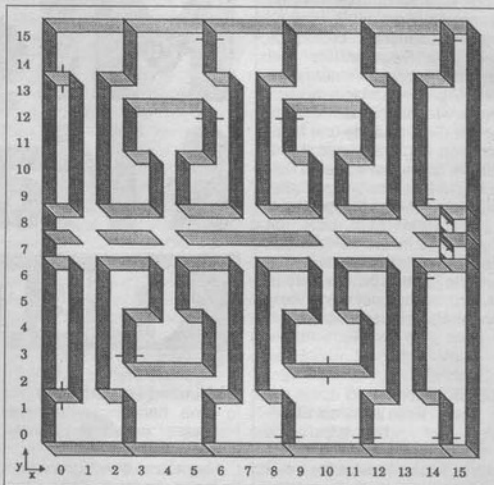


freundlich gesonnenen Abenteuerern vieles zu bieten: Seine Zaubertänke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeden Dieb bestraft er ohne Mitleid.

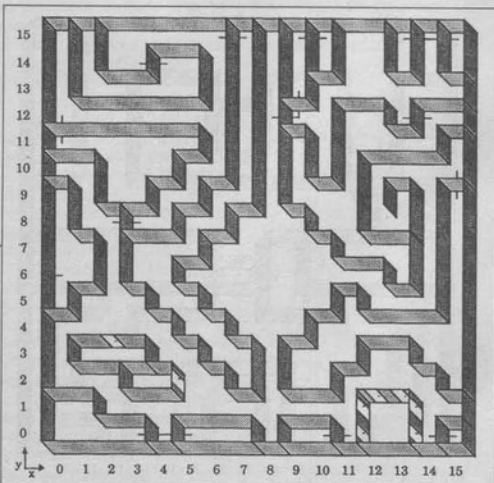
Druid's Point Cavern

Ursprünglich errichtet als ein Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien gespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente

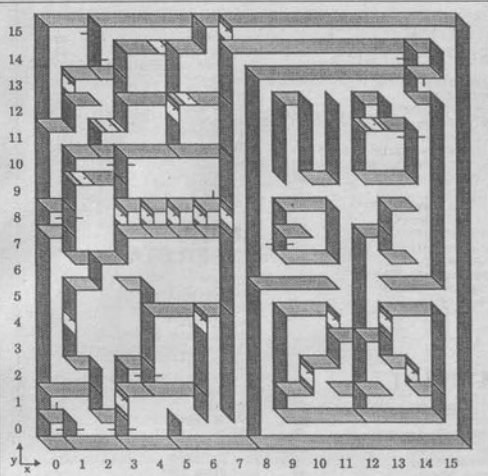
te Informationskanäle und hält zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken. Er hat



Ice Cavern: Letzte Zuflucht für einsame Monster



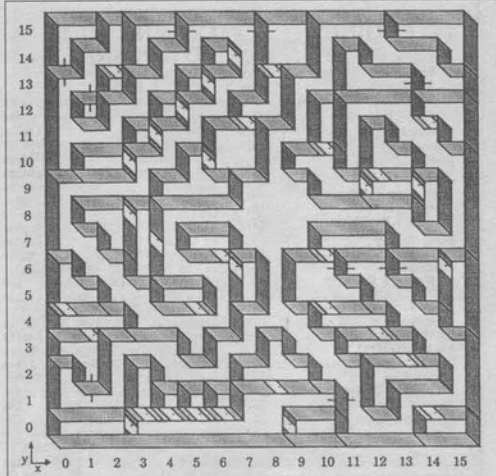
Sarakin's Mine: Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern: ein Platz für müde Helden

von ihrem ursprünglichen Studium abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Horvath, ein mutierter Mensch. Ein ehrwürdiger Druiden, die

letzte Hoffnung der alten Garde, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.



Druid's Point Cavern: Druiden warten auf Eure Hilfe

Forbidden Forest Cavern

Dieser früher unberührte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angeführt von zwei Drachen, führt ihre Vernichtungsfeldzüge von dieser Höhle aus.

Der Drachenführer — der Überlieferung nach ein Eisdrache — soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein: ei-

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN !

Core Grafx
Super Grafx
CD-ROM
"Handy Engine" Handheld

SNK[®]
NEO GEO

Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?

Wir haben das Gegenmittel !

Was bieten die einzelnen Systeme?
Welche Spiele, welches Zubehör gibt es?
Was ist der Unterschied zwischen "PAL" und "RGB"?
Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten, supergünstige Gebrauchtartikel, Sonderangebote, Spezialzeitschriften und, und, und ...

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer, **kostenloser** und **unverbindlicher** Gesamtkatalog mit **vielen Fotos**. Heute noch anfordern!

Oder für Sofortinformation rufen Sie uns einfach an.
0 53 24 / 20 01

SEGA[®]

16-bit MEGA DRIVE/GENESIS
Master System
"Game Gear" Handheld

ATARI[®] LYNX

Nintendo[†]

Game Boy

CWMI

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

CWMI

† Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafz	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafz RGB	
+ 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Final Zone II***	119,-
Shanghai II*	119,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
Beach Volley	99,-
Devil Crash***	99,-
Dokodoko	99,-
SG Ghoul's'n Ghost***	159,-
Hell Journey**	109,-
Image Fight*	109,-
Lode Runner	99,-
Mainiac Wrestling	109,-
Ninja Spirit***	109,-
Power League Baseball III	109,-
Rastan Saga II*	109,-
Super Star Soldier***	109,-
Xavious	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-

Afterburner	99,-
Batman**	109,-
Columns**	99,-
Cyberball	99,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Phelios*	99,-
Rastan Saga II	99,-
Shiten Hoyoh*	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman**	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis**	59,-
Pipe Dream**	59,-
Puzzleboy**	49,-
Puznic**	49,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Memory Card	79,-
Controller	179,-
Baseball	449,-
Golf'n Lord	549,-
Magician Lord	449,-
M&A Combat	449,-
Riding Hero	549,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avengeur	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IBM/Atari ST/Amiga	
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus	PC Engine
F19 Stealth Fighter	Amiga
Falcon M-Disc II	Atari ST/Amiga
Flight of the Intr.	99,- IBM
Hellfire	Sega Mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.	Atari ST/Amiga
Insector X	Sega Mega Drive
Klax	Sega Mega/PC Engine
Kookaburker	Sega Mega Drive
Populous	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Silent Service II	99,- IBM
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
The Fin-Finest Hour	79,- Atari ST
Ultima V	89,- Amiga
Verris III	PC Engine CD
Wings	79,- Amiga

C64 DISK

Adidas Championship	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
Die Hard	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Footballman, Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Italy 1990	55,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	49,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Sk1 or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
The Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	59,-
Pool of Radiance***	69,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight**	85,-
Dungeon Master***	69,-
Ealyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kick Off II***	49,-
Last Ninja II**	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Atomix	59,-
Bomber Mission Disc	45,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Crack Down	59,-
Damocles*	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone	75,-
Footballman, Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	69,-
Gold of the Americas*	59,-
Hammerfest	59,-
Impossible	59,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax*	59,-
Leisure Suit Larry III*	99,-
Projectile	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
World Cup 1990	59,-
u.v.a.	

IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	99,-
Centurion Emperor of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Gunboat	89,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	79,-
Legend of Faerghal****	85,-
LHX Attack Chopper**	119,-
Loom**	69,-
Might & Magic II*	79,-
Populous**	79,-
Populous Data Disc***	39,-
Powerdrift	79,-
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,-

Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour***	89,-
Thunderstrike	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima V***	99,-
Wolfpack*	99,-
u.v.a.	
ADLB Sound Card	289,-

AMIGA SUPER STARS

Budokan**	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Damocles*	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master IHB**	79,-
Ealyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kalahaan*	109,-
Kick Off II***	49,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghal**	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa**	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour***	79,-
TV Sports Basketball**	79,-

AMIGA

Apprentice	69,-
Chrono Quest II	99,-
Codename IceMan*	79,-
Colony*	79,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	69,-
F1mbos Quest	69,-
Flood	69,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Klax**	45,-
Leisure Suit Larry III*	99,-
Lfn Mus Challenge	59,-
Manchester UTD.	69,-
Might & Magic II*	89,-
Plague	59,-
Projectile	75,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Sword of Aragon**	79,-
Tennis Cup**	75,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,-
Trid II**	79,-
Turrican*	59,-
Unreal*	79,-
Venus Fly Trap	59,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargablern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

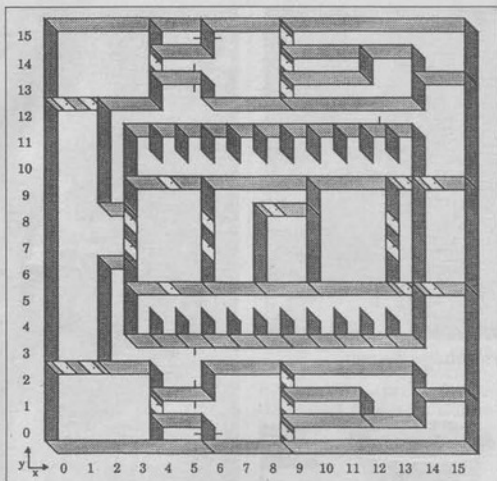
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag belegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

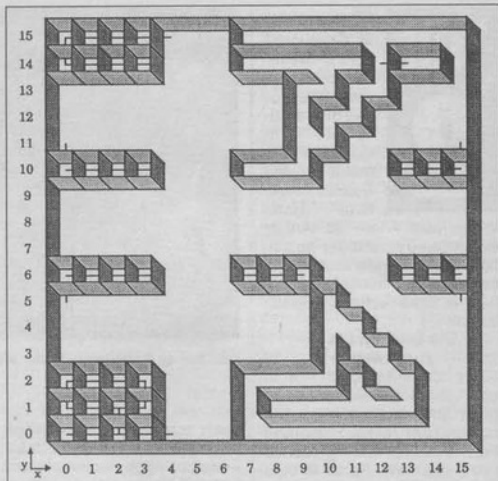
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht

Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

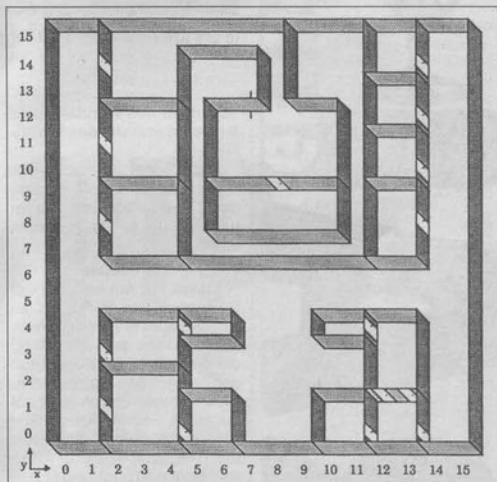
089 / 7605151



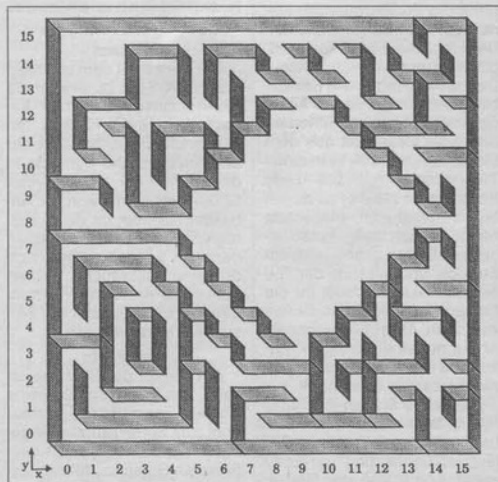
Forbiden Forest Cavern: eine Bastion des Bösen



Dragon's Dominion: die Wohngemeinschaft der Drachen



Dawn's Mist Cavern: ein Hotel für Monster



Gemmaker Volcano: Juwelen und Edelsteine statt

ne Mission, die besonders für Paladine interessant sein dürfte. Ein weiser Rat: Bleibe diesem Ort fern, wenn Du nicht selbstmörderische Absichten hegst, diese Armee ist riesig und stark.

Dragon's Dominion

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschließen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden!? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr lernt es auf die schmerzhafteste Art! Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbar-

sten Schätze von ganz Cron. Die Drachen beunruhigt ein möglicher Diebstahl nicht übermäßig, mächtige Wächter bewachen ihre gesamte Heimstatt. Der "Ancient Dragon", der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, die sich um die Treffpunkte drehen. Eine Lektion: Viele Ehrgeizige, die hier Reichtümer und Abenteuer suchten, haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsa-

che, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schützling Dawn die Nebelhöhle. Hier können sich geplagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaltete Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, die selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten, die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei

ihren Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen und Edelsteinen in ganz Cron. Leider führt der Eingang durch den geschmolzenen Kern eines aktiven Vulkans, und keiner kennt den richtigen Weg. Der uralte Edelsteinschleifer, der in diesen furchtbaren Tiefen lebt, fertigt kostbaren Schmuck und mächtige Waffen, die Feuer in sich tragen. *mh/vw*

Fortsetzung folgt

Teil 2

Für alle Gral-Jäger geht's weiter mit dem "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot: the Search for the Grail". Hans

Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralsuche viel Spaß.
mh/vw

Die Lady im Eis — zum zweiten

Um nun ein zweites Mal sicher übers Eis zu wandern, müßt Ihr das Kristallherz benutzen. Am rechten Bildrand erscheint nun ein goldenes Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eisspalt zu nahe kommt. Mit diesem farbigem Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehten Gegenstand (eben das Kristallherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren. Die Lady führt unsern Helden zu einem blühenden Busch. Insgesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Liber Ex Doktrina" müßt Ihr die Fragen der jeweiligen Blume zuordnen. Aber Obacht, macht Arthur nur einen einzigen Fehler, wird er wie Launcelot in einen Eiszapfen verwandelt.

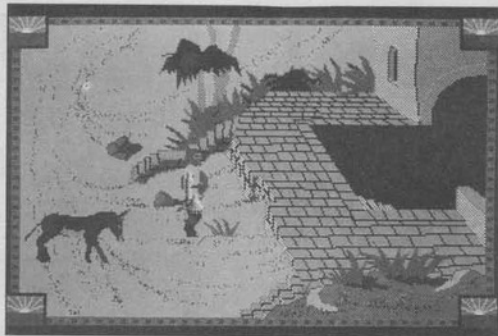
Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gefängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Gral in Jerusalem sei.

Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es ist auch der einzige Weg, um England zu verlassen. Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reiseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff. Nun geht Arthur samt Mull aufs Schiff.

Gaza

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt. Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzechter Nacht. Kaum ist er an Land, treten



Eine heilige Quelle sorgt in der Wüste für frisches Wasser

auch schon zwei eigenartige Gesellen an ihn heran. Jabir und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an.

Hier folgt Ihr am besten Hazm, der Euch zu einem weisen Mann bringt.

Al-Sirat

Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Gral und nach den Göttinnen. Daraufhin malt der alte Knabe sechs Symbole in den Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet Ihr diese Hieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr ernst nehmen.

Die Wüste

Am Rande der Stadt wartet Jabir, um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Schein auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsternen Burschen führen. Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasser vergiftet — also lieber noch etwas Durst erleiden. Um Jabir zu zeigen, wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert.

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach. Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Quelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen. Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht. Ebenfalls un-



In den Katakomben der Stadt Jerusalem

gesund ist das Wandern in die Tunnel, durch die das Wasser fließt.

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Quelle Richtung Norden und kommt so nach Jerusalem.

Jerusalem

Erstes Tor: Am ersten Stadttor warten vier Burschen auf Arthur. Diese räuberischen Gesellen lassen sich aber durch die Gabe von vier Kupfermünzen besänftigen, so daß Arthur weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann. Am zweiten Tor steht wiederum ein Knabe, der Wegezoll fordert. Arthur wird es nun zu bunt, und er zieht den Säbel, aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur seiner restlichen Barschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur nicht gerade glücklich, da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Wortes abseilt. Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Mull verscherbeln. Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäuferin. Dort ersteht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gan-


GRAL
GESUCHT



gibt's nicht nur Ratten

zes Goldstück. Wenn Arthur diesen genüßlich verspeist hat, kann er die geheimsten Wünsche der Menschen im Basar erfahren.

Mit diesem Wissen wird Arthur von der Verkäuferin losgeschickt, um Gutes zu tun. Als erstes kauft Arthur eine Heiligenstatue beim Souvenirshop. Diese Statue ist zwar teuer, aber wichtig. (Welcher Heilige gekauft wird, ist übrigens völlig egal.) Die Statue gibt Arthur dem Lampenhändler, der sich nun mit seinem Schwager vereinigt und diesem einen Besen geben möchte. Arthur nimmt den Besen und geht zum Hotel, um dem Schwager des Lampenverkäufers den Besen zu geben. Nach kurzer Nacht in einem von Flöhen ver-seuchten Bett kauft Arthur wohlriechende Kräuter und Holzkohle (beides beim Lampenhändler) und gibt die Kräuter dem Fischverkäufer. Die Holzkohle ist für den armen Bettler bestimmt. Arthur kauft nun noch Getreide und einen Spiegel (den gibt's beim Töper) und eine dicke Lammkeule beim Schlachter. Den Spiegel bekommt Mari (sie wohnt über dem Waffenshop und muß erst gerufen werden). Nachdem Mari den Spiegel hat (einfach raufwerfen), fragt Ihr nach dem Schal, den Mari Euch nun hin-terwirft. Den Schal gibt Ihr

dem Textilverkäufer. Die Lamm-keule bekommt die Feldapfel-Verkäuferin, die daraufhin das Bettelkind vor ihrem Stand adoptiert. Vor dem Haus von Mari findet Ihr nun eine hübsche Braut, die leider weint, weil ihre Tauben weggeflogen sind. Arthur streut nun das Ge-treide aus, und die Tauben wandern wieder in den Käfig. Jetzt hat Arthur alle Proben der Apfelverkäuferin bestanden und wird von dem armen Tau-benmädchen angewiesen wieder zur Apfelfrau zu gehen. Diese ist hocheifrig und gibt Arthur einen Apfel, der Durst, Krankheit und Hunger stillt. Außerdem ist nun der eigen-tliche Palast zugänglich, in den Arthur bisher nicht hereinkam.

Fatimas Palast

Einmal kräftig an die Türe geklopft und schon darf Arthur eintreten. Die überaus läppige und attraktive Fatima begrüßt unseren König mit einem fe-schen Bauchtanz. Obwohl die gute Fatima einen Toten er-regen könnte und Arthur Erfüllung vieler Begierden anbietet, lehnt dieser natürlich ab. Ein schlichtes "Nein" und Fatima sieht Arthur als würdig genug an, einen weiteren Test auf der Suche nach dem Gral zu be- stehen. Vor dem Test über-reichet Ihr aber Eure letzten Geldstücke an Fatima, um

FUNDUR
Computersoftware
R. Duregger

Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AM	ST
ANTIHEAD - Zusatzdisc zu	38,-	
il came from the desert		
AMERICAN DREAMS	66,-	66,-
ATOMIX	59,-	59,-
AUSTERTLITZ	68,-	68,-
BACK TO FUTURE II	67,-	67,-
BATLEMASTER	75,-	75,-
BLOCK OUT	67,-	67,-
BLOODWYCH DATA	38,-	38,-
BUDDKAH	68,-	68,-
CHRONQUEST II	69,-	69,-
CHAMPIONS OF KRYNN	78,-	78,-
CHAOS STRIKES BACK	68,-	62,-
CASTLE WARRIOR	68,-	68,-
CASTLEMASTER	69,-	69,-
CODENAME ICEMAN	84,-	89,-
COLONEL REQUEST	94,-	-
COLORIS	53,-	53,-
DAMOCLES	69,-	69,-
DRAGON SPIRIT	58,-	58,-
DRAGON FLIGHT	68,-	68,-
ESC FROM THE PLAN.	49,-	49,-
F-20 RETA	68,-	68,-
F-19 STEALTH FIG.	68,-	68,-
FLOOD	68,-	68,-
GUNSHIP	78,-	78,-
INSPECTOR GRIFFU	62,-	-
IMPERIUM	68,-	68,-
VARDE	67,-	67,-
ITALIA 1990	62,-	62,-
JUMPING JACKSON	49,-	49,-
KHALAN	68,-	68,-
KLAX	54,-	54,-
KNIGHTS OF CRYST	72,-	75,-
LEG. OF FEARGHAIL	78,-	78,-
LOOM	68,-	68,-
LOGO	67,-	67,-
LOST PATROL	62,-	67,-
MANCHESTER UNIT	63,-	63,-
NEURDMANGER	63,-	63,-
PLAYER MANAGER	55,-	55,-
POOL OF RAD	68,-	68,-
POWERBOAT	64,-	64,-
ROBOT COMMANDER	62,-	62,-
SPACE ROOKIE	69,-	69,-
STARTRECKY	63,-	63,-
SHADOW WARRIOR	68,-	68,-
THE FINEST HOUR	75,-	75,-
TREASURE TRAP	68,-	68,-
TREAS. OF ICELAND	18,-	18,-
THUNDERSTRIKE	68,-	68,-
UNREAL	77,-	77,-
ULTIMA V	78,-	78,-
WARHEAD	67,-	67,-
WINGS	75,-	75,-

NEUHEITEN C 64	AM	ST
CASTLE MASTER	39,-	66,-
CHAMPIONS OF KRYNN	38,-	38,-
CAVEMAN IGH	38,-	38,-
CHAMBERS OF SHAOL	38,-	38,-
E-MOTION	38,-	38,-
F-18 COMBAT	55,-	55,-
FLIMBOS QUEST	40,-	40,-
GUNSHIP	42,-	42,-
KLAX	58,-	58,-
MIGHT 2	58,-	58,-
POWERBOAT	45,-	45,-
PIPERMAN	43,-	43,-
PIRATES	48,-	48,-
RAINBOW ISLAND	43,-	43,-
SKOR DIE	68,-	68,-
SECR. OF THE SIL. BL.	68,-	68,-
THE FINAL CHESSGARD - Steckmodul	188,-	-

NEUHEITEN MS-DOS	AM	ST
CASTLE MASTER	70,-	70,-
CENTURION DEF. OF ROME	79,-	79,-
CHAMPIONS OF KRYNN	78,-	78,-
CHESSPLAYER 1510	70,-	70,-
CHRONQUEST II	74,-	74,-
CODENAME ICEMAN	98,-	98,-
CONQUEST OF CAMELOT	98,-	98,-
FLIGHT OF THE INTRUDER	99,-	99,-
LFX-ATTACK CHOPPER	99,-	99,-
LIFE - DEATH	69,-	69,-
LOOM	68,-	68,-
MIDWINTER	69,-	69,-
MINDSCAPE COLLECTION	69,-	69,-
RAILROAD TYCOON	98,-	98,-
SIM CITY TERR. ED	45,-	45,-
SILENT SERVICE II	90,-	90,-
ULTIMA V	89,-	89,-
WOLFPACK	89,-	89,-
SOUNDBLASTER	430,-	430,-
GAMEBLASTER KARTe	360,-	360,-
AD-LSOUNDBOARD	-	-
je zusätzliche Software		

Preis anfr.

* = Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar!
ALLE HIER NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN!

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
KREUZSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 0202/763909 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse
VR, Scheck, portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der
Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN
EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

CRYSTAL SOFT
INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1 MB

DM 144,-
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)
AMIGA-ZWEITLAUFWERK
DM 184,-
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungssport)

AMIGA / ST	Amiga	ST
Bomber-Mission Disk	44,90	44,90
Dragonflight	74,90	74,90
Evira	74,90	74,90
F-19 Stealth Fighter	79,90	79,90
Imperium	89,90	89,90
Legend of Faerghail	69,90	69,90
Loom	69,90	69,90
Red Storm Rising	69,90	69,90
Their finest hour	79,90	79,90
Unreal	79,90	-
IBM	3,5"	5,25"
Loom	79,90	79,90
Railroad Tycoon	89,90	89,90
The Colonel Bisquett	94,90	94,90
Their finest hour	79,90	79,90
Ultima VI	89,90	89,90
Wolfpack	89,90	89,90

C-64 weiterhin im Programm

Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarnsprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr

Tel. 0 20 51 / 8 55 11
Fax 0 20 51 / 8 55 25

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

W ir sind ungezogen !!!

Theo KRANZ VERSAND

Weiterhin haben wir alle unsere bisher
geführten Systeme zu günstigen Preisen im
Angebot.

Sega Mega Drive* "SNK NEO GEO"
Sega Master* PC-Engine "Atari Lynx"
Nintend* Amiga* PC*

PC-Engine	Mega Drive
•Afterburner II	•Hellfire
•Batman	•Atomic Robokid
•Die Hard	•Axes
•Lords of the	•Klax
•Rising Sun	•Populous
•Klax	•Inspector X
Neu: Devil Crash -	Neu: Super Monaco
Puzzznik - Inga Fight	GP - Moonwalker -
•Loadrunner	•Rastan II - Shiten-Myon

Günstige Eröffnungsangebote
Frage Sie nach den neuesten Spielen.

Offiziell auf dem deutschen Markt:

Gameboy dt. mit Tetris DM 159,-
+Verbindungskabel
Mega Drive dt. Version DM 449,-
+Aftered Beast

**DIE MIT *GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE
FTZ NR. UND VIDE-PROFUNG. VERSAND PER
NN 8,- DM. BEI VORK. 4,- DM. FREISAND.
UND RÜCKGABE VORBEHALTEN**

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-
NR. kann als Ordnungswidrigkeit gestraft werden!

**THEO KRANZ-
VERSAND**

Sandberger Str. 6 • 8700 Würzburg
Telefon: 0931/881699
24-STD.-HOTLINE:
09353/3317

Titel	Preis/DM	AM	ST	PC
688 Attack Sub	65.-	-	-	75.-
Apprentice	59.-	59.-	-	-
Airline Transport Pilot	-	-	-	99.-
Balance of Power 1990	65.-	65.-	-	65.-
Balance of the Planet	-	-	-	85.-
Battle of Britain	73.-	73.-	-	73.-
Budokan	65.-	-	-	-
Centurion: Defender of Rome	-	-	-	69.-
Champions of Krynn	69.-	-	-	69.-
Course of Azure Bonds	69.-	69.-	-	69.-
Damokles	75.-	75.-	-	75.-
Days of Thunder	55.-	55.-	-	-
Domination	55.-	-	-	79.-
Dragonstrike	59.-	52.-	-	65.-
Dynasty Wars	49.-	49.-	-	49.-
Emmanuelle	69.-	69.-	-	69.-
Emlyn Hughes Int. Soccer	69.-	69.-	-	69.-
East vs. West (Berlin 1948)	69.-	69.-	-	69.-
F19 Stealth Fighter	69.-	69.-	-	69.-
Ferrari F1	68.-	59.-	-	69.-
Final Comand	83.-	83.-	-	83.-
Fire Brigade	65.-	65.-	-	69.-
Fire + Brimstone	-	-	-	75.-
Flight of the Intruder	69.-	69.-	-	69.-
Flood	43.-	43.-	-	105.-
Flugsimulator 4.0	59.-	59.-	-	59.-
Flugsim. Scenery Disk	59.-	59.-	-	59.-
Full Metall Planete	-	-	-	79.-
Guns and Butter	59.-	59.-	-	79.-
Gunship	69.-	69.-	-	69.-
Harpoon	69.-	69.-	-	69.-
Imperium	69.-	69.-	-	69.-
Indiana Jones 3 (Adv.)	69.-	69.-	-	69.-
Indianapolis 500	-	-	-	78.-
Jet Fighter	69.-	69.-	-	69.-
Legend of Fairghail	85.-	75.-	-	79.-
Leisure Larry 3	89.-	85.-	-	89.-
LHX Attack Chopper	-	-	-	65.-
Life + Death	69.-	69.-	-	69.-
Loom	75.-	75.-	-	79.-
Manhunter 2 S. Francisco	68.-	68.-	-	75.-
Maniac Mansion	65.-	65.-	-	75.-
Midwinter	55.-	55.-	-	55.-
M.U.L.E.	75.-	75.-	-	129.-
North + South	55.-	55.-	-	59.-
Oil Imperium	65.-	65.-	-	79.-
Okolopol	65.-	65.-	-	69.-
Oriental Games	65.-	65.-	-	65.-
PGA Tour Golf	65.-	65.-	-	65.-
Pirates I	69.-	69.-	-	65.-
Player Manager	69.-	69.-	-	65.-
Pool of Radiance	65.-	65.-	-	65.-
Populous	38.-	38.-	-	38.-
Populous Promised Lands	65.-	65.-	-	65.-
Power Monger	-	-	-	79.-
Projectyle	69.-	69.-	-	79.-
Railroad Tycoon	55.-	55.-	-	65.-
Rapcon	65.-	65.-	-	69.-
Resolution 101	49.-	49.-	-	65.-
Rings of Medusa	65.-	69.-	-	65.-
Sim City	39.-	39.-	-	39.-
Sim City Terrain Editor	85.-	73.-	-	79.-
Silent Service 2	65.-	65.-	-	65.-
Space Quest 3	74.-	69.-	-	64.-
Starlight 1	73.-	73.-	-	73.-
Starlight 2	69.-	69.-	-	69.-
Storm across Europe	-	-	-	79.-
Tennis International - 3D	69.-	69.-	-	69.-
Their finest Hour	69.-	69.-	-	69.-
Tracon	55.-	55.-	-	65.-
Treasure Trap	73.-	-	-	69.-
Turrican	69.-	69.-	-	69.-
TV Sports Basketball	75.-	75.-	-	75.-
Ultima Trilogy (1-3)	69.-	69.-	-	69.-
Ultima 5	69.-	69.-	-	69.-
Ultima 6	75.-	75.-	-	75.-
UMS 2	45.-	65.-	-	65.-
Unreal	66.-	66.-	-	66.-
Vaxine	65.-	65.-	-	65.-
Waterloo	65.-	65.-	-	65.-
Wing Commander	65.-	65.-	-	65.-
Wings	65.-	65.-	-	65.-
Wonderland	65.-	65.-	-	65.-
Xenon 2 Megablast	65.-	65.-	-	65.-

** - Neuer Artikel - Preis erfragen. Fast alle PC Programme auch auf 3 1/2" Diskette. Viele Spiele auch in deutscher Version / Anleitung erhältlich. Wir bieten über 1000 Programme ständig an. Versandkosten: 6,- per NN, 4,- bei Vorkasse Ausland: 10,- DM nur gegen Vorkasse.

VECTOR1 Andreas Koop Uwe Trinkus

Tantaus Allee 48 2082 Uetersen

0 4 1 2 2 - 4 5 5 2 7

Telefonische Bestellungen rund um Ihr KEIN LADENVERKAUF !



König Arthur wird auf dem Basar viel erleben

Euch von materiellen Gütern zu befreien. Bei dem anschließenden Test müßt Ihr die Symbole der sechs Göttinnen sortieren. Aber Dank dem weisen Alten in der Wüste und dem "Liber Ex Doctrina" lassen sich auch diese Fragen leicht beantworten. Nach dem überstandenen Test eröffnet Euch Fatima, daß der gute Galahad sich in die Katakomben von Jerusalem begeben hat. Mit diesem Wissen und dem letzten Tip, den Fatima Arthur gibt, könnt Ihr den Bettler am Kohlenfeuer als den Wächter der Katakomben identifizieren. Fragt man diesen nach dem Eingang, läßt er Arthur passieren und fügt noch eine Warnung hinzu. Außerdem erhält Arthur ein Gefegglint gegen Rattenbisse. Leider wirkt dieses Getränk nur ein einziges Mal.

Die Katakomben

Hier in diesen schaurigen Gewölben sucht Arthur als erstes eine Kindermumie, die ein Amulett um den Hals trägt. Mit dem Schwert hebt Ihr das Medallion von der Mumie. Mit diesem Anhänger läßt sich der Ghoul in dem Sarg erschrecken, und Arthur kann gefahrlos einen goldenen Apfel daraus entnehmen. Wenn Arthur den Raum mit Galahad betritt, wird unser Held von einer dicken Ratte gebissen. Selbstlos wie Arthur aber ist, verabreicht er das Gefegglint dem armen Galahad und trinkt selbst nichts davon.

Nun sucht Arthur die Statue der Aphrodite und legt dieser den goldenen Apfel in die Hand. Die Statue erwacht zum Leben und stellt Arthur einige Fragen, die aber leicht zu beantworten sind (Liber Ex Doctrina). Die Statue überreicht Arthur nach den Fragen eine

steinerne Taube und erklärt ihm den Weg aus dem Labyrinth der Katakomben. Hier kann Arthur nun endlich den "Lodestone" aus Merlins Schatzkiste als Kompaß benutzen.

Der Tempel der Aphrodite

Zuallererst darf Arthur seinen Wunderapfel essen. Beim Herumwandern in den Tempelruinen trifft Ihr auf einen fieschen Sarazenen. Arthur sollte den ihm dargebotenen Helm aufsetzen und mit seinem Schwert den feindlichen Krieger niedermachen. Danach benutzt Arthur die Steintaube, die nun lebendig wird und ihn zu der Steinplatte mit dem Spiralmuster führt. Hier erscheint die Göttin Aphrodite und stellt Arthur ein letztes Rätsel. Die angegebene Steinsäule kann Arthur einfach wegschieben und — schwupp — erscheint der Gral. Der Wunderbecher heilt nun den armen König von seinen Wunden und der Vergiftung. Leider ist das Vergnügen nur kurz, denn der Dieb, der Arthur auch schon die Geldbörse gestohlen hat, taucht plötzlich auf und stibitzt den Heiligen Gral. Nach wilder Verfolgungsjagd kommt Ihr wieder in dem Hinterhof mit dem Seil an. Der Bösewicht hat diesmal kein Glück und fällt vom Seil. Arthur darf nun den Dieb mit seinem Schwert erschlagen, wirkungsvoller ist es aber, das Gnadengesuch anzunehmen. Denn dann versucht der Finsterling Arthur hinterrücks zu erstechen und wird dafür vom Gral erledigt.

Nun sind alle Rätsel gelöst, Galahad und Arthur kehren nach England zurück, der keltische Gott zieht sich zurück, die Christenheit triumphiert und Arthur hat immer noch arge Eheprobleme. *mh*

CREME DE LA CREME

Das Sommerloch macht sich bemerkbar: Nur Electronic Arts' fantastisches "PGA Tour Golf" für MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele "Thunder Force III" und "Shanghai II" konnten Plätze in unseren Bestenlisten ergattern. Zum Schwerpunkt der letzten POWER PLAY nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputer- und Videospieldsystem in den letzten Monaten wenigstens ein starkes Rollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp verfehlt hat übrigens SSIs "Curve

of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 83% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hitliste hält. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	6. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	6. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	6. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	7. Monat	3/90
6 (7)	F-16 Combat Pilot	84%	11. Monat	11/89
7 (8)	RVF	84%	11. Monat	11/89
8 (9)	Typhoon Thompson	83%	7. Monat	3/90
9 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
10 (—)	Might and Magic II	83%	1. Monat	6/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	8. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	4. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	6. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	5. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	11. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	11. Monat	11/89
8 (8)	Tower of Babel	86%	10. Monat	12/89
9 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
10 (—)	The Games: Summer Edition	82%	10. Monat	12/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (—)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7 (6)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (7)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9 (8)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
10 (9)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
11 (—)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (10)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13 (11)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14 (12)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15 (13)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	5. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	10/89
5 (6)	Their finest Hour	88%	8. Monat	12/89
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	3/90
7 (—)	PGA Tour Golf	86%	1. Monat	9/90
8 (8)	LHX Attack	86%	4. Monat	6/90
9 (9)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
10 (—)	Sim City	84%	1. Monat	2/90

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	12. Monat	10/90
2 (2)	Sentinel Worlds I	81%	7. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	8. Monat	2/90
4 (5)	Starflight 1	79%	5. Monat	5/90
5 (7)	Pipe Mania	77%	4. Monat	6/90
6 (8)	Gotcha	76%	8. Monat	10/89
7 (9)	X-Out	75%	4. Monat	5/90
8 (—)	Xenomorph	74%	1. Monat	5/90
9 (—)	Hammerfist	72%	1. Monat	7/90
10 (—)	Shinobi	72%	1. Monat	1/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90
20 (—)	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

Die besten Rollenspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
3	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
4	Ultima IV	Sega	86%	8/90
5	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90
6	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90
7	Might & Magic II	Amiga	83%	6/90
8	Sentinel Worlds I	C-64	81%	3/90
9	Dragon Wars	C-64	81%	2/90
10	Hero's Quest	MS-DOS	81%	1/90



Kalifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch. Lawrence Hollands Augen linsen durch eine gigantische Brille auf den Recorder der *POWER PLAY*-Redaktion. "Willst Du das Interview aufnehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten..." Wir sitzen in einem gemütlichen Büro in der Games Division, auf dem Schreibtisch steht ein kleines Modell einer Spitfire, an den Wänden hängen Szenen aus "Star Wars".

POWER PLAY: Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE: Da muß ich Dir eine Anekdote erzählen: Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man rief mich ans Telefon und sagte: "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen, wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst..." Ich wunderte mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm, die sich um die Anrufe kümmert. Ich ging ran und sagte: "Hallo, Lawrence Holland ist dran." Und die andere Seite sagte: "Hallo, Steven Spielberg ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein Witz.

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luftraum von England unsicher zu machen. Er wollte wis-

LAWRENCE DER LUFTIKUS



Lawrence Holland bescherte der Spielwelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblern und amerikanischer Politik

Lawrence (dritter von links) beobachtet den Luftraum — ob eine Spitfire aufgetaucht ist?

sen, ob man BOB mit zwei Computern spielen könne — er müsse gegen einen Kollegen antreten und beweisen, daß er der bessere ist. Leider kann man das in BOB noch nicht, ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen. Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunde lang.

Ich weiß, daß Steven ein begeisterter Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten. Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen. Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge fest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab — wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er vor der Szene weiß — nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventures. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel. Auch sonst will er am Ball bleiben: Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt, kauft er ihn einfach. Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist.

POWER PLAY: Deine Flugsimulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg. Wie sieht es in den USA aus: Wer ist Dein größter Fan?

LAWRENCE: Mit Sicherheit nicht George Bush. Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überlegten, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund: Bush flog im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzelte und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog er einen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlebte den Absturz nicht. Während des Wahlkampfs diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht.

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weltkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details. Je bes-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB +1 Spiel	349.-	C 64 Disk		IBM	
CD-Rom	649.-				
Super Grafx +1 Spiel	599.-	Milestones	49.-	Ultima VI	99.-
Joyboard Pro XE 1	149.-	Might and Magic II	69.-	Loom	69.-
Competition Pro f. PC-Engine	59.-	Starflight	49.-	Centurion Def.o.Rome	79.-
5 Player Adapter	39.-	Klax	39.-	Conquest of Camelot	119.-
Ninja Spirit	99.-	Wasteland	49.-	Dragon Strike	79.-
Veigues	89.-	Logo	39.-	Heroes Quest	119.-
Super Star Soldier	99.-	Intern. 3D Tennis	49.-	Footb. Man. Worldc. Edition	59.-
Image Fight	99.-	TV Sports Football	59.-	Pipe Mania	75.-
Lode Runner	89.-	Die Hard	49.-	Wolfpack	109.-
Xevious	79.-	Player Manager	59.-	Xenomorph	75.-
Engine Games Sonderangebote ab 39.-*		Footb. Man. Worldc. Edition	39.-	Might and Magic II	99.-
Devil Crash	99.-	Turican	39.-	Jet Fighter dt.	89.-
Klax	99.-			Rings of Medusa	79.-
				Tracon 1	99.-
SEGA MEGA DRIVE		C 64 Disk Bestseller		Colonels Bequest	119.-
Konsole + 1 Spiel	349.-	Dragon Wars	49.-	Champions of Krynn	79.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-	Champions of Krynn	75.-	LHX Attack Chopper	119.-
Ghost Buster	99.-	Rings of Medusa	49.-	Flight IV dt	159.-
Phantasie Star II (engl)	109.-	Panzerstrike	69.-	Railroad Tycoon	109.-
Cyber Ball	79.-	Rainbow Islands	45.-	Drakkhen	79.-
Super Monaco GP	89.-	Sim City	59.-	Their Finest Hour	89.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-	Bards Tale III	59.-	Olimperium	69.-
Thunderforce III	99.-	Battle of Napoleon	69.-	Populous	79.-
Shitenmyo Oh	99.-	1990 Winner Ed.	45.-	Sim City	89.-
Super Shinobi	79.-	Oil Imperium	39.-	Larry III	119.-
		Panzerstrike	69.-	Indiana Jones	79.-
		Sentinel Worlds	49.-		
SNK NEO GEO		Ultima V	69.-		
die Wahnsinns Konsole		Gunship	49.-	Amiga	
NEO GEO Konsole (kompl.)	849.-	Microprose Soccer	49.-	TV Sports Basketball	79.-
Joystick NEO GEO	109.-	Pirates	49.-	Rainbow Island	69.-
Nam 1975	429.-	Silent Service	49.-	Midwinter	89.-
Magician Lord	449.-	Stealth Fighter	49.-	Turican	59.-
Baseball	429.-			Klax	59.-
Golf	429.-	Hintbooks	ab 19.-	Champions of Krynn	89.-
Riding Hero	449.-			Ultima V	89.-
Ninja Combat	429.-	Atari ST Bestseller		Italy 1990 Winner Ed.	75.-
Game Boy incl.Tetris	169.-	Imperium	79.-	Pirates	79.-
Atari Lynx		Dragon Flight	89.-	Imperium	79.-
Grundgerät	299.-	Larry III	109.-	688 Sub	75.-
Blue Lightning	59.-	Codename Icename	109.-	Their Finest Hour	89.-
Electrocop	59.-	Kick off II	69.-	Heroes Quest	119.-
California Games	59.-	Chaos Strikes Back	59.-	Larry III	119.-
Gates of Zendocon	59.-	Midwinter	79.-	Dragons Flight	89.-
Chips Challenge	59.-	Indiana Jones Adv.	69.-	Emlyn Houghes int.Soccer	75.-
Gauntlet III	79.-	Xenomorph	69.-	Legend of Fairghall	89.-
		Drakkhen	75.-	Unreal	89.-
Ankündigungen September		Populous	69.-	Drakkhen	79.-
Back to the Future II	IBM/AMIGA/ ST/C-64	Rings of Medusa	79.-	1 MB Ram plus Dungeonmaster	249.-
Falcon Mission DiskII	AMIGA/ST	Player Manager	49.-	Might and Magic II	89.-
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST	Starflight	69.-	Kaiser	99.-
Klax	Lynx	Klax	75.-	Starflight	69.-
Ultima V	AMIGA	Emlyn Houghes Int.Soccer	75.-	Sim City	89.-
Thunderstrike	AMIGA/ST	Fire and Brimstone	79.-	Populous	69.-
UMS II	AMIGA/ST	Footb. Man. Worldc. Edition	59.-	Rings of Medusa	79.-
Silent Service II	IBM	F-29	75.-	TV Sports Football	79.-
Midwinter	IBM	Italy 1990 Winner Ed.	75.-	Indiana Jones	69.-
Bard's Tale III	IBM	Dragon Breath	89.-	Sherman M 4	79.-
Flight of the Intruder	IBM	Sim City	89.-		
Dragon Wars	AMIGA				
Air Transport Pilot	IBM				

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALS KIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

ser die Computer, desto mehr Details können wir dazu packen. Ein Beispiel: In Battlehawks hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit. In BOB haben wir viel mehr darauf geachtet, wie sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY: Du wurdest nicht bei Lucasfilm geboren, oder?

LAWRENCE: Wie die meisten Programmierer kam ich auf seltsamen Wegen zu Lucasfilm. Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf, zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kleinen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Indiana Jones" vor: immer auf der Suche nach neuen Schätzen. Die Romantik und das Abenteuer der Archäologie hatte mich völlig im Griff. In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistoriker nach Frankreich. Wir buddelten dort eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 8000 Jahre alt war. Das war mein Paradies.

Schon in der Collegezeit hatte ich mich mit der Frühzeit, also 20000 bis 50000 Jahre v. Chr., beschäftigt. Man gräbt Menschen aus, untersucht ihre Werkzeuge, studiert ihre Lebensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabbeigaben und versucht, ihre Kultur wieder aufzuerstehen zu lassen. Und das alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft. Man baut Theorien auf und kann nichts beweisen — man stochert immer ein wenig im Dunkeln.

Mein Ziel war es, in der Welt herumzufahren und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studiert hatte — speziell in Indien. Kontakt mit Computern hatte ich nur in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also brachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaffen. Ich arbeitete als Mechaniker, trug Zeitungen aus, bediente in einem Lokal. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt. Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Reisefieber noch nicht gebrochen. Ich fuhr ein halbes Jahr durch die USA und campete an den wildesten Orten. Als ich nach Kalifornien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkeley zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber auch eine sehr teure Uni. Ich stand wieder am Rande der Pleite; und dann kam's: Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni — ich saß am Schlauch.

Das war 1982. Ich wußte nicht, wie ich mein Zimmer bezahlen sollte und zog in eine Art "Fast-schon-Obdachlosenheim". Dort

teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Atari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich ihm bei, wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeitungs-Zertifikat in die Hand drückte. Damals kaufte ich mir auch meinen C 64, für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schließlich bei Hessware. Irgendwie überredete ich den Chef, mich einzustellen. Ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung.

Trotzdem überlebte ich dort — ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelte VC 20-Cartridges, u. a. das Spiel "Slime" und konvertierte "Super Saxon" für den C 64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station". Man mußte eine Raumstation unterhalten und darauf Experimente starten. Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm anständig zu designen — die Firma wurde außerdem immer schlechter. Also wurde ich freier Programmierer. Ein Projekt für den Apple II machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte.

Ich kam vor dreieinhalb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H.M.S. Pegasus" für den Apple II und den C 64. Danach entwickelten Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet". Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue System dafür. Das war nicht einfach: Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum. Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damals noch nicht; ich arbeitete lange an den Routinen. Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik; ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein

Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus. Das war mein erstes MS-DOS-Projekt. Ich gehe immer noch zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition.

POWER PLAY: Wie plant Du Deine Simulationen?

LAWRENCE: Ich will ein Stück Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Literatur. Ich hörte die Fakten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Piloten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch. Also muß man viele Quellen studieren. Allein diese Phase braucht viel Zeit. Man muß eine akkurate, glaubhafte Atmosphäre erzeugen, um ei-

ne gute Simulation zu machen. Es ist besser, keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufgänger der Augenzeugen-Aussagen.

POWER PLAY: Wie lang läßt Du Dir für den Feinschliff Zeit?

LAWRENCE: Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell. Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu. Andere Spieltester versuchen tagelang nichts anderes, als das Spiel zum Absturz zu bringen — sie machen die irrsinnigsten Sachen. Das Harte ist der Feinschliff. Die Tester geben mir eine Menge Informationen, um ich etwas zu schwer oder zu leicht gemacht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt: es war höllisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein Riesenareal; es war praktisch unmöglich, diese winzigen Ziele zu treffen. Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel. Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifelt du schnell. Also vergrößerten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen. Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius, das war dann genug, ich finde es immer noch schwer genug.

POWER PLAY: Und was ist mit der künstlichen Intelligenz der Gegenspieler?

LAWRENCE: Das ist das Schlimmste! Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man herumfliegt und Bomben abwirft. Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste: wenn die Gegner gut sein sollen, aber nicht perfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit. Ein Beispiel: Jeder Bomber hat fünf Besatzungsmitglieder. Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und richtige Aktion: Ist die Spitzfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus welcher Richtung kommt sie? Natürlich wäre es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs rüberzuspielen, aber dann säße Superman an deren

„ Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere „

The Best.

Liebe Computerpieler,			
das hier ist nur ein Auszug aus unserem gesamten Spielersortiment - wir haben natürlich alles, was am Markt ist. Und die Neuen bekommen wir als Erste. Sie auch - wenn Sie vorbeistellen!			
Das Funstastic T-Shirt (X1)	18		
2 Funstastic T-Shirts (X2)	30		
Amiga/500 Erweitrung auf 1mb	159		
AMOS Amiga Game Creator	115		
Soundblaster Card PC	449		
(24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kompat.)			
Disketten C64 AM ST PC			
= auch in 3.5" zu haben (bitte mit angeben)			
1MB = nur für AM mit Speichererweiterung			
007 - Spy who loved me	41	69	69
688 Attack Sub (1mb) #	65	81	
Accolade in Action	81	81	
Adv. Tactical Fighter FS #	73	73	73
Air Support	73	73	
All Dogs Heaven #	49	73	73
Alpha Waves #	69	69	69
AMC Astro Marine Corps	39	57	57
Antares	69	69	
Apprentice (Seecorers) #	41	51	57
Armada 2525	81	81	81
Atomix Strategy #	58	59	65
B.A.T.	57	81	81
BSS Jay Seymour Fed.Qd.	73	65	
Baba Yaga #	69	69	73
Back to Future 2 #	43	65	73
Bad Blood	73	73	73
Balance of Planet Sim. #	81	73	95
Ballkicker De Luxe	73	73	81
Bank of Bril. - Fico. H. #	73	81	73
Battle Master	69	69	73
Big Business	73	73	73
Billy the Kid #	69	69	69
Blade Warrior	65	73	68
Blades of Steel Icoh.	89	73	73
Börsenfeber #	51	73	73
Bomber FS	51	77	81
Born on 4th July	43	73	73
Brain Blaster	73	73	
Breach 2 #	81	81	81
Buck Rogers 25th (1MB) #	73	73	73
Budokan #	65	73	
Cadaver	73	73	73
Captive	73	73	
Carthago	65	51	73
Castle Master #	39	62	61
Champs Of Kryn (1MB) #	65	73	81
Chess Champion 2175	77	81	
Chrono Quest 2 #	77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T. FS	49	73	82
Codername Ice Man #	99	99	81
Combo Racer	65	65	
Conflict Europe 2	73	73	
Conqueror 3-D Tank #	73	73	73
Corporation Sim.	73	73	
Course Azure Bde (1MB) #	65	81	77
Crack Down	39	65	51
Creature	81	81	
Damocles	65	65	65
David Wolf: Secret Agent	73	73	99
Days of Thunder FS #	73	73	73
Deathbringer	73	73	73
Defenders of Earth	51	57	57
Demons Tomb	65	65	65
Deusteros #	99	99	99
Die Hard #	51	65	65
Dragon Flight	49	85	85
Dragons of Flame #	51	65	65
Dynasty Wars #	43	65	73

E-Motion #	39	65	51	73
Earthrise	89	89		
East vs. West #	73	73	73	
Ekasax #	57	57	57	
Elvis #	77	85	85	
Enchanted Land	73	73		
Epic	81	81		
F-16 Combat Pilot #08 #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	81	81	88
F-29 Retaliator #	69	65	73	
Final Battle	73	73		
Fire & Brimstone	73	73		
Firestone	41	57	57	
Flight of Intruder	85	85	85	
Flight Sim. ATP Boeing	113	113		
Flimbob Quest	39	65	65	
Flood	73	73		
Full Metal Planets #	65	65	65	
Future Classics	73	73		
Future Basketball	65	65		
Gates of Dawn	73	73	73	
Geisha (Emmanuelle 2) #	73	73	73	
Gold of Azteca	73	73	73	
Great Courts Tennis #	57	73	73	
Greenland 2	53	53	73	
Guns & Butter Global Dtl. #	51	65	88	
Gunsnip #	51	65	88	
Hemmerlit	42	45	45	
Hard Drivin Siml. #	31	47	62	
Heroes Quest (1MB) #	99	99	99	
Hot Rod	39	65	73	
Hoyle's Card Games #	86	86	86	
If It moves: Shoot It!	73	73	73	
Imperium 2020	73	73	73	
Imperium von Rom	73	73	73	
Indiana Jones	41	51	51	
Indiana Jones Adven. #	73	73	81	
Indianapolis 500 Race #	73	73	73	
Infestation #	65	65	73	
Int. Soccer Challenge	54	73	73	
Inspector Griffs #	61	47	61	
Intrm. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure Ubi	73	73		
Invest	65	65		
Italy 90 Soccer #	49	65	55	73
Khalaan #	73	73	73	
Kick Off Player Man.	39	51	51	
Kicker Off 2 (1MB) #	39	65	65	
Killing Cloud	73	73	73	
Kings Bounty #	57	81	81	
Kings Quest 5 #	116	116		
Klax #	41	53	62	
Knight & Fight	43	73	73	
Knights of Legend	51	77	77	
Last Ninja 2	65	65	65	
Legend Billy Boulder	69	69	69	
Legend of Paerghal #	73	73	81	
Lein. S. Larry 3 (1MB) #	99	99	99	
LHX Attack Chopper #	99	99	99	
Life & Death #	65	73	68	
Logo #	41	57	73	
Loom #	81	81	81	
Lords of Chaos	49	65		
Lords of Doom	73	73		
Lord of the Rings #	73	73	81	
Lords of the Sea	73	73		
Lost Dutchman Mine #	57	51	57	
Magic Fly	73	73		
Magic Lines	57	57		
Manchester United #	39	65	51	65
Metal Masters	69	69	69	
Microprocessor Soccer 2	57	73	81	
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #	73	73	81	
Monty Python's Circus #	41	57	73	
Murder #	43	73	73	
Necronom	43	73		
Night Hunter #	73	73	73	
N. Y. Warrior (1MB)	89	89		
Okolopoly Superim. #	81	144		

Operation Harrier FS #	73	73	73	
Operation Stealth	73	65		
Oriental Games #	73	73	73	
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90	73	73		
Photon Storm	73	73		
Pirates	45	65	73	
Planet Robot Monsters #	41	51	53	69
Plotting Puzzle	41	73	65	
Pool of Radiance #	62	65	65	
Populous #	65	65	65	
Powermonger	73	73		
Powerslide	49	65	65	
Projectyle	73	73		
Prophecy Viking Child	73	73	73	
Q8 Rally Ford	49	65	65	65
Ra Strategie	41	57	57	57
Railroad Tycoon #	97	97	97	
Ram Rod	65	65		
Rank Xerox	73	73		
Rat Pack #	65	73	73	73
Roadies	38	49	49	
Rescue to Fractalia	73	73		
Resolution 101 #	65	65	65	
Rick Dangerous 2	41	73	73	73
Riders of Rohan	73	73	73	
Robot Commander	59	61		
Rod-Land	43	73	73	
Roxes Drift	73	73		
Rortex #	65	51	65	
Saint Dragon	65	65		
Samurai #	73	73	73	
Sarakan	41	69	69	
Satan	39	57	57	
Secret Silver Blades #	65	81	81	73
Search for King #	73	73	73	
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #	73	73	73	
Silent Service 2 #	96	96		
Sim City #	41	69	69	73
Sim City Terra. Edit. #	39	39	39	39
Simulacra	73	73		
Skate Wars	41	49	49	49
Ski or Die 1 #	41	73	73	
Sly Spy - Secret Agent	39	69	69	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	
Special Crime Investig.	41	69	69	
Speedball 2	73	73	73	
Starblade #	73	73	73	
Star Burner	73	73		
Star Command	65	77	89	
Star Control #	73	73	73	
Star Trek 5 - Final F. #	65	65	81	
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2 #	65	65	65	
Starlord 2 - Deliverance	47	65	65	
				



Bachler Computersoftware

AMIGA

Back to the future II	64,95
Billy the Kid	64,95
Bundesliga Manager	54,95
Champions of Krynn (1 MB) dt.	69,95
Code-Name: IceMan (1 MB)	89,95
Colonel's Request (1 MB)	89,95
Conquests of Camelot (1 MB)	69,95
Corporation *	69,95
Damocles	64,95
Dragonflight (Deutsch)	79,95
Emlyn Hughes International Soccer	59,95
F-19 Stealth Fighter *	79,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	89,95
Falcon Mission Disk 2	54,95
Fighter Bomber Mission Disk	39,95
Flimbo's Quest	64,95
Flood	89,95
Gold of the Aztecs *	64,95
Grimlins 2 *	54,95
Heroes (4 Spiele)	74,95
Hero's Quest (1 MB)	84,95
Imperium (Deutsch)	69,95
International Soccer Challenge *	54,95
Italy 1990 - Winners Edition	69,95
Khalaa	59,95
Kick Off 2	49,95
Klax	49,95
Last Ninja 2	64,95
Legend of Faerghail (Deutsch)	69,95
Letsure Suit Larry 3 (1 MB)	99,00
Lost Patrol	64,95
Loom (Deutsch)	74,95
Midnight Resistance	64,95
M.U.L.L. Deluxe	64,95
Murder! *	84,95
Operation Stealth	69,95
Pirates! (Deutsch)	69,95
Player Manager (Deutsch)	49,95
Plotting	69,95
Power Monger *	69,95
Readers (Deutsch)	39,95
Rick Dangerous 2 - He's back!	64,95
Shadow of the Beast 2	84,95
Shadow Warriors	64,95
Sly Spy - Secret Agent	64,95
Snowstrike	64,95
The Night Breed	64,95
The Spy who loved me	54,95
Their finest hour (Deutsch)	74,95
Thunderstrike	64,95
Time Machine	64,95
Turrican	54,95
Ultima 5	74,95
Universal Military Simulator 2	84,95
Wings of Death	74,95
Wonderland	84,95
Speicherverlängerung auf 1 MB (abschaltbar)	119,00

ATARI ST

Anarchy	49,95
Back to the future II	54,95
Billy the Kid	64,95
Corporation *	69,95
Damocles	64,95
Dragonflight (Deutsch)	79,95
Emlyn Hughes International Soccer	59,95
F-19 Stealth Fighter	79,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	89,95
Falcon Mission Disk 2	54,95
Fighter Bomber Mission Disk	39,95
Flood	89,95
Gold of the Aztecs *	64,95
Grimlins 2 *	54,95
Heroes (4 Spiele)	74,95
Imperium (Deutsch)	69,95
International Soccer Challenge *	54,95
Italy 1990 - Winners Edition	69,95
Khalaa	59,95
Kick Off 2	49,95
Klax	49,95
Last Ninja 2	64,95
Legend of Faerghail (Deutsch) *	69,95
Letsure Suit Larry 3	99,00
Lost Patrol	64,95
Loom (Deutsch)	74,95
Manchester United	49,95
Midnight Resistance	64,95

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113

D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 18 3088, 18 3637

Murder! *	84,95
Operation Stealth	69,95
Player Manager (Deutsch)	49,95
Plotting	64,95
Projecty	69,95
Power Monger *	69,95
Reederei (Deutsch)	49,95
Rick Dangerous 2 - He's back!	64,95
Shadow Warriors	49,95
Sly Spy - Secret Agent	54,95
Snowstrike	64,95
The Night Breed	64,95
The Spy who loved me	54,95
Their finest hour (Deutsch) *	74,95
Thunderstrike	64,95
Time Machine	64,95
Ultima 5	74,95
Universal Military Simulator 2	84,95
Wings of Death	74,95
Wonderland	84,95

IBM & kompatibel

Bad Blood	79,95
Battle Command	64,95
Centurion - Defender of Rome	69,95
Champions of Krynn (Deutsch)	69,95
Curse of the Azure Bonds (Deutsch)	69,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	79,95
Fighter Bomber Mission Disk	39,95
Flights of the Intruder	64,95
Gold of the Aztecs *	64,95
Grimlins 2 *	69,95
Guns & Butter	79,95
Hero's Quest 2	64,95
Hoyle's Book of Games 2	79,95
Italy 1990 - Winners Edition	64,95
Khalaa	69,95
Kick Off 2	49,95
King's Quest 5	64,95
Klax	49,95
Last Ninja 2	64,95
Legend of Faerghail (Deutsch)	74,95
LHX Attack Chopper (Deutsch)	69,95
Murder! *	84,95
PGA Tour Golf	69,95
Raptor	79,95
Pool of Radiance	89,95
Railroad Tycoon	89,95
Secret of the Silver Blades	69,95
Silent Service 2 *	64,95
Space Quest 4	64,95
Ultima 6	79,95
Universal Military Simulator 2	84,95
Wolfpack	84,95
Wonderland	84,95
SOUND BLASTER (Komplett-Paket)	399,00
Adlib Musik-Karte & Visual Composer	399,00

Commodore 64

Blood Money	29,95	39,95
Bloodwych	39,95	39,95
Champions of Krynn (dt.)	59,95	59,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	59,95	59,95
Dynasty Wars	29,95	37,95
Emlyn Hughes International Soccer	39,95	39,95
F-16 Combat Flot (dt.)	54,95	54,95
Flimbo's Quest	29,95	39,95
Football Manager World Cup Ed.	29,95	39,95
Hard Drive	29,95	39,95
Heroes (4 Spiele)	49,95	49,95
International Soccer Challenge	Auf Anfrage	39,95
Italy 1990 - Winners Edition	29,95	39,95
Kick Off 2	29,95	39,95
Klax	29,95	39,95
Midnight Resistance	29,95	39,95
Murder! *	Auf Anfrage!	84,95
Player Manager (dt.)	Auf Anfrage!	59,95
Pool of Radiance	69,95	69,95
Reederei (dt.)	39,95	39,95
Rick Dangerous 2 - He's back!	34,95	42,95
Rings of Medusa (dt.)	44,95	44,95
Secret of the Silver Blades	59,95	59,95
Shadow Warriors	29,95	39,95
Sim City (dt.)	29,95	39,95
Sly Spy - Secret Agent	29,95	39,95
Tie Break	29,95	39,95
The Spy who loved me	29,95	39,95
Turrican	29,95	39,95
Vendetta	29,95	39,95

Kanone. Du hättest keine Chance mehr. Als muß man den Computer künstlich dumm halten. Keine künstliche Intelligenz, sondern künstliche Dummheit ist hier gefragt. Der Spieler bekommt davon nichts mit und sagt: "So soll's sein!" — aber es ist hart zu programmieren.

POWER PLAY: Schon mal selber geflogen?

LAWRENCE: Nur für 10 bis 15 Sekunden. Ich will es aber lernen. Wenn ich viele Spiele verkaufe, kaufe ich mir vielleicht eine kleine Mühle.

POWER PLAY: Wird Du auch in anderen Genres pro-

grammieren?

LAWRENCE:

Ich mag "Erste-Person-Aktion"-Spiele. Ich will, daß etwas an Dir vorbeizischt und Du den Kopf einzieht. Wenn es Dich zum Schwitzen bringt, ist es gut. Welches Genre das ist, ist mir völlig egal.

POWER PLAY: In BOB wird viel geschossen: Wie stehst Du zum Militär?

LAWRENCE: Wir sind keine Kriegstreiber. Mir ist es wichtig, beide Seiten darzustellen. BOB ist kein Spiel über Hitler, Göring oder einen nationalsozialistischen Politiker, sondern ein Tribut an die Piloten beider Seiten. Im Manual gibt es einige bezeichnende Stellen, die viel zu diesem Thema aussagen — und zwar von beiden Seiten. Als ich mich auf BOB vorbereitete, verstand ich langsam, was da abgelaufen war. Die meisten Piloten waren nicht mal 25 Jahre alt. Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen. Im Luftkampf um England starben zuviele Leute, als damit Spaß zu treiben. Das würde alles trivialisieren.

Also will ich keine Rambo-Spiele machen, wie Nintendos "Pang-Pang-bumm-bumm-jeden-umbringen-und-Blut-über-all"-Spiel, sondern ein Stück Geschichte zum Nachempfinden. Soviel ist in der Propagandamaschinerie verschwunden. Ich will, daß man sieht: "Aha, es gab Menschen auf beiden Seiten, und die Politiker haben die Länder in diese grauenvolle Zeit gestürzt." Besonders Amerikaner haben eine schlechte Attitüde über das Können ihrer Gegner. Sie haben den Krieg gewonnen —

aus. Wie hart das war, weiß heute kaum einer. Die meisten Amerikaner kapieren bis heute nicht, warum die Russen so aufgerüstet haben. Wenn man sich umschaute, weiß man das sofort: Sie haben 20 Millionen ihrer Landsleute im Krieg verloren, die Amerikaner vielleicht 1 Million. Es starben mehr Amerikaner im Unabhängigkeitskrieg als im zweiten Weltkrieg, Korea und Vietnam zusammen. Und es waren Amerikaner, die Amerikaner massakrierten. Amerikaner glauben, wir fliegen an einen Ort wie Panama, knallen ein wenig rum und gewinnen sofort.

Wir stecken 1500 Millionen Dollar im Jahr in die Rüstung. Wozu noch? Man könnte das Geld weiß Gott sinnvoller anlegen. Ein B-2 Stealth-Bom-

ber kostet uns 650 Millionen Dollar — nur ein einziges Flugzeug! Das "Voyager"-Programm kostete weniger und hat mehr gebracht. Wenn man militärische Technologie studiert, sollte man besser die Augen offenhalten. Obwohl ich glaube, daß wir eine Art von Verteidigung brauchen. Ich bin kein Pazifist, ich bin kein General — wohl irgendwas in der Mitte.

POWER PLAY: Was spielt Du sonst gerne?

LAWRENCE: Ein paar Simulationen von Microprose, ein paar Strategiespiele. Ich mag keine Spiele, bei denen man gleich wieder die Tastaturschablonen auswendiglernen muß, wenn man sie für ein paar Tage wegliegt. So was hasse ich. Lords of Conquest war brillant, ich spiele es immer noch gerne für ein Viertelstündchen. Sonst? "Pipe Mania", natürlich Indy und unsere Spiele. Ich hasse Adventures, bei denen ich viel tippen muß und das Vokabular auswendig lernen muß.

POWER PLAY: Wie hoch ist Dein HighScore bei BOB?

LAWRENCE: Ich fliege die Spitfire und die ME 110 sehr gerne. Ich habe einen Piloten mit einem Score von 2000 Punkten, die Gegner waren selbstverständlich "Ace", bei zwölf Missionen. Mit der Spitfire habe ich eine Campaign bis zum 15. September durchgeführt.

Das Interview mit Lawrence Holland führte Anatol Locker.

DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...



TRANS WORLD

am 5. November

BONICO 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



Vertrieb: **BONICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Comic NEWS

Für Fantasy-Freunde ist der Zeichner **Rosinski** ein Muß. Seine Serie **Thorgal**, von dem nun Band 10 im **Carlsen Verlag** unter dem Titel **Das Land Qa** erschienen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die gelungene Mischung zwischen Abenteuer-, Wickinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebnisse des Findlings **Thorgal**, der sich mit Magiern und fremden Kulturen auseinandersetzen muß. Weniger gelungen ist seine Serie **Hans**, die in der **Edition Stripspiegel** erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas ablern. Nur für hartnäckige Fans.

Fantastisch, aber noch auf dem Boden der Realität, sind die Abenteuer von **Jonas Valentin**. In dem Band **Die Nacht der Katze**, erschienen bei **Carlsen**, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabei trifft er auf einen äußerst seltsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. **Jonas Valentin** wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Dem Duo **Frank & Bom** ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies intelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird.

Ebenfalls kurze Episoden erzählt **Berthet** in dem Band **Die Dame, der Schwan und der Schatten**. In diesem bei **Boiselle & Löhmann** erschienenen Buch werden drei packende Krimi- und Abenteuer-geschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders schlaue Vorkommnisse, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben. Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.

Er ist einer der neuen Stars der Comic-Szene, der Spanier **Miguelanxo Prado**. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei **Arboris** die Kurzgeschichten-Sammlung **Chronik der Unlogik**. In kur-

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhau", ohne weibliche Begleitung das Tierchen aus "Munro" und ohne Schmerztablette der Kämpfer "Hans"



zen Episoden beschreibt Prado alltägliche Szenen, die zunächst harmlos beginnen, dann aber katastrophale Ausmaße annehmen. So wird der arme geplagte junge Mann, der sich im Park bei einer Gruppe von Hundebesitzern über die Haufen ihrer Lieblinge beschwert, von der aufgebrauchten Meute fast zerfleischt und muß sich dann noch vor Gericht wegen Tierquälerei verantworten. Prado ist ein großartiger Beobachter und glänzender Erzähler — einer der cleversten Bände dieses Jahres.

Ganz dem Humor verschrieben hat sich der holländische Comic **Hein Jammerhau**, verlegt von **Comicplus**. Der Held der Kurzgeschichten ist ein schüchterner Underdog, dem es einfach nicht vergönnt ist, am prallen Leben um ihn herum teilzunehmen. Komische und bizarre Situationen sind vorprogrammiert. Nicht selten werden die Grenzen des gutbürgerlichen Geschmacks etwas überschritten, wer aber damit keine Probleme hat, sollte sich Hein zu Gemüte führen.

Spannung verspricht auch **Munro**, präsentiert im **Feest Verlag**. Während sich in Europa 1936 die Staaten langsam auf die Katastrophe Krieg vorbereiten, schrecken geheimnisvolle Todesfälle die

Die Katze läßt das Mäusen, der Detektiv das Ballern nicht ("Die Nacht der Katze", "Die Dame, der Schwan und der Schatten")

Stadt New York aus dem Winterschlaf. Dem Zeichner **Griffo** gelingt mit dieser Geschichte eine fast perfekte Parodie auf den großartigen Comic-Künstler **Jaques Tardi**. Doch während Tardi seinen Humor aus den bizarren Abartigkeiten der alltäglichen Wahnvorstellungen nimmt, geht Griffo den leichteren Weg der Kopie. Herausgekommen ist dennoch ein packender Comic.

Eric Hegmann/ai

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Dragons Breath

AMIGA • ST

Leider ist das Zusammenstellen der Sprüche mit Hilfe des Zauberbuchs sehr mühsam. Deshalb hat Peter Schumacher jun. aus Dinslaken die wirksamsten Stoffe mit ihrer optimalen Zubereitungsmethode für die einzelnen Direktoren und Affektoren aufgelistet. Nachfolgend die Legende für diese Liste: e = erzhitz, k = kondensiert, 0 = normal, 1 = geschritten, 2 = gemahlen, 3 = gemischt. Die Zahl hinter den Zutatnamen bedeutet den Preis für eine Einheit dieses Stoffes.

Drachen-Direktoren:

1. Raagon (e 2) -Kraft 4, 2.
2. Jaluun (ek 0) 10, 3. Yasin (2) 10

EI-Direktoren: 1. Igele (ek 0) +Sinne 14, 2. Irin (k 0 oder 2) 8

Mensch-Direktoren:

1. Sais (3) +Gesund 14, 2. Tiuus (e 0 oder 2) 10, 3. Yasin (1) 10

Ortschafts-Direktoren:

1. Tiuus (0) +Gesund 10, 2. Calotis (ek 0) 10, 3. Sais (0) 14

Kampfkraft-Affektoren (positiv):

1. Ujin (k 0) -Geist, -Geschwindigkeit, +Kraft 8, 2. Churl (ek 3) -Wachstum 8, 3. Irin (k 1) 8

Kampfkraft-Affektoren (negativ):

1. Ujin (e 2) 8, 2. Dlega (2) 16, 3. Churl (0) +Wachstum 8, 4. Irin (3) 8

Krankheits-Affektoren:

1. Sadiel (ek 0) 1, 2. Yasin (e 0) 10, 3. Magoem (0) 16, 4. Rasgon (2) 4

Gesundheits-Affektoren:

1. Fanveer (0) -Geist 18, 2. Mionacal (k 0) 14, 3. Magoem (2) 16, 4. Dlega (1) 16, 5. Sais (3) 14, 6. Tiuus (e 0) 10, 7. Smyte (e 2) 6

Wachstums-Affektoren (positiv):

1. Oreganse (e 0) +Kraft 8, 2. Churl (e 0) -Kampf 8, 3. Calotis (1) 10

Wachstums-Affektoren (negativ):

1. Snur (1) 4, 2. Magoem (3) 16, 3. Churl (3) +Kampf 8, 4.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Bernhard Weber aus Grinzens in Österreich hat für alle Fußballer ein paar Tips, wie sie eine Karriere als Vereinschef machen können.

In der Grundaufstellung ist es vorteilhaft, wenn Ihr einen guten Torhüter und einen Stürmer (Mittelfeldstürmer) habt. Ist dies noch nicht der Fall, solltet Ihr Euch unbedingt nach den passenden Leuten umschauen. Alle anderen Positionen können auch später noch nach Euren Wünschen besetzt werden.

Meisterschaft: Der Sprung von der dritten in die erste Division sollte innerhalb von zwei Jahren geschafft werden, da

Player Manager

Abt. St. • C64 • AMIGA

der ersten oder zweiten Division, sollte man immer das Finanzielle erreichen. Dort erhält man, egal ob Sieg oder Niederlage, immer 600 Punkte.

Tore erzielen: Besonders leicht geht es mit einer geraden Flanke von links oder rechts. Oder man kann einen Heber über den Torwart verschieben. Dabei knapp vor den Sechzehnermarken stellen. In der dritten Division sind hohe Weitschüsse auf das gegnerische Tor besonders wirksam.

Spieleinkauf: eine Eurer wichtigsten Aufgaben. Vor dem Einkauf abspielen und dann auf die Suche gehen.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Super Wonderboy in Monsterland Teil 1

ST

Tim Jansen aus Essen schickt seine gesammelten Tips für den "Wunderknaben".
Allgemeine Hinweise: Besonders aussichtsreiche Plätze für größere Geldfunde sind die Wolken. Besonders im vorletzten Abschnitt mit Level 7 lohnt es sich etwas genauer hinzuschauen. Auch über und neben Türen ist oft etwas versteckt. Hat man ein Monster besiegt, das hinter einer Tür versteckt war, bekommt man sofort ein Herz dafür. Sammelt man nun den Schlüssel bzw. das Schwert ein und verläßt so den Raum, erhält man noch ein Herz mehr. Jetzt die große Frage: Was hat man davon?

Hat man, nachdem das Monster besiegt wurde (und man so schon das Herz bekommen hat), volle Energie, sammelt man einfach alle Goldstücke ein, ohne das Schwert (den Schlüssel) zu nehmen. Jetzt wartet man, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Sobald dies geschehen ist, holt man sich sofort den Schlüssel (das Schwert). Weil die Zeit nun abgelaufen ist, verliert man ein Herz, das Raum aber beim Verlassen des Raumes sofort wieder zurückbekommt. Jetzt hat man volle Energie und eine "frisch umgedrehte" Uhr. Nun zu den einzelnen Leveln:

Runde 2

1. Abschnitt
Unbedingt ein kleines Schild und Bomben kaufen.
2. Abschnitt

Auf einer, über kochender Lava liegenden Insel, ist eine Tür, in die man hineingehen sollte. Die Tür kann man nicht sehen, aber wenn man daran vorbeigeht, erscheint die Meldung "OH". Man bekommt einen Brief, den man später abgeben sollte. Ihr könnt noch mehr Türen finden, wenn Ihr auf die Meldung achtet. Das funktioniert allerdings nicht bei allen unsichtbaren Türen.
— 3. Abschnitt

Hier sollte man sich Schuhe

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

In der "Mam-Desert" fällt man irgendetwas in ein Loch, in dem mehrere Fledermäuse hausen. Hat man keinen Blitz bereit, um sie alle auf einmal zu besiegen, muß man zumindest die Fledermaus töten, die den Schlüssel zum nächsten Level hat. Sie ist links von der Leiter. Gelingt das nicht, kann man das Spiel gleich neu starten, denn ohne Schlüssel kommt man nicht in den nächsten Level.

Runde 6

In der Pyramide sind viele unsichtbare Türen, bei denen die Meldung "OH" erscheint, wenn man daran vorbeigeht. Also die Augen offenhalten.

Super Wonderboy in Monsterland Teil 2

ST

Mit der richtigen Taktik ist die Sphinx kein Problem mehr. Zuerst immer wieder knapp vor die Sphinx springen und einmal mit dem Schwert zuschlagen. Das solange wiederholen, bis das Tierchen am linken Rand steht und wir davor. Dann schnell auf sie einschlagen, aber Vorsicht: immer sie auch hochspringen, wenn sie auch zu springt. Sonst bekommt man zu viele ihrer Blitze ab.

Runde 7

In einem Abschnitt findet man zuerst keinen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Tür klopfen und anschließend wieder nach links gehen. Nun findet man auf dem Weg einen

sich nach oben und unten bewegenden Stein, auf den man aufsteigen muß.
Nun ist man im Himmel. Diesen Abschnitt kann man ganz leicht beenden. Man läßt sich einfach nach unten fallen. Allerdings wäre es angebracht, vorher alle Geldsäcke auf den Wolken aufzusammeln.

Den nächsten Abschnitt sollte man, nachdem man den Schlüssel vom Ritter bekommen hat, nicht sofort verlassen. Geht man nach links, findet man einen Turm, auf den wir natürlich sofort klettern. Wonderboy spielt nun wieder automatisch auf der Flöte. Als Belohnung dürfen wir das

Player Manager

Jetzt ist auch ein Fehlkauf kein größeres Problem mehr, da man immer noch auf den alten Spielstand zurückgreifen kann. Gute Spieler werden besonders am 1. (alle vereinsspezifischen Spieler), am 2. (Spieler mit Verein) und am 19. (Ende der Meisterschaft in der 1. und 2. Division) Spielzeit angeboten.

Ecken. Den Eckball immer möglichst hoch vor das gegnerische Tor zirkeln. Der Torhüter wird oft überhoben, und zwei Spieler der eigenen Mannschaft stehen vor dem leeren Tor. Jetzt muß man nur noch schneller als die gegnerischen Spieler sein und ein Tor erzielen.

Verträge: Zu Beginn des Spiels alle Verträge auf zwei Jahre kürzen. So kann man sich nach dem ersten abgelaufenen Spieljahr über Vertragsverlängerungen Gedanken machen.

Alle Spieler eines Teams steuern: Mit dem Spielsystem 4-4-2 oder mit eigener Taktik spielen. Selber als Nummer 9 auf den Platz gehen. Hierbei ist die Verteilung der Positionen nicht so wichtig, da man alle Spieler selber steuert. Man kann auch schlechte Mittelfeldspieler zu Verteidigern umfunktionieren. Alle aufgestellten Spieler sollten folgende Kriterien erfüllen: Schnellig-

keit, Ausdauer und ein guter Schuß (bei Verteidigern nicht so wichtig).

Nur den eigenen Spieler steuern: Mit Spielsystem 4-3-3 oder eigener Taktik spielen und sich selbst im Mittelfeld als Nummer 9 aufstellen lassen. Von dort aus kann man die Verteidigung absichern und den Angriff verstärken. Es ist am Anfang besonders wichtig, daß man das Spiel organisiert und auch die meisten Tore schießt (in der 2. und 3. Division ca. um die 25 Tore). Bei dieser Spielform sollten die Spieler über folgende Kriterien verfügen: gute Technik, Ausdauer und einen guten Schuß.

Dragons Breath

Ceocor (k 2) 12, 5, Arolog (2) 4
Geist-Affektoren (positiv):
 1. Haloros (k 1) 1, 2, Caddam (ek 0) 16

Geist-Affektoren (negativ):
 1. Caddam (2) 16, 2. Haloros (e 2) 1, 3. Fanveer (0 oder 2) ++Gesund 18, 4. Uljin (0) +Kampf, -Geschwindigkeit, +Kraft 8, 5. Magoem (1) 16, 6. Igele (1) 14

Kraft-Affektoren (positiv):
 1. Karmende (0) 1, 2. Magian (e 0) ++Geschwindigkeit 4, 3. Rasgon (e 0) 4, 5. Ceocor (k 0) 12, 6. Uljin (e 0) -Geist, ++Kampf, -Geschwindigkeit 8, 7. Pross (e 0 oder 1) 2, 8. Haloros (e 0) 1, 9. Fanveer (e 0) 18,

10. Molmar (k 0) 18, 11. Oregan (e 0) ++Wachstum

Kraft-Affektoren (negativ):
 1. Thoht (0) 30, 2. Acrus (k 2) 12, 3. Magian (k 2) ++Geschwindigkeit 4, 4. Molmar (k 3) 14, 5. Ceiler (k 0) 16, 6. Cacadam (3) 16, 7. Chille (k 0) 6, 8. Sadiel (k 1 oder 3) 1

Sinnes-Affektoren (positiv):
 1. Molmar (k 0) 18, 2. Igele (e 0) 14
Sinnes-Affektoren (negativ):
 1. Haloros (k 3) 1, 2. Igele (2) 14
Geschwindigkeits-Affektoren (positiv):
 1. Magian (e 0) +Kraft 4, 2. Arolog (ek 0) 4

Geschwindigkeits-Affektoren (negativ):
 1. Magian (2) -Kraft 4, 2. Uljin (0) +Kraft, -Geist, ++Kampf

Wir möchten Euch noch einmal bitten, bei Euren eingesandten Tips immer auch eine gültige Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben. Damit hilft Ihr unserer Buchhaltung, und Ihr kommt schneller zu Eurem Geld. Die Tips bitte wie immer an folgende Adresse schicken:

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

Super Wonderboy in Monsterland Teil 2

Schloß auf der rechten Seite betreten.

Im Schloß findet man wieder einen Liftstein, den man natürlich brennt. Wir treffen einen alten Mann, der uns das "Heros Emblem" übergibt.

Runde 8
 Auf der zweiten freischwebenden Plattform sollte man "Space" drücken, weil hinter der unsichtbaren Tür ein Dämon lauert, der ein Schwert hat.

Runde 10
 Abschritt

Auch hier ist wieder kein normaler Ausgang. Man muß zum linken Rand des letzten Sees gehen. Von dort fällt man in



den nächsten Abschnitt.

— 3. Abschnitt
 Hier ist wieder kein normaler

Ausgang zu finden. Ihr müßt hier genauso vorgehen wie im ersten Abschnitt. Allerdings ist der See mit heißer Lava gefüllt, und Ihr verliert auf jeden Fall ein Herz Lebensenergie.

Runde 11
 Dies ist nun endlich der letzte Level. Am Ende wartet der Drache auf Euch. Hoffentlich habt Ihr Euch noch ein paar Extras aufgehoben. Damit ist der Drache am leichtesten zu besiegen. Sechs Blitze oder ein paar Bomben, die man unter den Drachen wirft, dürfen genügen. Darum sollte man die Bomben, die man im zweiten Level gekauft hat, nicht alle verbrauchen.

Super Wonderboy in Monsterland Teil 1

kauen. Dabei sind "Leather Boots" vollkommen ausreichend. Kauft man sich teurere Schuhe, kann es passieren, daß man beim Springen an ein hochfliegendes Monster stößt, was der Gesundheit nicht gerade bekommen ist. Ganz ohne Schürme wird das Spiel allerdings auch nicht leichter, da man öfter eine Plattform verpaßt.

Runde 4
 Hier trifft man zum ersten Mal auf einen Krebs, der ja bekanntlich ein guter Geldlieferant ist. Hat man diesen besiegt und läuft anschließend nach links, taucht hinter Worn-

derboy sofort das nächste Schalen-tier auf. Wenn man in Geldrunden ist, sollte man auch mit diesem einen Kampf anfangen.

— 2. Abschnitt
 An der langen Häuserwand ist eine Plattform missamt sitzendem Monster. Auf der Plattform ist ein Fenster, an dem man anklopfen sollte (richtig, hier ist eine unsichtbare Tür, bei der keine Meldung ausgegeben wird). Nun gibt man (automatisch) den Brief ab und bekommt dafür eine Floze.

Anschließend folgt ein Messerlauf mit einer Insel in der Mitte. Wieder von einem Krebs bevölkert. Geht man durch das

Wasser nach links, fällt man ganz links in einen Geheimgang (naja, ganz so geheim ist er nun auch wieder nicht).

Runde 5
 In Runde 5 tauchen zum ersten Mal komische, weiße Lebewesen auf, die erst ein paar mal über den Boden flitzen, dann aufstehen und eine Art Blitz verschleßen. Wer unbedingt mit ihnen kämpfen möchte, sollte sich, so nah wie möglich, an sie ranschießen. Jetzt springt der Unhold und wir auch. Mit ein bißchen Timing und den richtigen Schwertthieben stellen die Bur-schen kein Problem mehr da. Immer nur draufhauen.

NEU!

Software-Paket mit
ausführlichen
Anleitungen im Heft

AMIGA

Markt & Technik
DM 19.80

**POWER
DISC**

Irre Games

Patch

Überleben im
Steinbruch

**Das Heft mit
der Diskette ist da!**

Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.

- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
- "Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könner.

**Amiga Power-Disk gibt es
ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk**

STARKILLER #31

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LEHNAHDT

Rent an Unhold GmbH Folge 3

"Ackerbau & Viehzucht"

Trantor und Dr. Bobo sollen das Orakel von DONDOKODON wiederfinden, das aus drei Getränke-Dosen besteht. Doch was ist aus Starkiller geworden?

WENN ICH EIN-MAL REICH WÄR!...
DADEL-DIDEL-DIDEL-DUM...



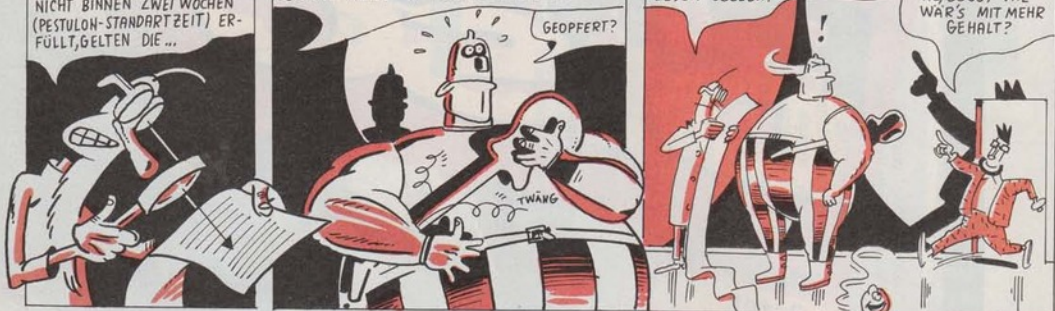
MÄCHTIG GUTES GESCHÄFT! WIR FINDEN ORAKEL-BÜCHSEN UND VERDIENEN MÄCHTIG VIELE CREDITS, DIE WIR KÖNNEN INVESTIEREN IN TRANTORS SCHALLPLATTEN-KARRIERE!

OH, DA STEHT EIN INTERESSANTER ABSATZ IM KLEINGEDRUCKTEN... WIRD DAS VERTRAGS-ZIEL NICHT BINNEN ZWEI WOCHEN (PESTULON-STANDARTZEIT) ERFÜLLT, GELTEN DIE...

...BEAUFTRAGTEN ALS FREVLER, DIE IHR LEBEN VERWIRKT HABEN UND GEOPFERT WERDEN! DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN!

HEILIGER RECHENSCHIEBER! WIR HÄTTEN DEN VERTRAG VIELLEICHT LIEBER ERST DURCHLESEN SOLLEN!

HE, BOSS! WIE WÄR'S MIT MEHR GEHALT?



WENN STARKILLER NUR NOCH UNTER UNS WEILEN WÜRDEN? SEINE KOMPETENZ AUF DEM BÖSEWICHT-SEKTOR WÄRE UNS SEHR VON NUTZEN. WAS MAG WOHL AUS IHM GEWORDEN SEIN?

NACH DIVERSEN SCHICKSALS-SCHLÄGEN HATTE STARKILLER SEINEN DIENST ALS BEISSEL DER GALAXIS QUITTIERT



WAR JA NUR EINE FRAGE...

STARKILLER? HA HA HA VON WEGEN BÖSEWICHT!!



DIE GEWÖHNLICHE MAMPF-LAUS IST DER SCHRECKEN JEDES HOBBY-GÄRTNERS...

MAMPF

STARKILLER SETZTE SICH AUF DEM BESCHAULICHEN PLANETEN FLEUROP ZUR RUHE UND WIDMETE SEIN DASEIN ACKERBAU UND VIEHZUCHT. ER ERLANGTE EINEN RUF ALS KOMPETENTER LANDWIRT, DER AUF DEM ÖRTLICHEN KABEL-TV-SENDER Sogar eine Sendung mit GÄRTENTIPS MODERIERT.



ES GIBT ABER EINE EINFACHE...

HALLO, HERE NACHBAR!

MAMPP!



...UND UMWELTSCHONENDE METHODE...

POFF!

\$6*\$!



...UM SICH DIESES KLEINEN PLAGEGEISTES...

POFF!
POFF!



...ZU ENTLEDIGEN!

POFF!

RUMMS!
WUMM!
RASSEL!

ZOG!



IN DER NÄCHSTEN FOLGE VER-
RÄTE ICH IHNEN DANN, WIE MAN
MIT DEN AUFGEBRACHTEN
NACHBAREN FERTIG WIRD!

WUP!



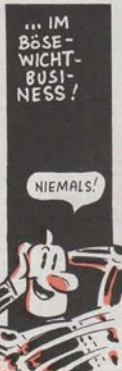
SCHNARCH!

TRANTOR
& BAND

GROßT-
PREIS

BYE
BYE
BUCH!

WIE DEM AUCH SEI-
STARKILLER DENKT KEINESWEGS
AN EIN COME-BACK...



... IM
BÖSE-
WICHT-
BUSI-
NESS!

NIEMALS!



HE, BOSS! GEHT'S
SCHON WIEDER AUF
GROSSE REISE?

TRANTOR KEINE ZEIT!
DU KLAPPE
HALTEN!

BEEILUNG,
TRANTOR!
DER COUNT-
DOWN
BEGINNT!



JETZT HABE ICH IHRE
UNFREUNDLICHKEITEN
ABER SATT!
SIE WERDEN SICH
AUF DER STELLE
BEI MIR ENT-
SCHULDIGEN!

WIR KÖNNTEN LOSLIEGEN, ICH VER-
MISSE NUR UNSEREN
SEKRETÄR

KEINE SORGE,
TRANTOR HABEN
IHN GESEHEN, DU
KÖNNEN STARTEN!



DIESE VERLICHT
HELBS

GUT FESTHALTEN,
ES GEHT LOS!!

TRANTOR
SEIN BE-
REIT!

ICH FINDE DAS ÜBERHAUPT NICHT
KOMISCH! BINDEN SIE MICH SOFORT
LOS!!

■ FORTSETZUNG FOLGT!

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 16.11.90). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Oktober '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar 91-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 108.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postangabennummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stöckelendorf

Verkaufe C 64 Orig. - Bard's Tale 1, 2, 3, World Games, Jinxer, Destroyer, Neuromanic, Movie Monst, Champ, Wrestling, Zak McKracken, M. Krems, Postfach 12322, 6760 Rockenhausen

Verkaufe C 64 + Floppy, 150 Disks für 300,- Originals, (Diskette): Pool o. Radiance, Curse o. A. Bonds je 25,-, Hillstar, Grand M. Slam je 20,-, Tel. 09289416, Christian

Suche Gammemaker u. Trivial Pursuit (C 64), zahle 40 DM, je Spiel (Original) oder tausche Originalspiele dafür. Tel. 07821/49580 Sa u. So ab 10 Uhr

Suche Originale: Playe Mana, Zak McKracken, Rainbow Island, F16 Combat Pilot, Ultimatt, Hillstar, Curse of the Azure Bonds, biete ca. 20 DM je Spiel, Tassilo, Tel. 07303/7600

Suche für C 64 alte Spiele von 1982-1986 (nur Originale). Zahle je nach Alter und Zustand bis 10 DM. Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal 4

Verk. C 128 + 1571 + 1581 + 1531 + Farbdrucker Okimate 20, jede Menge Literatur sowie Disketten u. Zubehör, VB 1000 DM, - Tel. 09364/2056 (abends)

Verbeuge über 50 Games (orig. Kass. u. Disks) an 50 Briefe, in 80 Days around the World, Mutants, Intern. Karate ... wagt sich Franz-Peter Pohlmann, 2362 Wahlstedt, Amsehweg 12

Suche Originale für C 64 (fehlerfrei und mögl. billig): Neuromanic, Hawkeye, Heavymetal, Paracord, Project Firestart usw. ... Telefon 05651/6525

Verkaufe Panzerstricke (30), F16-Combat-Pilot (30), Fighter Bomber (25), Bard's Tale 3 (30), Tel. 04137/7451 ab 19 Uhr

Verkaufe für C 64, International Karate 1+2, 720 für 20 DM, Rambo 3, Pacland u. Arknoid für 25-30 DM, Tel. 0821/461756

Suche alte ASM-Spezialausgaben vom letzten Jahr, Nr. 1-6, schreibt an Marko Dittmar, Mellerwiesen 29, 3500 Kassel

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Diskbox mit Spielen, viele Originale, VB 350 DM, Tel. 09116/46451, Anrufe ab 18:00 Uhr, Oliver Loss, Ilzstr. 1a, 85 Nbg. 60

Achtung C 64!! Suche Tauschpartner!! Disk/Tape, habe Topgame!! Listen an Peter Berger, Marler Str. 173, 4650 Gelsenkirchen, Antwort garantiert.

Verkaufe Top-Originale zu Top-Preisen!!! Für C 64 und Amiga! Ruf an: 02828/7658 (Marcel) zwischen 15 und 20 Uhr Keine Raubkuponen Nur Originale! Call fast!!!

Suche alte C 64-Spiele von 1982-1986, zahle je nach Zustand und Alter bis 20 DM (nur Originale). Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal

Verkaufe C 64 + Datensette, Joystick, Spiel für 250 DM + Floppy, PC 128 N, kompatibel mit kleinem Fehler für 70 DM, Tel. 06117/1174

Verkaufe über 30 Originale: Ultima 1-5, Wasteland, Gunship, Battle Group, First Over Germany etc., Liste gegen 10 DM, Rückporto bei: PF 1523, 5272 Wipperfurth

Private Kleinanzeigen

Suche auf Disk: Fast Tracks, Rings of Zillfin, Five-a-Side-Soccer, Queston, ... Shard of Spring, Wizard's Crown, Phantasia 2+3, Colonia Conquest, Broadside!! 05194/619

Verkaufe neueste Originale und Stuff, Thomas Janeczek, Steinfeldstr. 26, A-3100 St. Pölten Österreich, Suche günstiges Modem

Suche Tetris für C 64, Angebote bitte an Herbert Morasch, Stephanstr. 161, 8390 Passau, Tel. 0851/71623

Verk. C 64 + PaeDOS 4 + 1541 + 2. Laufwerk + 30 PD-Disks, Joystick, 3 Originale, Star LC-10VC, Preis 730 DM, VB/ADR: Oliver Wendemuth, Friedrich-Karl 91, 5000 Köln 60, Tel. 0221/71181

Verkaufe C 64 + Floppy 1541 + über 100 Spiele für 450 DM, H. Angermund, An Hornsgraben 8, 5040 Brühl, Tel. 02232/234276

Verk. Reset, Draconus, 64er Spielesammlung 4, Robox, Scotland Yard, Stein der Weisen, Tom, alle Disks, Supergames (Modul), VB, B. Ellenberger, Tel. 0211/593302

Suche viele Strategiespiele von v. P. PSS, SSI, CCS für C 64/PC/Spektrum. Besonders Battletcruser, Battlegroup, schreibt immer an U. Thies, Niekelnweg 29, 5308 Rheinbach

Ich suche gute Software aller Art. Lothar Tenzer, Am Mühlentbach 2, 5138 Heinsberg, Telefon 02452/6048, only C 64!

Verkaufe C 64 mit Zubehör, Viktor Gotfried, B. Lichtenbergstr. 12, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0781/868723 (es lohnt sich!!!)

Suche dringend für C 64 Floppy 1581 und 1571 mit Handbuch, neu oder alt, Tel. zu erreichen (CH) 032/516809 oder 032/257070, Herrn Schild verlagern (Schweiz)

Verkaufe C 128D, Maus, Spiele, Anwendungen, 1 Joystick, Zeitschriften, Bücher, Zubehör, Datensette f. 950 DM, Th. Pretsch, G.-v.-Le-Fort-Str. 33, 8700 Würzburg, Tel. 0931/884920

Verkaufe C 64, Farbmonitor (1802), Floppy 1541 und Spiele (z.B. Revs, Game Set und Match usw.) + 20 Leisende für VB 550, kaufe auch Amiga 500 + Monitor, Tel. 02208/6356, Andi

Verkaufe C 128 mit Floppy 1571, Farbmonitor Thomson, Drucker Star LC-10, 200 Disks und Bücher, alles 100% ok, für 800,- DM (Neuwert 2200), Tel. 02181/41684

Verkaufe C 64 II, Floppy 1541 mit Umschalmodus für Zweitlaufwerk, 70 Disks, Final Cartridge 3, Datensette, Kassetten, Diskbox, Locher, Bücher, 1 Jahr für 600 DM, 07863/5623

Verkaufe jede Menge Klammern rund um den C 64/C 128: Bücher, Zeitschriften, Spiele usw., alles zum halben Neupreis. Infos unter 02102/60316 (Alexander)

Verkaufe C 64-Spielesammlung 1-4 (M&T Verlag) für 80 DM (einzel für 25 DM), Tel. 09721/42277

Verkaufe mir C 64 II + Floppy 1541 sowie Zubehör, d.h. Disketten, Box, Joystick, Reset usw. zu günstigen Preisen? E. Jacob, Str. d. Komsomol 27B, DDR-7034 Leipzig

Verkaufe C 64 + Diskettenlaufwerk 1541, 5 1/2", Masterdisk, Olga Cad, viele Bücher u. 64er, viele Spiele (aus Gamecom, etc.), VB 500 DM, Michael Ziltz, 5551 Monzelfeld, 06531/8336

Suche Ultima 1-3, nur orig. Disk + Anl. und dtsch. Anl. für Commodore MPS 801 und Tauschpartner, C 64 Disk 1000, Antwort: Marcus Kaminski, Reiherstr. 57c, 4270 Dorsten 1

Private Kleinanzeigen

Verkaufe C 64 II und Floppy 1541-2 für 210 DM ohne Verpackung! Adr: Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Verk. für C 64-Disk: Zak McKracken, Maniac Mansion, Rock'n Roll und Spherical für je 25,- DM. Adr: Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12, nur Originale

Verk. Zak Mc Kr (E) 20,-, Leg. Blacksilver 15,-, Capt. Blood, Starflight, Times of Lore, Demons Winter je 20,-, Ultima 5 40,-, Katakis, Giana S., Neuron je 20,- u.u.a. 05181/25478

Verk. B. Tale 1/2, Mers Saga, Total Eclipse, Nebulus, Leg. of Ancients je 20, Knights of Leg, Pool of Rad 1-4, je 35, Sentinel 15, Ga. Domain 30, Tetris 15, 05181/25478

Tennis Manager '90, Tennis Player Manager, Bundesliga '90/91, Revolution in der DDR, Lifetime - Info gegen frankierten Rückumschlag bei S. Kröger, Pf 4117, 4972 Löhne

Achtung! Achtung! Achtung! Suche Projekt Stealth Fighter & Redstorm Rising, zahle 35 Mark, dringend! Tel. Oest. 0222/6041262, Michel

Verk. Quick-Soft Robotum mit Zunge, Schaufel, Magnet u. Interface für C 64/128, Tel. 09094/1540, Preis 100 DM inkl. Programm zum Abspinnen, Norbert Sonntag, Gartenstr. 13, 8851 Rölling, 09904/540

Verkaufe 3 1/2-Zoll-Floppy I, C 64, DM 160,- + Spiele z.B. Kass.-Games wie Test-Drome, DM 20,-, Skate 01, die DM 20,-, Bad Cat DM 25,- u.a., Anfrage an: Th. Eggers, Olendorp 44, 3102 Hermannsburg

Suche C 64 Orig., Ch. of Krynn, Hillstar, Pirates Track Suit M., Elite + andere (20-30 DM), Liste + Preisvorst. an M. Dietl, Hans-Scherr-Weg 2, 7070 Schwab. Gmünd

Suche Castles of Dr. Creep (biete 200,-), Spelunker (100), Son of Big Bang (80), Realm of Impossibility (80), Tel. 07832/7015, Heiko Schlotter (bitte nur Fr. Sa, So)

Verkaufe meine Demo-Introamaker! Habe z.B. D-Designer, D-Maker, de. Luxus, D-Designer, D-Demon, Ultimate I-Studio... Muxikprogramm: Romuzak, Tel. 07066/7993

C 128 D, Laufwerk, Farbmonitor 1901, 35 Originale, 1 Spielemodul, 2 Diskboxen, massige Literatur und Zubehör, VB 1300 DM, Tel. 09132/9370

Suche Spiel auf Disk (nur Originale) möglichst mit Anleitung, Biete bis zu 20 DM, Björn Schill, Danneberg 8, 2395 Heikendorf

Verk. Micr. Soccer (20), Queston 2 (25), Armalyte (20), suche: Lösung & Pläne zu Dragon Wars, Tel. 0625/761995, verk.: Power-Play-Ausgabe 4/88 bis 7/90 für jeweils 3,-

Bitte schnell! Suche Originale Weltkarten oder Kopie von Times of Lore, Zahle bis zu 20 DM. Ruft an unter 02102/51203, Michael! Bitte erst ab 16 Uhr!

Verkaufe Zak McKracken und Times of Lore zu einem Spottpreis von je 35 DM, meine Adresse: Daniel Schmucker, Stummengäßle 2, 7933 Hansen O.U.

Suche Mil. Simulat. und Strategic-Games (ob alt oder neu, ist ok.) Angebote an: Tom Saeiger, Goethestr. 3b, Betzendorf, DDR 3582, Ruf an Leassio!!!

Verkaufe C 64 (SpeedDOS/Reset), Floppies, Drucker, 250 Disks, 90 Originale, 3 Cartridges, Mouse für 800 DM, Telefon ab 18 Uhr, 06205/13381 (möglichst Nähe Reilingen)

Private Kleinanzeigen

Verkaufe C 64 mit Floppy 1541, Datensette, Drucker GP 100 VC und Software für 499 DM, Tel. 09132/4630

Größter 128er Club der BRD bietet 30 tolle Public-Domain-Disketten, Tips, Tricks, Flug-Tutor, Navigator, Simulatore!!! Use Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stöckelendorf

Suche Lösungsweg oder Tips für Maniac-M., Wo man das Benzin findet, und wie man die Treppe repariert und womit! Kalex Jürg, Dornerstr. 61b, 24 Lübeck 1, 0451/865549

Ich suche Disketten aller Art (außer def.), mache faire Angebote, Christian Frank, Tel. 07135/8312

Tausche o. verkaufe Indy 3 50 DM, - Champions of Krynn 50 DM, P.O. 2; SQ 2 je 35 DM, KO 1-3 25 DM o. Tausch gegen Battle of Britain o. Start, Tel. 06821/64027 (Dominik) 15-20 Uhr

Verkaufe C 64 + Floppy 1541, Mouse 1351, TV-Kabel, Handbücher, Drucker 180 VC, Drucker-Papier für kompl. 650,- auch einzeln, Tel. 07164/41442

C 64, 1541, Monitor Com. 1702, 2 Joysticks, Druckerinterface-Printerface I, Parallelschnittstelle, 64er-/787, C-Basic-Modul etc., DM 500,-, Karsten, 18, 01839/531

Suche Bards Tale 1-3, Stealth Fighter, nur Originale, Preis VB, Angebote schriftl., Peter Gärtner, Hahnenbergstr. 7, 3380 Goslar 1, Tel. 05321/63756

An alle C 64-Besitzer, verkaufe original Game Sentinel World für 25,- DM mit engl. Anleitung, schreibt an Theo Pinn, 8975 Fischern/Weiler 6, Im Allgäu

Verkaufe C 64 II, Floppy DM, Originalspiele, Diskettenbox mit 60 Disketten, 3 Magic Disk, Abdeckhaube und zwei Joysticks, Fast neu für 650 DM, Telefon 02173/32397

Verkaufe Originale: Dragon Wars, Pool of Radiance (+Char), Curse of Azure Bonds, Print Shop + div. ältere Spiele, Tel. 07133/15794 (ab 17:00)

Suche Tauschpartner für C64-Software, Zeitschriften mit Rückporto bitte an Sven Götz/Sachsensamm 47 b, 1000 Berlin 62, möglichst gleich mit Diskettenliste

Verk. Orig-Spiele auf Disk, Katakis, R-Type, beide 25 DM und auf Cass. Carrier Comand, Fighter Bomber, beide nur 20 DM, Tel. 0711446242, Robert verlangeren

AMIGA

Suche 100% intakte Originale: Pirates u. Xenomorph-, tausche orig. Midwinter u. F-16 Combat P., Topzustand, dt. A. Schuffenhaus, Höpfersteig 52, 1000 Berlin 28

Tausche Amiga-Orig.: TV5-Foot, Rock'n Roll, Falcon, R-Type gegen Turrican, B-Squadron, Klax, Emyrn H.I.S., Champ, of K., F-16 C.P.M. Krems, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Biete: Amiga 500, Farbmonitor, Star LC 10 Controller, 1500 DM Neuzug, 2000 (+ Zub.), SimCity, Starflight je 50 DM, Zak 20 DM, Chrono Quest 40 DM, 02351/3690

Amiga + CH + Amiga + CH + Amiga + CH Verkaufe u. suche neueste Software Bunny-Soft, Pourtales95, CH-3074 Muri, Tel. 031/255966 oder 031/524577

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Ich suche für Amiga Triad 1-2, bitte nur Originalen Preis können wir am Telefon klar machen, meine Nummer: 04839865, fragt nach Lars. Viva la Amiga?

Verkaufe Amiga-Originale: Table-Tennis-Sim. 30 DM, Elite 30 DM sowie für MS-DOS: Larry 2 (5% u. 3%-Zoll-Disks) für 50 DM! Tel. 02630/2920

Amiga Orig. für: 40x50 DM, Khalaan, E-Motion, 1-F29, Xenomorph, Pipe Mania, Rainbow Island, Klax, The Break, Resolution 101, 3 D. Tennis, Klax, 08271/6796

Verkaufe Amiga-Originale: Maniac Maniac (engl.), Xenon 2, WC Leaderboard, Seuck, Bozuma, Silkworm, Schrift. Angebote an: F. Priester, Nopp 45, 2000 Hamburg 70. ■■

★ Amiga Austria ★

Suche Kontakt zu Amiga-Usern in Austria zuehde Informations- u. Softwaretausch, Andreas Vorderberger, A-5742 Wald/PgZ, 74

Verkaufe Journey, Arthur, Future Wars, Attack Sub für je 30 DM, War in the Earth und Roadshow für je 20 DM, C. Kowalski, Höller-Mühle 93, -4550 Gelsenkirchen

Suche coole Kontakte aus aller Welt, Andreas Dambrowskas, Heideroseweg 16, D-2903 Bad Zwischenahn

Flashlight Design Siegen

Wir starten ein neues Superdemo-Projekt. Suche: Coe, FXer, Musiker und Ideen... P.O. Box 210325, 5900 Siegen, BRD

Österreich: Amiga-Software/Preis und Liste auf Anfrage, schreibt oder ruft an: Tel. 07748/2202, Abs. Peter Hager, A-5142 Egelsberg 3, ab 18 Uhr

Verkaufe Starflight, SimCity, King Kingdom of England, Elite, Drakhen, Xenomorph, alles 45 DM VB. Suche Budekan, Might + Magic 2, Projectyle, Tel. 06831/2164

Verkaufe neue und alte Spiele billig für den Amiga. Habe auch Anwender, Schickt 3 DM in Briefmarken an: Terry, P.O. 136630, 7060 Schomdorf, ★ Hil Katja F. ★

Austria: Verkaufe Impossible Mission 2 und Sarcophaser! Beide je 40 Mark! Call: 0463/596314 (Ralf verlanget)

Verk. Starflight 1, Midwinter und Larry 2, je 45,- DM, tausche auch 1 Spiel gegen Ultima 4, C. Moormann Schulweg 1, 2300 Kiel 1

The Final, Super Fußball-Manager für alle Amiga, 1-4-B-Liga, DFB-Europa-Cups, Spielermarkt, Statist. Digi Sound-Bilder u.v.m. Original + Anl. 29, Jo Seitz, 06187/26498

Achtung *** tausche Amiga-Original-Games gegen Nintendo-Module (habe Giana-Sisters, Austerlitz etc.) Tausche auch nur Nintendo, Tel. 02672/7369 nur Mittn. 19-22 Uhr! ■■

Suche gebrauchte Amiga 500 in Topzustand zwischen 19.00 und 21.00 h anrufen, Tel. 06591/3908 (Jan) *****

Originale: Popolous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a. alles Hits, Der Hammer nur 35 DM (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfrage! ★ Amiga ★

Suche Anleitung für intercaptor!!! Ich zahle sehr gut!!! Schreibt an: Timm Westedt, In der Florde 19, 5550 Trier oder Tel. 0511/7550

Suche deutsche Anleitung für F-16 Falcon, zahle 10,- zu 20 DM, Ruft an unter 0251/82297 oder schreibt an Denis Hueltscheger, Benteler Str. 35

Verkaufe Amiga Originale: Dragons Breath, Midwinter, Xenomorph, Sheran M4, Suche immer nach neuester Software, Wolfgang Ammer, Harrachgasse 11, A-8010 Graz, 0316/31922

Amiga 500, CM 8833, A501, 2. Laufwerk, Compaq Pro. Kober, Abrechnungs, Soft., Zeit-schriften, Buch, alles 7 Monate, 1300 DM, 069/549973

Verkaufe Originale zu Top-Preisen! Manchester U. 40,-, Kult 30,-, Larry II 50,-, Indy III, 35,-, Fugger 30,-, Legend of Djei 35,-, 06223/3775 ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga Originale per NN. Preise von 25,- DM bis 40,- DM, Archipelagos, Powerboat, Testdrive I, Space Ranger, Overlander, Tausch u.a. Titel anrufen, 02822/52415

Tausche Chrono Quest 1 gegen ein gutes Spiel oder verkaufe für 40 DM - schreibt an: Elmar Nordhus, Berglerweg 30, 4740 Oelde 1, Tel. 02522/2136, only Amiga 8

Private Kleinanzeigen

Verk. Amiga Orig. für je 40,- DM, Starflight, Their Finest Hour, Rainbow Island, Tel. 02331/50471/15-20 Uhr

Originale, Imperium 60 DM, Investation, SimCity 512 K, Starflight je 40 DM, Driller, Sentinel, Tracker, zus. 40 DM, TFMX-Editor, 100 DM Empire 40 DM, Ralf, Tel. 0251/27867

Suche billige Speichererweiterung für Amiga 100 (mind 1 MB), Tausche Original Starflight gegen Curse of Azure Bonds, Tel. nach 18 Uhr, 0293/23210, Holger

Suche: Space Quest 1+2, Larry 1, Gold Rush, Police Q.2, KQ 4, Tausch od. Kauf! Karsten Kowalik, Puchermühlstr. 37, 8080 Fürstfeldbruck

Suche Champions of Krynn und Dragon-Flight Tel. 0201/716930 (Marc)

Excellence (Textverarb.), DM 200,- Dev Pacsembler DM 60,-, Kind Words (Testv.) DM 70,- bei O. Dangel, Riesberger Str. 7157 Murrhardt, 07192/6335, 18 Uhr

Suche und billige originale Software. Verkaufe verschiedene Amiga-Zeitschriften (100 Stack) Näheres ab 18.00 Uhr, 0437/93/6254

Suche orig. Manic Maniac, Gunship, Larry 3, Popolous, alle mit Anleitung und 100% error-free, Tel. 02431/5267

Suche verz. Tauschpartner für Amiga-Soft, jede Menge Tauschmaterial vorhanden, Schickt Eure Listen an: Olaf Vollmert, Carl-Zöllig-Str. 37, 4030 Ratingen

Verkaufe Commodore Mouse 1541 (neu) oder tausche sie gegen Software, Suche die Ultima-Serie, Tel. 00328/7516191, fragt nach Oliver

Verk. Hostages (30), F-18 Inter, (40), Xenon 2 (50) Popolous (50) Chambers of Sh. (50), Indy 3 Adv. (50), It came Demost. (50), Stadt d. Löwen (50), Flight Sim 2 (50), kompl. 350,-, Tel. 09644/413

Verkaufe oder tausche Dynasty Wars (Action) und Bermuda Project (Adventure), alles Originale, nur einmal benützt, Tel. 06899/24976 oder 295330

Originale: Popolous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a. alles Hits, Der Hammer: nur 35 DM, (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfrage! ★ Amiga ★

Hey, stop! Verk. orig. TV-Sports Football (30 DM), Starflight, SimCity 512 K (39 DM) call 08341/2780 (u.J. auch Tausch) *** Atari ST: Popolous (45 DM) call 08153/1604

Lösungen zu Sierra-Spielen, deutsch! Ruft an! Tel. 0941/5997 (ab 18 Uhr) oder schreibt an Daschner Michael, Jägerndorfer Str. 4, 8411 Zeilarn

Verkaufe Originale für Amiga: Starflight 50 DM, Might & Magic II, 50 DM, Demon's Winter 40 DM, zusammen für 120 DM, Tel. 02304/4140 ab 21 Uhr

Verkaufe Ringe of Medusa und Popolous für je 35 DM! Suche Tie-Breaker und F-29 Ret.!!! Bitte melden bei Jan Kattl, Rooststr. 19, 3300 Braunschweig, Tel. 0531/333356

Amiga 500 + Monitor 101, 1 MB, Druckge-Panasonic KX-P1082, Joystick, 50 PD, 2 Original-Literatur, Buch, Disketten für 1900 DM, 08035/6266, (Fabian), Fangenberg 2, 6201 Neubrunn

Verkaufe Originale: Table Tennis (35 DM), Soccer Manager PLUS (35 DM), Kickoff (35 DM), Microprobe Soccer (40 DM) Superstar Ice-hockey (20 DM) 06035/6288 (Fabian)

Wanted! Cool Guy's for Playing, Kick Off 2, Wapping... Contact me, Tel. 02236/811452 (Jacsha verlanget), Raum Wien + Mödling

Verkaufe Starflight für 40 DM, Drakhen für 30 DM und Starcommand für 30 DM, Dirk Riet, Tel. 02683/3775

Verkaufe Sentinel und Powerdrome, für je 35 sFr. (Originale), Schreibt an: Andreas Bundi, Unterdorf, CH-7184 Curaglia

Tausche od. verkaufe orig. 3D-Pool, Running Man und RVF Honda, Je Game 40 DM und alle 3 zusammen nur 100 DM, Tel. von 16-20 Uhr 06184/2835

Verkaufe Amiga 500 + Monitor, Maus, die da-gewordenen Disks, gut erhalten, 2 Jahre alt (NF. 2300,-), jetzt nur 1400 DM, Tel. 07021/56662 nach Christof fragen

Suchen Tauschpartner Haben Das Neueste und suches es Call Fast: 0244/8669

Private Kleinanzeigen

Suche Programme für Amiga 500, 1MB, Schreibt an Thomas Hauser, Lindenstr. 6, 4020 Mettmann, Tel. 02104/15821

Hilf! Ich suche verzweifelte die Lösung zu Maniac 512K, Maniac Schickt Lösungen an den Adventure-Fan Thomas Rottmann, 8721 Unterspiesheim, Kirchgasse 8! Danke!

Verkaufe Originale für Amiga (Indy 3, Zak, TV-Sp. Football, Airborne Ranger, Lowomonia, EEI, Triad 1, Tausche auch, Tel. 089400329 ab 17.00 Uhr

Hi, Leutel! Verkaufe Original. It came from the Desert für nur 55 DM, 100% ok mit d. Anleitung, schreibt an: Thomas Teusch, Bismarckstr. 50, 4047 Dormagen 11

Suche für Dungenon Master Pläne und Auflo-sungen von allen Levels. Schreibt an Bernd Krüppgant, Wilhelmshavener Str. 14, 1000 Berlin 21 oder Tel. 030/3952484

Manchester United und Football Manager World Cup Edition (Originale m. Verpackung und Anleitung), je 35 DM, zusammen 60 DM, Tel. 09270/369, Tina, oft probieren!

Verk. D. Paint II + D. Print Pfl. 100 DM, Reflexions 1, 50 DM, beide Programme original-verpackt, deutsch, 0431/735052

Originale I, A500, Battle Squadron, RVF, Turri-can, R. Ranger je 40 DM Dschungelbuch, C. Blood, Blasteroids je 10 DM, 0431/735052

Amiga! Verkaufe Highway Hawks (30 DM), The 3 Stooops (30 DM), Fortress Underground (30 DM) und Karting Grand Prix (25 DM), Alle 4 zusammen 100 DM (100% ok), Tel. 06581/4081

Verk. AUSA 6, P. Mechanicus (Tausch) + d. Anleitung f. 20 DM VB o. gegen Tauschma-terial! Angebote an: C. Conrad, Mastruchstr. 213a, 4790 Paderborn

Verk. Orig Drakhen dt. Anl. 50,-, Skull 20,-, Thunder Blade + L.E.D., Storm, Blasteroids, Impossible Mission II, zus. 60,-, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale! Ultima IV mit deutscher Anleitung, Plan und Lösungshilfe 70,-, Twin-wold 40,-, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Amiga! Verkaufe Jump-Machine (100 DM) und Soccer King (20 DM), Beide 150% ok. Oder tausche gegen New Zealand Story (100% ok), Tel. 06581/4081 Thomas

Call the Softys for become member or getting contact: 040/804884, Legal We're never! Call now!

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Listen schnell an Mike Droecke, Hinter den Gärten 30, 1000 Berlin 20

Verkaufe für Amiga: Great Courts, F29 Indiana Jones (Adventure) je 40,- DM, alles Originale, Tel. 07022/48036 ab 18 Uhr

Verk. für Amiga: Starflight 1 u. Popolous + the Promised Lands für 130,- (nur zusammen), Tel. 07144/4870 (ab 18 Uhr)

Suche Tauschpartner für Amiga (F29 Turrican) Call 06131/331193 fast or die, only cool stuff, call 06131/331193, fragt nach Florio

Suche billige Amiga-soft z.B. Maniac Quest, Projectyle, 3D-Tennis, The Plague, Unreal, An: Paul Guillaume, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, suche auch Bitmap Brothers!

Original Gravity, Super Cars und D-Paint 2, gegen Angebot oder Tausch gegen Loom, Space Rogue u. Startrek V (Original), Tel. 07153/15794 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Amiga 500 orig. Games - z.B. Stormlord-Turbo, OutRun, Batman - The Movie, Winter Games, Action ACE and andere, Stückpreis 45,-, Tel. 0435/143778 ca. ab 17 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga 500, bin ab ca. 17 Uhr erreichbar, Verk. 0435/143778

MS-DOS-PCs

Biete Originale: Abrams, UMS, B-Hawks, Hanse, Vermeer, Elite, Redemptio, suche Original: A10, Tycoon, Omega, Kult, B-Tech, Fin. Hour, F. Heidenfelder, Irswig 10, 8039 Puchheim

Verkaufe Kings-onnet 4 (Orig. 5%, Zoll) für 60 DM! Lieferung per NN. Auch Tausch haben Das Co. Bequest möglich, Ruft an unter 0917/55711

Private Kleinanzeigen

Suche EMPIRE original, Tel. 0712/32498

Verk. Originale: F19 70,-, Tank Platoon 70,-, Harpoon 65,-, LHX Attack 75,-, alle mit Ver-packung + Anleitung, Adresse: Günter Poled-nik, Zehnfelderstr. 260, 8000 München 82

Suche billige Originale, suche Popolous, Strike out, Xenon 2, Elite, Lightspeed, Thunder-stroke, ruft an unter Tel. 05524/1328 ab 15.30 h

Suche Tauschpartner für PC 5%, Zoll-Spiele, Habe z.B. Popolous, Simcity... schreibt an: Jo-chen Teus, A-4020 Linz, Am Lerchenfeld 38, Austria

Populous, Ultima 1, F16-Falcon, UGH-Lympics, Timebandit, Fish, Eye of Horus, GFA-Dratpluss, Rack'em (Pool + Snookersim) Wizard-Wars, Hot-Shot, 10-15 DM, verk. ab 14 Uhr, 02101/275784

Tausche Indy 3 (ADV) auf 3% gegen Loom auf 3% oder 5% (nur Originale), Tel. 06190/2303 nach Björn fragen

MS-DOS Originale für 50-80 DM: Railroad Tycoon, Global Diemata, Bad Blood, Rings of Medusa, Hard Drivin, Ski or Die, Otopolopy, FSIM 4, Klax 08271/6796 u.v.m.

Verk. Originale, Ultima 5/6, KO 1-3, L1-L2, Oil Imp, Sim City, Starflight 1+2, Indy 3, Champs of K, u.v.m. Liste geg. Rückp. A. Häusler, Klosterstr. 25, 85 Nürnberg, 0911/884655

Verkaufe Loom (Original) 5%, Zoll, deutsch, Tel. 02102/41233 ab 18 Uhr, R. Schöneberg, Haselnußweg 36, 4030 Ratingen 1

Verkaufe: Auf 5%,-Disk Originale: Space Quest 3, 45 DM, 688 Attack Sub, 45 DM, King's Quest 2, 25 DM, KQ 3, 35 DM, Tel. 06841/5676 ab 21 Uhr

Falcon Test Drive 2, Oil Imperium je 45,-, Falcon, Falcon AT, AFT 2, Police Quest, 688 At-tack Sub je 55 DM + 5 DM, Porto, Michael Müller, Huffmanstr. 58, 4300 Essen 16



Reinhard Schröder Telefon: 02 51/53 27 71
Frie-Vendst-Münster 16 Telefon: 02 51/53 28 42
4400-Sträßer Telefon: 02 51/53 28 42

No-Name Disk	3.5"	2DD	101	10,95
	3,5"	2HD	101	24,95
	3,5"	2HD	101	10,95
Farbband LC 10, schwarz, NID				7,70

andere Farbänderer auf Anfrage!

HARDWARE	AMI	ST	PC
AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, viruseschutzte Uhr, abschaltbar	159,-		
Laufwerk 5.25", extern, AMIGA oder ST	199,-		
Laufwerk 5.25", extern, AMIGA	249,-		
EPSON L1400	599,-		
Laufwerk 5.25", extern, AMIGA	749,-		
Literatur, Buch, Disketten für 1900 DM	769,-		
Farbplotter SWIFT	107,-		
NP2 plus	749,-		

SOFTWARE	AMI	ST	PC
Champions of Krynn	69,-		74,-
Codemania Icoman	99,-		89,-
Dragon Flight	79,-	79,-	
Gunship	79,-	69,-	89,-
Kick Off 2	64,-	64,-	
Klax	54,-	54,-	59,-
Larry III	99,-	99,-	109,-
Loom	79,-	79,-	79,-
Midwinter	69,-	69,-	69,-
Pirates	69,-	69,-	64,-
Player Manager	59,-	59,-	64,-
Popolous	69,-	69,-	69,-
SimCity	64,-	64,-	69,-
Starflight	69,-	64,-	64,-
Their Finest Hour	74,-		74,-
Turrican	54,-		

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Suche original MS-DOS-Games z.B. Their finest Hour, Sim City, LHX-Attack-Shopper, Bernd Schierloh, Benseberg 7, 3050 Wunstorf 1, 05031/14745

Kaufe Originalspiele für den PC. Schickt Eure Listen mit den Preisen an Markus Scheuber, Weidstr. 17, CH-8343 Rotkreuz, PS.: tausche auch, jedoch noch wenig Zeit

Verkaufe oder tausche Dr. Doom's Revenge für 20.— DM und Ultima, Ser-Pack für 40.— Original! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn oder Tel. 02371/26494

Tausche Originalspiel Sim City (+Handbuch) gegen Barbarian 2 oder Pirates auf 3 1/2", Tel. 07935/8579 Martini Only PC!

PC PC *** PC 5%", suche Tauschpartner für PC!!! 3 1/2", ruft an: 08031/72766 oder schreibt an: René Rupert, Angerweg 2b, 8209 Schloßberg

Wer aus dem Raum Bonn kauft mit mir zusammen Adventure und Simulationen und tauscht die Programme mit mir aus? Tel. 0228/326694 Claudia oder Frank

Verkaufe MS-DOS mit 20-MB-Festplatte und Diskettenlaufwerk und CGA-Monochrom-Monitor für 1599 DM, Rajec Imrich, Tel. 08554/454 (oder 513)

Suche für meinen PC von Electronic Arts Indianapolis 500 (Original), sehr preisgünstig. Tel. 07131/163663

Verkaufe Adlib Synthesizer Card! 100% in Ordnung, originalverpackt. Preis für Karte + Software 300.— DM, Tel. 08905/469, ab 19 h

PC: Verkauf: Ultima 6 (3 1/2") für 44.— ohne Anleitung und Loom 5 1/2", Zoll für 60.— mit Anl. und altem Drum u. Dran, Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach, Tel. 08248/1362

Verkaufe: Indy 3, Tongue of the Fatman, Rings of Medusa (5 1/2) je 40 DM, Space Quest 3 35 DM, suche Rock'n Roll u. Klack, Tel. 06502/2171 ab 17.00 Uhr (Markus)

Biete KQ 1-3, Populous, Lary 1-2, Camelot, PQ 2, etc., suche KQ 5, Heros Quest, Finest Hour, Kauf o. Tausch, ab 20.00, Tel. 0228/656770, Robert Schüller, Kölnstr. 189, 53 Bonn 1

PC-286-AT, 20-MB-Festplatte, 5 1/2"-Floppy, 1 MB-RAM, 12 MHz/16 LM, Super-EGA-Karte, Monitor, Tastatur, VB 200 DM, verkaufe auch Software (alle Sierra, etc.) Tel. 06834/43575 ab 17 Uhr

Private Kleinanzeigen

Suche Lösung zu ZakMcCracken und Indiana Jones and the last Crusade 3, Schreib an Kurath Stefan, Büntli, CH-8890 Flums, Tel. 085/31340

Ulrich Schiedeck, Schillerstr. 6, 8405 Donaustauf, Tel. 09403/8945, Xenon II, Gunboat und Their finest Hour zu verkaufen für 140 DM, Spiele auch einzeln abzugeben, k. Raubk!.

Verkaufe Adlib-Soundkarte + Visual Composer + technischem Handbuch für 400 DM. K. Feinecke, Lärchenweg 15, 3305 Vellheim

Verkaufe auf 5 1/2"-Disk Originalspiele: Xenon 2, Rack'em, Corruption, Rings of Medusa, Bombuzal, Don't go alone für je 45 DM, Tel. 07216/41982

Verkaufe IBM-Originale: Budokan 40 DM.— Bad Blood 50 DM, Face off 40 DM, Mines of Titan 30 DM, Full Metal Planet 35 DM, Tel. 02823/4455

Keine Power für PC? — Kein Problem! Verkauf Originalspiele: Grand-Prix-Circuit, Paris-Dakar '90 und «North + South», Preis n. VB. Ruft an 08031/72766, ich tausche auch!

Verkaufe Schneider PC 1512, Farbmonitor, 20 MB, HDI, 360 KB, Floppy, Maus, Orig. Software, Bücher, Preis VB 1700 DM, Tel. 02159/3111 (Florian Becker)

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Verkaufe NES, 2 Controller und 8 gute Spiele, Simon's Quest + SMB Kid Icarus, Zelda u.s.w. Tel. 06104/74362

Verkaufe nagelneues Nintendo-Telespiel mit Modulen: Super Mario Bros I, Ice Climber nur 200.— DM, NP 330.— Tomoyic, Dragias, Oeder Weg 70, 6000 Frankfurt/M-1

Verkaufe Nintendos + Advantage + Spiele Zelda I+II, SMB I+II, Ice Hockey, Punch out, Metroid, Fitness Matte zu 50% des Neupreises, Tel. 08121/71174

Gameboy + Tetris, Tennis und Mario gegen Gebot. (neuwertig!) Carsten Schneider, Alter Markt 3, 5350 Euskirchen, 02251/53745

Tausche Zelda II gegen Ghosts'n Goblins und Kid Icarus gegen Rad Racer (mit 3D-Brillen, Tel. 06174/62284 (call David)

NES für 300 DM!!! inkl. Metroid, Zelda 2, Super Mario 1, Castlevania + Goonies 2! Nur zusammen, Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muescheid, Tel. 02684/1074

Kaufe und tausche Game-Boy-Module, M. Kremb/Postl, 1232/6760 Rockenhausen.

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigentel von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis!
In Ausgabe 12/90!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 12/90** von



- Rubrik:
- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> Nintendo |
| <input type="checkbox"/> C 64/128 | <input type="checkbox"/> Sega Master | <input type="checkbox"/> PC-Engine |
| <input type="checkbox"/> MS-DOS-PCs | <input type="checkbox"/> Sega Mega | <input type="checkbox"/> Kontakte |

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

KOSTENLOS

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift:

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 12/90 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 12.10.90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Suche Metal, Game, TeenageMutan + Hero Turtles, Contra und Mega Man, biete pro Spiel 15 DM * Tel. 02452/61547 * * (eilig) *

Verkaufe NES mit 4 Modulen für 200 DM, 1m. Zustand! oder tausche gegen PC-Engine! kaufe auch PC-Engine für 200 DM (VB), Tel. 09721/27015 (Claus), ab 14.00 Uhr!

PC-ENGINE

Suche PC-Engine/297 Card Games! Daniel Schweiß, Tel. 02305/2977, Heilweg 39, 4620 Castrop-Rauxel, zahle bis 60% des Neupreises!

PC Engine — Mega Drive, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM, Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe PC-Engine-RGB + Colourbooster + 18 Spiele + JoySt. XE-1 + 5 Player-Adapter, Spiele u.a., Gunshd + Cyber Core + Dragon Sp. + Neutopia + Nectaris, verk. kompl. Tel. 04127/1557 Nicos

Verkaufe PC Engine (PAL), mit Tiger Hall und Wonderboy 2, für 300 DM, (100% ok), Tel. 04351/42378 (ab 15 Uhr)

Verk. PC-Engine RGB, CD-ROM m. Interface v. 4 Player-AD, 2 Joypads, 15 Spiele, 3 CD-Monitor 1084x m. Kabel für 2000 DM, Günter Preisinger, Schützenstr. 33, 8959 Waldsassen

Suche PC-Engine (PAL) und gute Spiele. Gebe bis zu 250 DM für Engine, gebe bis zu 50 DM für Spiele. Angebote an: Dennis Wendt, Schönebeckhöhe 150 b, 4300 Essen 12, 60 fast!

Verkaufe: PC-Engine RGB AV-Booster, Joypad mit 4 Spielen, 400 DM oder tausche gegen: Sega Mega Drive RGB/Pal mit 3 Spielen, Joypad, Tel. 0407/7925

Kaufe, verkaufe, tausche Module für Sega-Mega, PC-Engine + Supergrax. Suche Neo-Geo, englische Version sowie CD-ROM für Engine, kaufe auch Konsolen, Tel. (02622) 85517

Tausche Atari, Lynx + Blue Lightn., Gal. Games, Chips Chaij, gegen PC-Engine, RGB + Colourbooster + Spiel. Ggf. Zuzahlung, Tausche auch gegen NES! Andrea Knauf, Tel. 02202/37609

Verk. PC-Engine + 5 Spiele (W. C. Tennis, Son Son 2, Dragon Sp. etc.) + 5 Pi-Adapter + 2 Joypads, 1m-Zustand VB, 450 DM!!! Tel. 09544/4300 (Thomas, ab 15 Uhr)

PC-Engine, 6 Spiele, Super-Joystick, Neu 900,— nun 400,—, Erik Einar Larsen, 0202/594279

Verkaufe PC-Engine, Supergrax inkl. Modulen, suche auch noch viele andere Module zum Tauschen, Kauf, Verkauf, Eure Angebote richtet bitte auf Tel. 0821/422568

Schweiz: Verkaufe, tausche Mr. Hell, R-Type, Ninja Warriors, Katakoren und Dungeon Exp., meldet Euch bei Michael, 06135/7727

PC-Engine Pal + 1 Spiel für 200,— DM zu verkaufen. Verkaufe Amiga Originale, wie Lords of the Rising Sun, F16 Falcon u. Gunship je 35,— DM, Tel. 04761/2091

PC-Engine (RGB) + Blood Wolf + Dodgeball für 370 DM (VHB); Tel. 0671/30214, kaufe auch gebrauchte Games für PC + Mega Drive oder tausche gegen andere...

Verkaufe PC-Engine, Super Grax + Highscore-Speicher + Joypad + 10 Spiele (u.a. Tennis, Soccer, Sokoban, Hell, PC Kid) für DM 1200 VB, P. Walther, Rotebühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe SNK Neo-Geo 1 Mo. alt, Magician Lord, Mem. Card, Netzteil, komplett f. 950,—, Stefan, Tel. 089/703260

PC-Engine: Verkaufe Mr. Hell, PC-Kid, Cybercore, Gunhed je 70 DM, Dragon Spirit 50 DM, Dungeon Explorer 50 DM, Tel. 089/1576457 evtl. Tausch

PC-Engine! Suche Tauschpartner für HU-Cards! Suche preiswerte HU-Cards und Zubehör! Melden unter: 05103/3605? Wo sind die guten Amiga-Action-Games?

SEGA MASTER

Sega-Master 2 Pds. 1 Rapidfire, 35 Spiele/PC-Engine, Phanstar, Wondy 1,3 etc.) zu verk. für DM 850,— (NP ca. 3200 DM), Tel. 0911/344362

Private Kleinanzeigen

Verk. Mastersystem + 16 Spiele, 4 Joysticks, Rapidfire, RGB in 100%iger Verfassung, Preis 550 DM, Horst Siebenrock, Klopstock 47, 7410 Reutlingen 11, Tel. 07121/54992 ab 17:30

Verkaufe Sega Master-System, 14 Spiele, Joypad, Joystick für 500,— DM!!! Spiele: Wonder B.2, 3, Alex Kidd, Phantasy Star... Tel. 06432/9285, nur komplett!

Sega Master System, Telespielcartridge gesucht, Montezuma's Revenge, Parlor Games, Gimmix, Quest, Carmen Sandiego, Golfmania, und Schallplatten von Sega usw. gesucht. Telefon 02246/5220

Tausche sämtliche Spiele für Sega-Master, kaufe auch auf, Zur Zeit sind etwa 60 Tauschpartner vorhanden, Ruft an, Tel. 07131/403982

Verkaufe preisgünstige Sega Masterspiele wie Quattro, Super tennis, Great soccer für 20 DM! Tennis, Powerstrike, Rocky, Captain Silver für 30 DM, Tel. 0407/434628 (ab 6 Uhr abends)

Verk. für Sega Master: Ghost House 20,—, Action-Fighter, Great Golf, Chaffirer, je 40,—, und American Baseball u. American ProFootball, je 50,—, Vincent Ganz, Tel. 08193/7914 ab 17:00 Uhr

Verk. Sega Master mit 10 Spielen (Wonder Boy 1, Golden Axe, Alien Syndrome, Vigilante usw.) für 500 DM, schreibt an: Gerhard Federspiel, Buchau 139, A-6212 Maurach/Ächense

Achtung! Vorsicht! Betrüger am Werk! Schickt keine Tauschspiele an Postlagernde Adresse!

Verkaufe: Sega + 7 Games, 3 Joypads (Dauerfeuer, VB 400 DM, NES + 6 Games, VB 350 DM, Monitor-Sanyo CD 3195 (Colour/Green/Schw./Weiß), VB 300 DM, Konsole + Monitor 50 DM wenn 99978/525 Martin

Dringendste Spiele für Sega-Masters zu kaufen gesucht. Auch komplette Sammlungen. Liste mit Preisvorz. an Frank Lehmann, Scharnhorst 27, 7835 Teningen 1

Verk. Atari ST + Farbmonitor, Spiele, Joysticks, Basic, Handbücher, Verlängerungskabel für Joystick, 8 Wochen alt, 100% ok!!! 1700 DM, Tel. 07471/5855, Frank

Verkaufe oder tausche Module für Sega Master System u.a. Phantasy Star, Alterd Beast Outrun usw., Alles unter 60 DM VB, Also Call: 02594/7417 (Andre) PS: Suche Alex Kidd III

Verkaufe Sega Master + Super Hang On und 7 weiteren Modulen (Wonderboy II/Alex Kidd II., Shinobi usw.) für 300,— DM, Tel. 089400329, ab 17:00 Uhr

Verkaufe Sega Master, ein halbes Jahr alt, 4 Top-Spiele, (Ghostbusters Alex Kidd usw.) Preis: n. Vereinb., Tel. 06174/62048 (Michael)

Suche: Mega Drive, PC-Engine, Gameboy, Neo Geo, C 64 + Floppy, Tel. 04521/71497

Verk. Sega Master m. Joystick, 10 Games: z.B. Out Run, Golvellius, Shinobi, R-Type, California Games, Preis VB 450 DM, Frank Becker, Tel. 02248/1290 nach 18 Uhr

Suche Spiele für Sega Master, 1 Joypad, z.B. (Alex Kidd I-IV, R-Type, Golvellius) usw., ruft an: 02933/2448 Christian, zahle ca. 10 bis 20 DM pro Spiel/Order mehr!

Verkaufe Sega Master, Chipfliter, Alien Syndrome, Super Won, Spaced Hero, Hang On, C. P. Joystick, 2 Joypads 25,— DM FP, Tel. (0208) 874019 ab 18 Uhr!

Verkaufe Sega Master-Spiele (18) z.B. Y's, Phant. Star, A. Syndr. (je 45 DM), Alex K.2, Thund. Blade, S. Harrier (je 35), Teddy B. (20)!!! Tel. 02351/50499 (Markus)

SEGA MEGA

Mega-Games zu verkaufen, original verpackt, Kujaki-On 60 DM, Alex Kidd 50 DM,— oder Tausch für PC-Enginesmodule od. Mega-Module, kaufe auch Module, Tel. Austria 077524/5663

Suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive, zahle gut, suche 2 Joypads für Engine o. D. Mega Drive, suche gebrauchten Game Boy, 100,— DM, Tel. Austria 077524/5663

Sega Mega Drive — PC Engine, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM, Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe Sega-Mega-Drive + W. C. Soccer + Kujaku Oh2 + Joypad, 3 Mon. alt, absolut neuwertig! Preis VB (günstig)! Tel. 02630/2600

Private Kleinanzeigen

Verkaufe: Mega-Drive: New Zealand Story! PC-Engine: Sonson 2! Game-Boy: Lode Runner und Alleyway! Tel. 0618/71490 (Schweiz), Michael Martini (12-30-12 451630-1700)

Tausche, kaufe und verkaufe Mega-Drive Games!!! Wir haben neue und alte Games! Wer Interesse am Tausch hat, sollte hier anrufen: 02933/85529 (Jupp)!!!!

Suche Herzog II u. Super Military Command., Thunder Force III, tausche auch Rambo III gegen eines der genannten Games oder 60 DM, Suche auch Tauschpartner für Amiga, Tel. 04181/33700

Verkaufe Alex Kidd, Kujaki-Oh2, Forgotten Worlds für 185 DM, Auch einzeln, 0894/392568 (Andreas)

Tausche Thunderforce 2 gegen Afterburner, Tel. 06809/7107, Daniel, Hektor Waldstr. 6, 6624 Großsellenb., ab 14 Uhr

Suche Sega Mega Drive-Konsole und Module, Sega Master System-Module, Nintendo-Module und PC-Engine-Module, Roger Kerber, Rendsburger-Lstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 ab 18:00

Tausche, kaufe, verkaufe Module für Sega Mega Drive, Tel. 02121/5629 ab 17:00

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-Oh2 + Super Shinobi, Soccer, Alex Kidd für 550 DM, alles 2 Monate alt, meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

1. Berliner Sega-Mega-Drive u. Nintendo Fan-Club Double Trouble sucht Mitglieder. Mitglieder in ganz Europa können sich nicht irren: Wir sind gut! 030/6849816

Wahnsinn! SNK Neo Geo + 3 Spiele + Zubehör für nur 1800 DM (Neupreis 2200 DM) Interesse? Schreibe mit Tel.-Nummer an: Postbox 28, CH-4010 Basel, Switzerland

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-Oh2 + Super Shinobi + Soccer + Alex Kidd für 550 DM, Alles 2 Monate alt, Meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

ATARI ST

Suche Guild of Thieves und jede Art von Adventures oder Rollenspielen (nur Originale)! Tel. 07432/705141, Markus Schreiner, Am Markt 20, 7470 Albstadt-2

Verkaufe org. Rings of Medusa (ca. 30 DM) und Superstar Eishockey (ca. 20 DM), Telefon 0751/5246 (ab 17 Uhr)

ST-Originale für 40 bis 50 DM: Ultimate Golf., The Kristal, Gravity, Warhead, Rainbow Islands, Anarchy, Jumpin Jackson, Soccer, Pro-Phy, F19 (70 DM) u.m. Klause, 08271/6796

Verkaufe Rings of Medusa für 40,—, Tel. ab 18:00 h 07171/62790, Jörg Altrichter, Sandweg 33, 7070 Schwab, Gmünd

Verk. ST-Orig.: Larry II, Space Q III, Manh. II, Fut. Wars, Z. Mc K., M. Mansion, Guild of th., Hound of Sh., Foeb. Man. WC. Ed. World C. Soc., Bal. of Pow. Preis., VB., Tel. 06421/31138

Suche für Atari ST, The Great Giana Sisters und Road Runner, zahle für jedes Spiel 40 DM, Ruft zwischen 18-20 Uhr, Tel. 02636/6153 Tausche

Tausche, kaufe und verkaufe Originalspiele für Atari ST! z.B. Xenomorph, Telespin, Adv. Creator., B. Monien, Maccost, 79, 5900 Siegen 1, Tel. 0271/355297

Verk. billig Atari-ST-Anlage u. 2 Floppies (3,5"), 520 STMF, MByte erweit., Orig. ST-Monitor, Orig. ST-Festplatte 30 MB, 5 Games (Klax...), Pr. VB (neu ca. 4000) 04221/66685

Atari 1040 ST, 1 MB, Monitor SM124, PC-Speed inkl. MS-DOS, Atari, Software + Zubehör zu verkaufen, FP 1450,—, H. Schlupp, 4019 Monheim Rhld., 07173/65996

Suche: Circus Charlie, Ninja-Kid, Gryzor, L. Ninja 1+2, Battichesha u.s. für Atari ST!!! Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen

Verkaufe Atari 520STFM + Literatur + Disketten (Spiele u. Anwendersoftware) für 1000,— DM, Steffen Erhardt, Bahnhofstr. 66, DDR-5237 Weißensee

Verkaufe für Atari ST Euro Soccer (20) und Kick off (30), Ruft an! 089/327365 Christian

Private Kleinanzeigen

Achtung! Suche dringend Jeanne d'Arc für Atari ST! Egal ob dt. oder engl. I. Zahle 20-25 DM Nichts wie an ans Telefon und wählt 0623295138!!! Verlangt nach Michi

***** Suche top Tauschpartner für den ST, Telefon: 04954/6570, Beginners welcome...

Suche für den Atari ST das Spiel F.O.F.T. Tel. 0208/640137 Markus verlangen

Verkaufe o. tausche Kull, Gauntlet 2 und Footballman, 2 dtisch., suche Pirates, Oil Imperium, Maniac Mansion und Space Quest I-III, Tel. 0201/583347 (Volker o. Dirk)

Verkaufe: F29, Midwinter, Austerlitz, Red Lightning, Hound je 35 DM, Michael Ziegler, Tel. 0971/99028

Ich suche alle möglichen Rollen, zsb. Adventurespiele (Fish, Ultime IV.), mit Preisangaben (bitte möglichst billich!) Adresse: Susanne Winter, Flurweg 10, 5358 Bam-Langsch.

Originale: Xenon II, Airball, Carrier Command, Hostages, Rock'n Roll, Blastroids, Spherical Rampart, Frostbyte, Thunder Blade, Jagd auf Rot, Ok, Marble Madness je 20 DM, 0471/41890

Powersearch, das Programm, das alle der in Powerplay getesteten Spiele und Tisps enthält. Suche nach Wertung, Ausgabe, Wertteile usw. möglich! 10 DM + Foto, Info 0671/41890

Verkaufe: Atari ST + 2 Floppies + Seikouha SP-180, AIX-Colormonitor (Commodore) + Bücher + ca. 70 Disks, VB 1500 DM, ruft an, bevor er weg ist! Tel. (02104) 45629 (Marc) * Ich warte... *

Rings of Medusa, Pirates, Projectyly, Chaos Strikes Back, Dungeon Master je 40,— DM, Klax 35,—, Speedball 20,—, Jew. + 4,—, Porto, Tel. 0251/45376 abends

Verk.-Streifen: Atari: ACC-Assembler 50,—, Walk-Street-Wzd. 30,—, Rings of Medusa 30,—, Silent Service 30,—, Superstar Eishockey 35,—, ST-PD-Liste anfordern! 0871/51695

Tausche Die Break gegen Tennis Cup für den Atari ST, Schreibt an Joern Philipp, Amsehweg 18, 7406 Mössingen 5, Tel. 07473/5213

Suche org. Battle of Brit., Legend of Faerghail (40 DM), Imperium, Nuclear War, International Soccer, Pirates, (Je 35) Tel. 06571/4171 ab 15 Uhr

ST-Originale: Zak McKracken 30 DM, The Pawn, Lords of Conquest, Roadwar Europe, Two on two, je 20 DM, Blue War 8 DM, alle zusammen nur 100 DM!!! Christian, Tel. 02351/41128

ST-Originale: Beach Volley (30) S. Wonderboy (35), Inter Scramble (35), Cr. Cars 2 (25) E.H. Super Soccer (49), Player Manager (40) Bo, SDI, Traker, F.M., 2 je 18 DM,—, 0242/6646

Verkaufe für Atari ST die Spiele z.B. Ballett 40 DM, Chronoquest 50 DM,—, Liste gegen frankierten Rückumschlag bei B. Schmid, Alemannter 60, 7910 Neu-Ulm 4

Suche Demos, PD, Kontakte zu STE-User und zu einem ST(E)-Club, schreibt an C. Nitschke, Kloblummenberg 8, 1000 Berlin 47

Originale: tausch/verk. Star Command, Zynaps, Super Hang On, North + South, Wicball R-Type, Bubble Bobble, Powerdrome, Altern, Re City 021/6801897 ab 17 Uhr (Franz)

ST mit 1 MByte und der Floppy SF314, sowie 10 Org-Prtg. nach Wahl für 1000,— DM FP, B. Hinz, Nordhang 21, App. 307, 4788 Warstein, Tel. 02902/59372

Nur Originale! Verkaufe oder tausche Falcon F-16, Populous, Maniac Mansion, Wired Dreams, Personal Nightmare, Trauma, Teledrome 02736/05655

Verkaufe Games (Originale) für Atari, ST und Amiga, Liste bei Christian Thaller, Thalkirchnerstr. 148, 8006 München 70

Verkaufe Fighter Bomber + Player Manager je 35 DM, Originale, keine Rückkopien, Tel. 04349/49257, zusätzlich Red Storm Rising 30 DM

Hilf! Ich suche dringend gute Demos für ST, außerdem Bards Tale 2/3 (keine Rückkopien!), schreibt an: A. Moczko, Haselsteig 41, 1000 Berlin 47

Software für den ST abzugeben, Stck 35,— DM, ab 10 Stck, 25,— DM, Tel. 02902/59372



Ein rustikales Bett ist auch ganz nett (ST)

BAUERNSTERBEN

Inspector Griffu

Tief in den Wäldern Transylvaniens, dort wo die Füchse sich Gute Nacht sagen, spielen sich noch die echten Dramen des Lebens ab. Hans der Knecht ist unsterblich in des Gastwirts Tochterlein Helene verliebt. Jedoch, ein armer Knecht und die reiche Erbbäuerin: Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg, und das schnellstens. So macht denn Friedhelm, der wackere Dorfpolizist, am nächsten Tag eine rausige Entdeckung. Der Hans ist tot, hinterrücks gemeuchelt von grausamer Mörderhand. Und nur der

Berg war Zeuge. Der richtige Mord für "Inspector Griffu". Innerhalb von 24 Stunden muß er alle Verdächtigen vernehmen, die bergige Gegend mittels ausgiebiger Mauseklicks erkunden und den Mörder aufspüren. Gesteuert wird der Inspector über Icon-Menüs. Mit der Maus können wir uns einfache Sätze in einer Befehlszeile zusammenschreiben und damit die anderen Personen befragen. In einem Grafik-Fenster wird der jeweilige Standort von Griffu gezeigt. Zudem liefert eine Textbeschreibung zusätzliche Informationen. *vw*

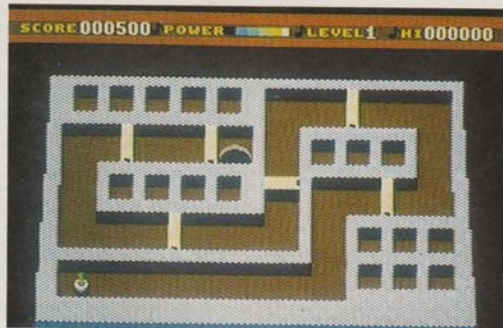
Mann, oh Mann! Das kann nur als Satire gedacht sein. "Inspector Griffu", liest sich wie eine Mischung aus "Schwarzwald-Klinik" und "Der Förster aus dem Silberwald". Knechte, Holzfäller, Mägde - und das Ganze spielt auch noch in Rumänien. Das ist so abgedreht, daß es schon wieder Spaß macht. Da



Gehst so

zu ist "Inspector Griffu" erfreulich komplex geraten. Es gibt eine Menge zu erkunden, wobei der Inspector, dank einer durchdachten Steuerung, recht flexibel reagieren und mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann. "Inspector

Griffu" ist sicher kein Geniestreich, aber gute Hausmannskost aus deutschen Landen.



Rollt die Kugel an die Wand, seh' ich lange noch kein Land (C 64)

KURIOSE KUGEL-KÜR

Tilt

Auf der Suche nach neuen Ideen für zukünftige Computerspiele-Hits hat Code Masters anscheinend auf dem hauseigenen Speicher gekramt. Dabei kam ein hölzernes Labyrinth-Spiel zum Vorschein, bei dem eine Kugel auf einer beweglichen schiefen Ebene durch etliche Gänge und um viele Löcher herum zum Ziel gerollt werden mußte. Wer sich noch an diese Geschicklichkeits-Spiele erinnern kann, die vor einigen Jahren ziemlich populär waren, dem ist das Spielprinzip von "Tilt" bereits bekannt. Der einzige Unter-

schied besteht darin, daß keine Löcher, sondern verschlossene Türen nerven. Diese geben erst auf Feuerknopf-Druck kurzzeitig den Weg frei. Sollte die Kugel die Türen berühren (gleiches gilt für sämtliche Wände), dann muß man den Parcours von vorne beginnen. Wie oft Ihr Euch einen solchen Patzer erlauben dürft, hängt von der Anzahl der Richtungswechsel ab, zu denen Ihr die Kugel veranlaßt — jede Korrektur kostet Energie. Je länger der zurückgelegte Weg, desto mehr Energie gibt's anschließend wieder zurück. *mg*

So simpel die Idee ist, eine Kugel auf einer wackligen Ebene durch ein Gewirr von Gängen zu steuern, so viel Spaß bereitet die Computer-Umsetzung des Brettspiel-Oldies. Wenn man erst mal den Dreh raus hat (oberstes



Gut!

sten Levels keine Probleme mehr. Gemein sind die Parcours, in denen die Kugel auf doppelte Größe aufgebläht wird. "Tilt" ist ein einfaches, aber erfrischendes Spiel — gerade zu dem günstigsten Preis ein "Probekugeln" wert.

Technisch bemerkenswert ist der Effekt, wenn die Ebene kippt: Sieht toll aus.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 42%

Grafik: 34% Sound: 14%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 42%

Grafik: 34% Sound: 14%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 68%

Grafik: 36% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel



Wir geben Müll
keine
Chance

Starbyte Software

BONICO 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



Vertrieb: **BONICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO Serviceline



Sind die Steine frei, dann klick ich sie zwei (ST)



Wer zu langsam schaltet, hat ausgespielt (Amiga)

STEINCHEN KLICK' DICH

Sarakon

Wer kennt das nicht: Man sucht auf einem Spielfeld zwei Steine, die mit dem gleichen Muster bedruckt sind, klickt sie an, läßt sie damit verschwinden, bekommt Punkte und freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge" für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärchen-Suche ein weiteres Mal bemüht wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen ei-

ne Linie ziehen läßt, die nicht mehr als zwei Ecken hat (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach). Bei Sarakon liegen die Steine manchmal aufeinandergestapelt; die genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden; im Profi-Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden. Sarakon hat 40 Levels, die abgeräumt werden müssen. Nach der 15. und nach der 30. Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten. *hl*

Turn it hier, Lin Wu dort, Sarakon da — fehlt nur noch ein "Shanghai it" und die Sammlung wäre komplett. Auch wenn man dem Spielprinzip von Sarakon Abkuperfungserscheinungen attestieren muß, ist es dank einiger netter Details

und gut spielbaren Levels einer der besseren Vertreter dieses Genres. Auf höheren Stu-

Gut!



fen ist die Symbolvielfalt so groß, daß man ein rechtes Adressbuch benötigt. Wer noch kein Spiel des Pärchen-such- und Wegklick-Genres im Schrank stehen hat (oder die Dinge so sehr liebt, daß er sie sammelt) ist bei Sarakon gut

aufgehoben: Konventioneller Tüftelspaß, nicht mehr und nicht weniger.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 69%

Grafik: 52% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion, Zirkapreis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 59%

Grafik: 52% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 59%

Grafik: 54% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

FAULER ZAUBER

Magic Lines

Es findet kein Ende: Eine Denkspiel-Premiere jagt die andere. Nach "Atomix" erscheint mit "Magic Lines" bereits Thalions zweiter Grübel-Streich. Das Grundprinzip ist schnell erklärt: Das Spielfeld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem freien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blöcke (ermöglichen freie Fahrt in alle vier Richtungen), und "Pausen-Quadrate", die

die Geschwindigkeit der Kugel etwas verlangsamen. Eure Aufgabe besteht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrollt. Dabei darf er auf kein Quadrat stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einfach wird, rollt der Ball automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, müßt Ihr von vorne beginnen. 32 Levels wollen gemeistert werden — zur Not mit drei Continues. *mg*

Im Vergleich zu "Atomix" fällt "Magic Lines" deutlich ab. Die Idee ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebepuzzles für langweilige Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy läßt grüßen). Wenn ich mir den Riesenberg an Denkspiel-Neuheiten vor Augen halte, dann

Gehst so



dank dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad (trotz dreier auswählbarer Abstufungen).

sehe ich für Magic Lines wenig Chancen, in der internen Grübel-Rangliste einen Spitzenplatz zu ergattern. Dafür ist es nicht fesselnd genug. Man spielt's mal ein paar Minuten, legt es aber schnell wieder beiseite — nicht zuletzt

SCHRÄGER VOGEL

Wings of Death

Was braucht der Actionspieler zum Glück? Erlebene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo. Mit all jenen Elementen ist Thalions neues Ballerspiel "Wings of Death" reichhaltig ausgestattet. Bei diesem sichtlich vom Spielautomaten "Dragon Spirit" inspirierten Vertikal-Scroller steuert Ihr einen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schießt. Die ersten beiden Levels verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dritten Stufe wird's ernsthaft hektisch. Am Ende jedes Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß.

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapsel. Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt Ihr zu einem starren, aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die ballongroße Kaliber verschießt, einem Streuschuß, der beim Aufprall ein paar Splitter in die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Flammenpuster. Jede dieser fünf Waffen könnt Ihr je fünfmal verbessern, indem Ihr wiederholt das entsprechende Extrasymbol schnappt. In fast jedem Level gibt es eine Art Idealwaffe; bei all dem Geballer darf eine Prise Spieltaktik nicht fehlen.

Des weiteren im umfangreichen Extraaufbot: Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraleben (könnt Ihr gut gebrauchen), Herzen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A's" (sorgen für Autofeuer), Satelliten (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heiß begehrt an kritische Stellen) und Smart Bombs (putzen traditionell alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf: Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt und alle anderen Extras verlieren ihre Wirkung — Knirsch!



Farbenprächtige Grafik macht jeden Level zum Erlebnis (ST)

Programmierer Marc Rosocha scheint ein paar gute Videospiele aufmerksam studiert zu haben. In Wings of Death findet man Spurenelemente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit", "Tiger Heli" und "Gunhed", ohne daß es dem Programm dadurch an Eigenständigkeit

Super!



mangelt. Ich hätte nicht geglaubt, daß ein ST so viele Sprites, sanftes Scrolling, Action,

Digi-Musik und Sprachausgabe auf einmal verkräftet, ohne daß seine CPU schmilzt. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, doch dank vier "Continues" kommt so schnell kein Frust auf. Bei Wings of Death fliegen die Fetzen mit Überschall; es manche müde Automatenumsetzung für Computer darf sich an diesem Action-Feuerwerk mehrere Scheiben abschneiden.

Wow! Die Masse an Sprites, die sich bei "Wings of Death" auf dem Bildschirm tummelt, ist schon fast rekordverdächtig. Was dem verwöhnten Ballerfreund hier an Action geboten wird, bringt den Adrenalinhaushalt völlig durcheinander und strapaziert den Feuerknopfmuskel. Massenweise Extrawaffen, ausgeklügelte Gegnerformationen, Bilderbuchgrafik sowie spitzen

Gut!



Soundeffekte und Musik findet man auf dem ST nicht alle Tage. Warum gibt's dann kein "Einser-Gesicht"? Ganz einfach: Ab dem dritten Level wird mir Wings of Death eine Spur zu hektisch. Außerdem kann man teilweise die eigenen Schüsse von denen der Gegner kaum unterscheiden. Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das 1990 für den ST erschienen ist.



Husch, husch, schnell die Kapseln aufsammeln. Nur von den Totenköpfen solltet Ihr die Finger lassen (ST).



Extrawaffenaußbau: Was als Schüßchen beginnt...



...steigert sich in insgesamt fünf Ausbaustufen allmählich...



...zur fulminanten Feuerkraft, die Aliens in die Flucht schlägt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 77%

Grafik: 82% Sound: 79%

C 64

nicht geplant

Schwierigkeit: schwer



DER GEIST IN DER MASCHINE Simulcra

Die Kriege der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulcra" ausgetragen, der ein elektronisches Schlachtfeld simuliert. Diese künstliche Welt können exzellente Piloten mit einem speziellen Fahrzeug betreten — der Science-fiction-Streifen "Tron" läßt schön grüßen. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat: Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt. Indem er die Generatoren abschießt, welche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die Energiesperren vernichten und Simulcra wieder unter Kontrolle bringen. Doch dazu

muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen — und Simulcra ist darauf programmiert, Euch die heißeste Elektronenschlacht Eurer Pilotenkariere zu liefern.

Das Gefährt, mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzer-Modus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit je fünf Abschnitten unterteilt. Habt Ihr eine neue Zone erreicht, könnt Ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumsausende Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordka-



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer Simulcra lahmlegen (ST)



Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtskarte (ST)

Die Programmierer scheinen den Kinofilm "Tron" zu mögen: Die Generatoren und die "Desintegrier-Bolzen" kommen mir sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik, sie ist enorm schnell und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Hektik. Manchmal wird's fast zu flott, denn während der Gleiter dreht, hat man kaum noch eine Chance, gezielt zu bal-

Gut!



lere Schwierigkeiten in den vier-ten Level; danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.

Simulcra ist sicherlich nicht die Spitze des 3D-Action-Genres, aber ein würdiger Vertreter. Wer Interphase mochte, wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteil: Das Spiel ist nicht sonderlich umfangreich. Man kommt ohne größere Schwierigkeiten in den vier-ten Level; danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschütz (ST)

none, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen; einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kapseln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblen- det werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hält man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gut gebrauchen. h/

Was beim Konkurrenzspiel "Rotox" furchtbar in die Hose ging, klappt bei Simulcra wie geschmiert: Die Mischung aus berechneter 3D-Grafik und Baller-Spielprinzip. Die Grafik ist nicht nur angenehm schnell, sondern auch atmosphärisch hervorragend gelungen. Farbwahl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide; man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab und hat das Gefühl, durch eine elektronische Welt zu flitzen. Die-

Gut!



schalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabirinth addieren sich zu einer adretten strategischen Prise, die Simulcra zu einem der geistreicheren Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen.

ses dekorative Szenario tut dem Programm gut, denn im Prinzip ist es nichts weiter als eine geschickte Variante des sattsam bekannten "Treffen und nicht getroffen werden" mit ein paar netten Extras. Die Suche nach den Energiegeneratoren, das Umschalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabirinth addieren sich zu einer adretten strategischen Prise, die Simulcra zu einem der geistreicheren Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 75%

C 64

Grafik: 77% Sound: 68%

nicht geplant

Schwierigkeit: leicht



Bin schon unterwegs!

 **TITUS**
LES MEILLEURS JEUX VIDEO

 **Disney**
SOFTWARE

United Software


© The Walt Disney Company



Hier fliegt täglich frisches Blei aus eigener Herstellung (Amiga)



Da lacht der Zahnarzt: Jede Plombe vibriert (Amiga)

WIDERSTAND IST ZWECKLOS

Midnight Resistance

Sind wirklich so viele Wissenschaftler verrückt, wie es in den Hintergrundstors zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen üblen Schurken wie "King Crimson" vermuten. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde; nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East-Automaten. In insgesamt neun, meist horizon-

tal scrollenden, Levels steuert Ihr einen furchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei der Amiga-Version dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran). Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawaffen erwerben, die gegen Schlüssel eingetauscht werden. Bei all der Knallerei müßt Ihr fleißig klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Änderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind, dürft Ihr fünfmal mit Continue weitermachen. *hl*

Überdurchschnittlich gut gelungen: Midnight Resistance haucht der alten Spielmaschine mit dem wild um sich ballernden Einzelkämpfer neues Leben ein. Die Extrawaffen sind abwechslungsreich und die Levels voller Überraschungen, wenn auch teilweise etwas kurz geraten. Vor allem die Amiga-Versi-



on mit dem Zwei-Spieler-Modus wirkt wie aus dem Ei gepellt, lediglich die kontrastarme Farbwahl stört. Auf dem Atari wird der Spielspaß dadurch geschmälert, daß erst gescrollt wird, wenn sich Eure Spielfigur dem Bildrand nähert. Unterm Strich ein grundlegender, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer.

hert. Unterm Strich ein grundlegender, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer.

GASSENHAUER

Shadow Warriors

Salto links, Fußtritt rechts: Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelstil dürft Ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels holzen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierte Kämpfer, der sich mit exquisiten Ninjitsu-Techniken durch zwielichtige Hinterhöfe haut. Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfershelfer haben die Gestalt der ganz alltäglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft:

Finstere Schläger mit Eishockeymasken, bärtige Gesellen, die mit Baumstämmen um sich werfen und viele andere nette Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Geht beim Gerangel eine Kiste oder ein Mülleimer zu Bruch, taucht oft ein Extra auf. Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument...) *hl*

Ich bekenne mich: Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt darin, sich mit Dutzenden von Sprites gleichzeitig herumzuprügeln, selbige durch die Gassen zu wirbeln und fleißig Kopfnüsse zu kas-

sieren. Nichts gegen ein knackiges Actionspiel, aber Shadow Warriors ist eines der

Na ja...



wirren, mäßig spielbaren und übertrieben schweren "Prügel-für-alle"-Programme, deren Unterhaltungswert dem grafischen Aufwand nicht gerecht wird. Die Schurken sehen schön schurkig aus und die Steuerung hat ein paar schicke Manöver zu bieten, aber auf Dauer ist das Spiel zu simpel, konfus und dumpf.

paar schicke Manöver zu bieten, aber auf Dauer ist das Spiel zu simpel, konfus und dumpf.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 70%

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 56%

Grafik: 67% Sound: 51%

Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 31%

Grafik: 70% Sound: 53%

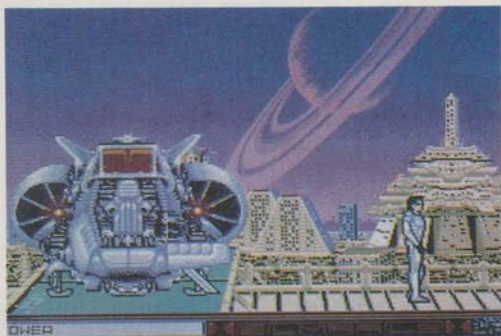
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Die bunte Welt der Zukunft (Amiga)

LOST IN SPACE

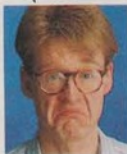
Starblade

Gnadenlose Außerirdische, die von Insekten abstammenden Cephalhydras, haben die Erdlinge fast gänzlich ausgerottet. Unsere Aufgabe ist es, im Sause-schritt durch das All zu düsen und die Monster zu vernichten. Natürlich nicht mit irgendeinem Second-Hand-Raum-schiff, sondern mit der "Starblade", dem Besten, was die Menschheit an Waffentechnologie zu bieten hat. In der Raumschiffzentrale wählen wir über Menüs den nächsten Zielstern an und gehen dann mit "Hyper-Space" auf die Reise. Natürlich halten die

Aliens gar nichts davon und sparen nicht mit Laserschüssen, die wir in einer Actionsequenz abwehren müssen. Neben dem Blick aus der Frontscheibe unseres Flitzers bietet "Starblade" auch noch ausgedehnte Spaziergänge durch die leeren Korridore des Raumes. So kann man den Maschinenraum besuchen und defekte Mikrochips austauschen. Mit einem Shuttle landet man auf den Planeten. Dort metzeln wir mit einem Laserschwert Insekten-Sprites und treiben Handel mit freundlichen Außerirdischen. **vv**

So ein Ärger! Wieder wurde eine gute Spielidee im All zu Schanden geflogen. Dabei hätte "Starblade" ein prima Action-Adventure werden können: Handel mit Rohstoffen und High-Technologie, Kämpfe mit Außerirdischen und eine sehr stimmungsvolle Grafik (Jeder Planet sieht anders aus). All diese guten Zutaten

Na ja...



sene Minimal-"Elite" ist so spannend wie ein Schwarzes Loch im All.

wiegen aber nicht den zähen Spielfuß auf. Man läuft im Schiff herum, besteigt das Shuttle, landet auf diversen Planeten und kämpft mit dem Laserschwert. Nächster Planet — dasselbe Spiel. Dieses grafisch aufgeblä-sene Minimal-"Elite" ist so spannend wie ein Schwarzes Loch im All.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

Nur fliegen ist schöner...



Hartmut Woerrien

Cockpit

Der Autor kennt selbst viele Länder dieser Erde aus der Vogelperspektive. Er ist deshalb besonders engagiert, um Ihnen mit dem Flugsimulator III von Microsoft diese Welt lebendig zu machen. Sie lernen die Grundzüge des Fliegens, Navigation, Kartenlesen, den Umgang mit Wind und Wetter und vieles mehr. Alles vom Sitz des Piloten aus — im Cockpit einer kleinen Piper oder eines zweistrahligen Business-Jets.

ISBN 3-89090-341-X · DM 49,-

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


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

15 19/0005



Im Panzer hält mich keiner auf (MS-DOS/VGA)



Oh Libero, wo bist du? (ST)

SPASS-QUINTETT

Future Classics

Wenn im Sommer die Sonne vom Himmel brennt, dann ist die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich fünf davon. "Blockalanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole", lädt zum Grübeln ein. Bei "Lost'n Maze" düst man durch ein 3D-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "Diet Riot" stand offensichtlich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspekti-

ve dargestellten Labyrinthensammelt man Disketten und Diätahrung auf, ohne sich dabei von gefräßigen Monstern und fetten Hotdogs erwischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten und liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder einem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bietet AdLib-Sound und unterstützt alle Grafikkarten. Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusätzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu treiben. *vw*

Die "Future Classics Collection" macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammlung, die auch im Detail überzeugen kann und einen durchdachten Eindruck macht. Das gilt sowohl für die Steuerung als auch für das Spieldesign. Die Computergegner sind eine echte Herausforderung, wenn



kein zweiter Mitspieler zur Hand ist. Besonders an "Tankbattle" habe ich Gefallen gefunden. Wenn man den Panzer eines Kumpels verschrotet, dann kommt Freude auf. Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist diese Sammlung allemal gut.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo, Zirkapreis: 70 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 46% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

2 X 11 IN 3D

Soccer Challenge

Was hat "International Soccer Challenge" zu bieten, um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort: die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite, zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik. Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers. Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer. Ihr könnt entweder die Fußball-WM 1990 nachspielen oder in der Super-Liga

starten, in der sich 16 internationale Spitzenclubs im Punktspiel-Betrieb messen. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi: Entweder steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist oder einen bestimmten Kicker, der Zuspiele der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken, Elfmeter oder Pässe dürfen auch geübt werden. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte wegen der Grafikdarstellung entfallen. *hl*

Die Grafik ist schnell, die Steuerung passabel, doch der Spielwitz kommt nicht mal in die Nähe eines UEFA-Cup-Platzes. Fußball mit 3D-Perspektive mag eine tolle Idee sein, aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge

erreicht nicht die Qualität der besseren zweidimensionalen Konkurrenztitel wie "Emlyn



Hughes" oder "Kick Off 2". Der Haken am 3D ist in diesem Fall die eingeschränkte Übersichtlichkeit. Das ständige Lensen zur Karte am rechten Bildrand hat mich genervt; schon bald verlegt man sich auf ellenlange Dribblings und gibt die Kombinationsversuche auf. Es fehlt an spieltechnischen Fein-

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: MicroStyle, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST 42%

Grafik: 67% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

HOT'N HEAVY:

Spielen ist fast alles
- was sonst noch läuft, steht
brandaktuell in Amiga Magazin
und 64'er

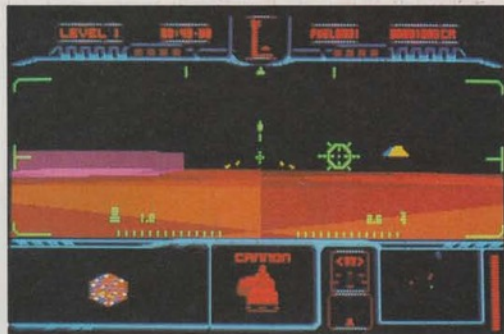


NEU Amiga
ab 26.09.90 im
Zeitschriftenhandel
10/90

NEU 64'er
ab 21.09.90 im
Zeitschriftenhandel
10/90

Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.



Hilfe, die Polygone greifen an! (Amiga)

3D-SALAT

Matrix Marauders

Dreidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierern besonders beliebt. Auch bei "Matrix Marauders" von Psygnosis dürfen wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm. In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der "Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die fixesten Jungs der Milchstraße an. Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qualitäten sind auf der Polygonstrecke gefragt; es heißt

mal wieder "lasern" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und dürfen den nächsten Abschnitt befahren. Ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstopps unseren anfangs noch etwas kümmerlichen Gleiter tüchtig aufwerten. Unterschiedlichste Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung. In der Reparaturbox werden Dellen in unserer Maschine schnell wieder ausgebessert. vw

Mal was Neues: ein Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbüchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und linkem Arm bedienen wir Steuerung und Feuerknopf, der dritte Arm schaltet auf der Tastatur, Zielerfassung, Sprung und Zentrierung der Optik ein. Die Spieletester müssen wahre Könner ihres

Na ja...



Fachs gewesen sein. Auch daß man dauernd von hinten beschossen wird, trägt nicht gerade zur Spielfreude bei. Ruckzuck ist der Gleiter in Fetzen, ohne daß man überhaupt einen Gegner zu Gesicht bekommen hat. Da kann ein echter Marodeur nur vor Wut in das Armaturenbrett beißen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 32%

Grafik: 48% Sound: 39%

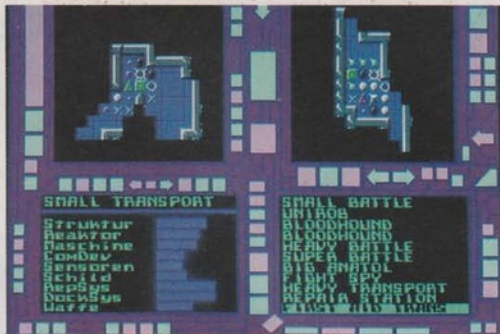
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Hilfe, wo stecken meine Robots? (Amiga)

ROBOTER-RANDALE

Robot Commander

Bereit für einen Trip in eine trostlose Zukunft, wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korridoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefern? Ihnen, gewaltig auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu, das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren. Vor Beginn des Gemetzels stellen Sie sich Ihre Armeen selbst zusammen. Dabei können Sie auf verschiedene Robotertypen zurück-

greifen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eigene Kampfroborer zu entwerfen bzw. die Eigenschaften schon vorhandener zu modifizieren. Selbst das Schlachtfeld kann nach eigenen Wünschen erstellen. Haben beide Truppen aufgestellt genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenausschnitt, der im Bereich des angeählten Roboters liegt. Im zweiten befindet sich ein Befehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können. wi

Die zahlreichen Editorfunktionen für die Roboter und das Schlachtfeld sind es, die dieser sonst leider recht farblosen Konflikt-Simulation Tiefe geben. Phantasievolle Naturen mit einem Faible für Taktische werden wahrscheinlich trotzdem einige Stunden Spaß daran haben, zudem Editor und Spiel relativ einfach zu

Geht so



handhaben sind. Das Handbuch ist in Deutsch und läßt nur eine Aufstellung der Grafik-Icons für die verschiedenen Robotertypen vermissen. Fraglich nur, ob die biedere Grafik und das Fehlen jeglicher Musik und Soundeffekte nicht auch auf die Strategiefans unter den Amiga-Besitzern abschreckend wirken.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 46%

Grafik: 24% Sound: 0%

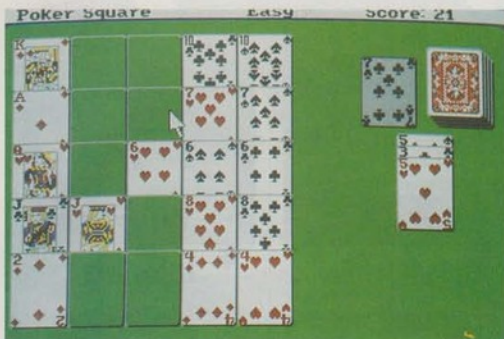
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



28 Patience-Varianten auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

ES IST ZUM HOYLEN

Hoyle 2: Solitaire

Frage: Wieviel Varianten des Kartenspiel-Zeitvertreibs "Patience legen" bringt ein zu allem entschlossener Programmierer auf zwei Disketten unter? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Solitaire" dreht sich alles ums einsame Kartenablegen. Für jede der 28 Varianten gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärt (allerdings nur in Englisch). Abgesehen davon, daß die Computer-Karten nicht vom Winde verweht werden, wenn man heftig

auf Blatt niest, bietet diese Software-Adaption keine sonderlichen Vorteile gegenüber dem "richtigen" Patiencelegen. Fürs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Motivationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kaufen könntet.

Die PC-Version läuft mit 512 KByte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Karten (nutzt aber lediglich die EGA-Farbpalette aus). h/

Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus verschiedenen Kartenspielen gegen witzige Computergegner bot, zeichnet sich der Nachfolger durch markenschildernde Langeweile aus. Patience legen in 28 wenig erregenden Varianten, bis einem die Spielkarten aus der Nase rieseln —

Na ja...



von einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiel kaufen soll, scheint auch den Hersteller tief bewegt zu haben. Auf der Packung befindet sich der verzweifelte Hinweis

"Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben".

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 34% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

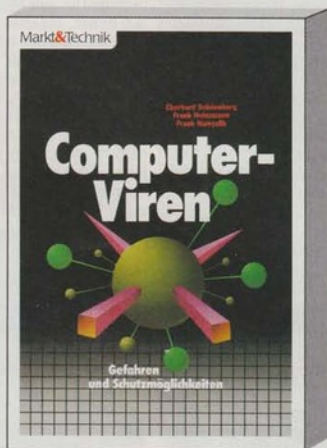
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Wissen ist der beste Schutz.



Schöneburg/Heinzmann/Namyslik

Computer-Viren

Die Autoren, alle drei Experten für Datenverarbeitung und Datensicherheit, geben ein umfassendes Bild über Funktionsweise und Verbreitung, über Schäden und Risiken dieser modernen Technologie-Seuche. Sie zeigen aber auch Sicherheitslücken und beschreiben die Schutzmöglichkeiten, die heute zur Verfügung stehen. Ein Buch, das nicht erst durch Schaden klug machen soll.
ISBN 3-89090-261-8 · DM 59,-

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


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

15200005



Last Ninja II

Anfang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C-64 New York von allerlei Gesindel befreien, jetzt können sich auch die Besitzer anderer Systeme an diesem 3D-Arcade-Adventure versuchen. Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat sich nichts geändert. Grafik, Musik und Soundeffekte wurden leider nur geringfügig aufgepeppt. Wer's damals gemacht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mal reinspielen, mir persönlich kommt er zu spät. *wi*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 52%

Grafik: 58% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Pipe Rider

Liebe Leute, das ist nicht mehr zeitgerecht. Für ein Ballerspiel Baujahr '90 ist "Pipe Rider" eindeutig zu schlicht und viel zu eintönig. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformationen reichen nicht aus. Das angestaubte Spielprinzip (bis zu zwei unterschiedlich platzierte Kanonen feuern auf eine Kette von hereinströmenden Aliens — Scrolling? Nein, danke!) sorgt schon nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Langeweile. Lieber spiel' ich das altbewährte "Space Invaders". *mg*

Genre: Action
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA 17%

Grafik: 26% Sound: 25%

Schwierigkeit: mittel



Ice Man

Satte fünf Disketten braucht der Geheimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard-Disk hat: die gute, alte "Diskettenwechsellogie". Spielerisch ist alles beim alten geblieben. Nur ist der gute Agent etwas fußlahm; sobald eine Animation in seine Nähe kommt, wird er zur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören, bekommt ein recht komplexes Adventure mit interessantem Spionage-Flair und netten Soundeffekten — 1 MByte braucht man dazu. *af*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 72%

Grafik: 73% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



Dynasty Wars

Beim Sippenkrieg bleibt in "Dynasty Wars" kein Säbel trocken. Vom Pferd aus metzelt man acht farbenprächige Levels lang die Schergen des bösen Nachbarclans nieder. Magische Extrakräfte vom Feuersturm bis zum gezielten Steinschlag helfen in brenzligen Situationen. Die Amiga-Umsetzung ist ein getreues Ebenbild der in Ausgabe B/90 getesteten ST-Version. Das reichlich lahme Scrolling ist allerdings eine Beleidigung für jeden Amiga. Spielerisch bleibt Dynasty Wars ein Fall fürs Mittelfeld. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AMIGA 52%

Grafik: 64% Sound: 63%

Schwierigkeit: leicht



Thunderstrike

Pfui! Da schaffen es die Programmierer, Schneckengrafik und Ruckanimation auf dem Amiga hinzuschludern. Da ist das PC-Vorbild um Klassen flotter (dabei ist eigentlich der PC bei schnellen Actionspielen gehandikapt). Außerdem kann man nur noch mit der Maus steuern, was einen schnell zum Fluchen bringt, denn mit der Tastatur ging's deutlich präziser — und das ist hier zum Überleben essentiell. Wie man so bei diesem schweren Spiel höhere Levels schaffen soll, ist mir schleierhaft. *af*

Genre: Action
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 55%

Grafik: 65% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



King's Quest IV

Die Abenteuer mit der schmuck bezopften Königstochter Rosella gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Im Gegensatz zur piepsigen PC-Version hat man den Sound kräftig aufgepeppt: Die Vögel zwitschern, das Einhorn scharrt und die Zwerglein hämmern gar allerliebste. Doch das braucht leider Ladezeit und mindestens 1 MByte RAM, so daß man fluchend auf das nächste Bild wartet. Eine Hard-Disk ist empfehlenswert. Das Adventure selbst ist witzig, einen Test findet Ihr in POWER PLAY 3/89. *af*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 72%

Grafik: 77% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel



Labyrinth

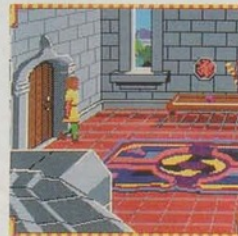
"Warum? Warum nur..." lauten die letzten Worte der Anleitung. Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen. Man kurvt allein oder zu zweit mit einem Klotz (fuzzlig & fürchterlich) durch ein Labyrinth (wie spannend...) und sucht — den Ausgang (Doh!). Danach erscheint ein neues Labyrinth (Ahl Toller Einfall!). Wer nicht schon vor dem ersten Ausgang schnarcht (Vor Langeweile? Vor Wut?), stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anfang — nett!") und Sackgassen en masse. Gemein. *af*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA 10%

Grafik: 15% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel



Conquest of Camelot

Sierras Adventure "Conquest of Camelot" kommt nun auf sechs Disketten auch für den Amiga daher. König Arthur auf der Suche nach dem Heiligen Gral. In alter Sierra-Tradition wandert man durch die Landschaft, löst recht schwere Rätsel und unterhält sich mit den anderen Figuren. Gehobene Adventure-Kost für den prallen Gelbbeutel. Ohne 1 MByte RAM läuft auf dem Amiga allerdings keine Grallsuche ab. *wv*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 133 Mark

AMIGA 70%

Grafik: 76% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

64'er

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

SOFTWARE
EXTRA

Grafik



64'er Extra Nr. 1:
The Best of Grafik
Giga-CAD, Hi-Eddi,
Title-Wizard, Film-
konverter.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*



64'er Extra Nr. 2:
The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiter-
ungen.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 3:
The Best of Grafik
Erweiterungen für
Grafik und Spiele.
3-D-Trickfilm, Apfel-
männchen, Super-
Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 17:
Das Beste aus der
Wunder-
welt der Grafik
EGA, Sramycs
Sprite-Graphics, 51
neue Basic-Befehle.
Bestell-Nr. 38757
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 18:
Das Beste aus der
Welt der Grafik
Ped. Dreher,
Perspektiven: Graf-
iken mit räumlicher
Tiefe versehen.
Bestell-Nr. 38758
DM 49,-*

Spiele



64'er Extra Nr. 4:
Abenteuer-Spiele
Robox, Adventure,
Scotland Yard,
Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*



64'er Extra Nr. 15:
Abenteuer-Spiele
-Der verlassene
Planet- und -Mission-
Befreien Sie die Erde
von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,-*

Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 21:
Spiele
Drei Spiele mit
Level-Editor durch
Labyrinth voller
Gefahren, Wizenor,
Yicodrom und
Drugs.
Bestell-Nr. 38738
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 23:
Medici/Tuor
Medici: Machen Sie
Medici erneut mäch-
tig ... Tuor: Sie su-
chen die verborgene
Festung Gondolin.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 20:
Spiele
Labirynth: Wettrennen
in Labyrinth, Wasser-
mann: Tauchen nach
Tälern
Agent-Test: Geist und
Geschicklichkeitstest ...
Bestell-Nr. 38737
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 10:
Spiele
Rebound: Duell -
eine Arena im Jahre
2574, Palobs - ganz
entferrt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,-*



64'er Extra Nr. 6:
The Best of
Floppy-Tools
Programme für den
täglichen Einsatz
Ihrer Disketten-
station.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 7:
Programmier-Utilities
Eine Sammlung
leistungsstarker
Basic-Befehls-
erweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,-*



64'er Extra Nr. 12:
GSF-System
Ein leistungsstarkes
Programmiersystem
zum Schreiben von
Programmen im
GEM-look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,-*

C 128 und Plus/4



64'er Extra Nr. 14:
The Best of Anwen-
dungen
Master-Tool, Smon
und Promon, Mailbox,
Datic.
Bestell-Nr. 38720
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 19:
The Music
Assembler
Erstellen Sie auf
einfache Weise
eigene Musikstücke!
Bestell-Nr. 38763
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 22:
Disky
Manipulation von
Disketten, Floppy-
Programmierung.
Bestell-Nr. 38767
DM 49,-*



128er Extra Nr. 1:
The Best of 128er
MasterText 128,
Color Pack 1,
Double-Ass, Utilities
Bestell-Nr. 38712
DM 49,-*



128er Extra Nr. 3:
Utilities
Graphic 128, Turbo
Pascal wird grafik-
fähig, Super-Utilities,
Hilfreiche Programme.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,-*



128er Extra Nr. 2:
Paint, R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm,
das die höchste Auf-
lösung Ihres C128
verwendet.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,-*



64'er Extra Nr. 8:
MasterBase Plus/4
Eine semiprofession-
nelle Datenverwal-
tung mit vielen Lei-
stungsmerkmalen.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,-*

*Unverbindliche Preisempfehlung


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

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



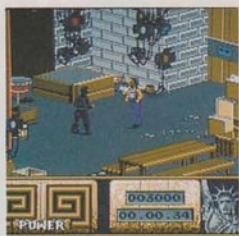
Red Storm Rising

Jetzt geht's mit dem Amiga "abwärts": Die U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC-Version wurde der Sound aufgebessert, sonst ist alles beim alten geblieben. Und das ist gut so, denn das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy spielt sich wahnsinnig spannend. Wer sich von der schlechten Grafik nicht abschrecken läßt und auf exquisite Strategie, harte Gegenspieler und hitzige taktische Gefechte nicht verzichten will, sollte sich das Programm zulegen. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 85%
Grafik: 66% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar



Last Ninja II

Auch die ST-Version von "Last Ninja II" ist anscheinend so nahe wie möglich an dem C64-Original gehalten. Die Grafik und die wenigen Soundeffekte sind einigermaßen ordentlich, die Hintergrundmusik schaltet man jedoch am besten ab. Was über den geringfügig schöneren Amiga-Ninja an anderer Stelle geschrieben wurde, gilt auch für diese Version, die übrigens zwei ganze Disketten füllt. Als Konvertierung akzeptabel, als Spiele-Neuerscheinung gerade noch Durchschnit. *wi*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 51%
Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Thunderstrike

Das darf doch nicht wahr sein! Auch wenn der Amiga grafisch ein wenig mehr kann als der Atari ST, darf bei der Umsetzung doch nicht eine derartige Farbarmut herauskommen! Zusätzlich krank "Thunderstrike" an denselben Symptomen wie die Amiga-Version. Dank "Nur Maus"-Steuerung ist der Gleiter viel zu schwammig zu kontrollieren. Dazu kommen Ruckel-Scrolling und ein etwas zu happiger Schwierigkeitsgrad. Nicht gerade eine gelungene Umsetzung der PC-Version. *al*

Genre: Action
Hersteller: Millenium
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 55%
Grafik: 63% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



F19 Stealth Fighter

Schneller als das AT-Vorbild und mindestens genauso gut spielbar — die Programmierer haben sich nicht darauf beschränkt, das Programm einfach "rüberzuziehen", sondern eine sehr gute, eigenständige Version programmiert. Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: aufsteigen, Bombe werfen, Gegner anstürmen, heimfliegen. Wer eine anständige, komplexe Flugsimulation mit dem inzwischen nicht mehr so geheimen Stealth-Bomber sucht, wird durchaus anständig bedient. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72%
Grafik: 78% Sound: 25%

Schwierigkeit: einstellbar



Turn it

Lobenswert: Die PC-Version des Tüftelspiels "Turn it" spielt sich genauso gut wie die Amiga-Version. Immer noch geht's darum, unter Zeitdruck Steinchenpaare auf einem Spielfeld abzubauen — natürlich machen ein paar Sonderregeln das Leben schwer. Ein oder zwei Spieler können antreten, es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Turn it fesselt mich Sicherheit einige Zeit an den Bildschirm. Das Programm unterstützt VGA, EGA, CGA- und Hercules-Karten und kommt mit 512 KByte RAM aus. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS 80%
Grafik: 63% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



Sim City

Auf Amiga und PC sorgte die originale Stadt-Simulation "Sim City" bereits für viel Kritikerlob und dralle Verkaufszahlen. Spielerisch hat sich auf dem Atari nichts geändert: Als Städteplaner und Bürgermeister müßt ihr eine Metropole entwerfen, in der Wirtschaft und Nahverkehr funktionieren und die Umweltverschmutzung nicht die halbe Bevölkerung zum Wegziehen veranlaßt. Eine starke Umsetzung, die aber leider nicht die hochauflösende Edelgrafik der PC/EGA-Version bietet. *hl*

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis/Infogrames
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 81%
Grafik: 54% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel



Rotox

Der rasant rotierende Roboter aus dem Actionspiel "Rotox" treibt nun auch sein Unwesen auf MS-DOS-PCs. Leider bleibt's auch hier beim mangelhaften Actionspiel, das nur durch den grafischen Drehreffekt des Bildschirms beeindrucken kann. Die Grafik sieht unter VGA erträglich, unter EGA und CGA dürftig aus. Für meinen Teil kann der Rotox-Roboter verrotten. Wer ein zünftiges Ballerspiel für seinen heimischen PC sucht, sollte lieber auf das viel bessere "Xenon 2" zurückgreifen. *mh*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 40%
Grafik: 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



Klax

Wie schon die Amiga- und ST-Umsetzungen der genialen Geschicklichkeits-Grübele "Klax" bietet auch die MS-DOS-Version uneingeschränkter Spielspaß. Alle Grafikmodi werden unterstützt (von Hercules bis VGA). Wer auf Denkspiele mit Geschicklichkeits-Touch steht, der kommt an Klax nicht vorbei. Der Sound war in unserer Testversion leider noch nicht eingebaut. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen/Domark
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 89%
Grafik: 53% Sound: —%

Schwierigkeit: mittel



Treasure Trap

Auch PC-Besitzer können jetzt in die Tiefen des Atlantiks abtauchen und auf Schatzsuche gehen. In einem Schiffswrack muß man so viele Goldbarren auf sammeln, wie es geht. Krabben, Quallen und anderes Unterwassergetier gilt es natürlich zu vermeiden. Leider hält sich, wie bei der Amiga-Version, auch auf dem PC die Spannung in Grenzen. Da helfen auch VGA-Grafik und AdLib-Sound nicht weiter. Spielspaß auf Tauchstation. *vw*



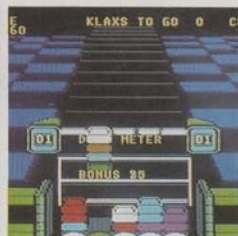
Bloodwych

Respekt, meine Herren! "Bloodwych" auf den Commodore 64 umzusetzen war sicher nicht leicht. Zwar müssen beim 64er aus Speichergründen auf ein paar Dungeonlevels verzichtet werden, und die Bedienung wurde etwas vereinfacht, aber ansonsten ist bei dem Spiel alles dran und drin. Dreidimensionale Labyrinth, viele Monster und sogar der Zwei-Spieler-Modus ist da. Für C64-Rollenspieler ist Bloodwych eine gelungene Adaption. *mh*



Dynasty Wars

Das berittene Actionspiel macht jetzt auch dem C64 die Pferde scheu. Diese Umsetzung von "Dynasty Wars" kombiniert das Hauptmanko der 16-Bit-Versionen (mäßige Spielbarkeit) mit betont schlichter Grafik. Außerdem wird auf dem C64 nicht dauernd gescrollt, sondern quasi von Bild zu Bild umgeben. Ganz nebenbei flog auch der Zwei-Spieler-Modus raus. Diese schlampige Version könnt Ihr ruhigen Gewissens vergessen. *hl*



Klax

Das einfache, durch viele strategische Varianten höchst ergiebige Spielprinzip des Automatenhits "Klax" sorgt jetzt auch auf dem C64 für fröhliche Grübelstunden. Die Arme-Leute-Grafik ist bei diesem Schnelldenkerspiel Nebensache, was zählt, ist die motivierende Idee. *hl*

Genre: Adventure	
Hersteller: Electronic Zoo	
Zirkra-Preis: 80 Mark	
MS-DOS	43%
Grafik: 62%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Imagework	
Zirkra-Preis: 65 Mark	
C64	74%
Grafik: 72%	Sound: 8%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Action	
Hersteller: U.S. Gold	
Zirkra-Preis: 50 bis 85 Mark	
C64	35%
Grafik: 33%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Tengen	
Zirkra-Preis: 50 bis 85 Mark	
C64	87%
Grafik: 38%	Sound: 41%
Schwierigkeit: mittel	

• Grafiken in allen Amiga-Grafikmodi • TFMX-Sound • Multiplechoice-Kommunikationen • 6 Begleiter mit Funktion • Bedienung über Icons • Action-Spiele • diverse Sound-Effekte • Speicher-Möglichkeiten des Spielstandes

Fatal Heritage

DAS NEUE SUPERADVENTURE

An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große Abenteuer über Dich herein.

Super: Eine südamerikanische Erbschaft; plötzlich und unerwartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche Weise.

Auf der weltweiten Jagd danach brauchst Du zuverlässige Freunde, denn Du bist nicht als Einziger hinter der Erbschaft, einer tropischen Plantage mit einem riesigen Goldschatz, her. Der Weg dahin ist mit gefährlichen Zwischentfällen geplästert:

Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershelfern im Nacken, total fatale Tücken lauern im kleinsten Detail, brutal heimtückische Bestien bringen Dich an den Rand des Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd verführerisch wirst Du dubiosen Fährten ausgesetzt, Terroristen machen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich

bei der ersten Gelegenheit aus dem Staube — andere helfen genau da, wo sie unentbehrlich sind.

Oft trägt der Schein und das grobvennliche Verhältnis ist nahe — better think twice — damit Du am Ende aus der "Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst.

Perfekte Grafiken
Topsound
intelligente Texte
spannende Handlung



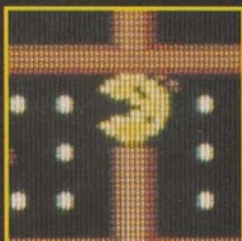
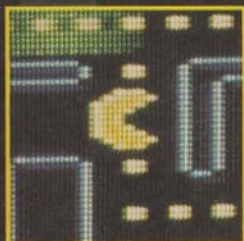
Nur DM 89,95

Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Made by **ESD** & DELTA KONZEPT
Händleranfragen erwünscht

Delta Konzept GmbH • 4000 Düsseldorf 11 • Postfach 190 104 • Telefon 021 59/8 1075

COUPON
Anschrift: Delta Konzept GmbH, Postfach 190 104, 4000 Düsseldorf 11
Ich wage es und bestelle Spiel/e zum Preis von jeweils
89,95 DM! per Nachnahme.
Name: _____
Eigene Anschrift: _____



Der Flattermann

(aus "Fort Apocalypse")

Flapp-flapp-flapp. Stundenlang Flapp-flapp-flapp. Flapp-flapp-flapp brachte uns zur Verzweiflung. Die Eingesperrten wollten wir ja retten, aber das Rotorengeschrei war schwer zu ertragen. Im Labyrinth kurven, Barrieren zerballern, auf Plattformen landen — alles pixelgenaue Maßarbeit. Mit einem hoch gehandelten POKE war das Spiel gerade zu schaffen, von 255 Leben verbriet man 254.

Motto: Abheben

SPRIT

Die Familie

(aus "Pac-Man", "Ms Pac-Man", "Pac-Mania", "Pac-Land")

Romantisch war's, das "erste Mal": In der heimischen Kneipe dem seltsamen Gobble-Gobble-Geschrei nachgehen. Dem Demo zusehen. Die Mark zücken: Game Over nach zwölf Sekunden. Noch eine Mark zücken: Game Over nach 14 Sekunden. Und noch eine und noch eine und noch eine... Mampfmännchen Pac-Man fraß nicht nur blinkende Punkte mit unflätigem Appetit, sondern die Münzen der ganzen Nation. Warum er dabei nicht zunahm, ist ein Rätsel. Auch die Familie wurden von vier Geistern heimgesucht. Ob nun Pac-Man, Ms Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Mania oder Pac-Land: Ohne sie und Inky (blau), Blinky (gelb), Dinky (grün) und Pinky (rosa) wäre die Szene nicht entstanden. Wir tüftelten die irrsinnigsten Routen aus, im neunten Level holten sie einen doch ein. Gretchenfrage der Pac-Maniacs: Nehm' ich nun die Pille?

Motto: Running in the family



Das Monstrum

(aus "R-Type")

Kurzer Anflug im gepanzerten Schiff, Aussichtsplattform im oberen Teil des Bildschirms. Die Touristenattraktion im R-Type-Land: Das Endmonster des ersten Levels. Fuchtel mit dem Schwanz. Spuckt Kugeln. Schießt mit Laser. Steht netterweise auf Knopfdruck für Bildschirmfotos still. Bitte lächeln

Motto: Off kopiert, nie erreicht





ES!



Ohne Sprites bewegt sich bei Computerspielen nichts. Ob's nun gute alte Bekannte oder gute alte Fieslinge sind: hier ein kleiner Nostalgietrip durch die Welt der Pixel von Anatol Locker

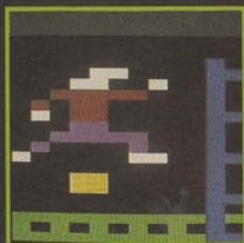


Die Schöne

(aus "Out Run")

Der Turbo des Testarossa fauchte zwar süß, doch süßer war die Kleine auf dem Beifahrersitz. Kommentarlos ertrug sie Cabriofahren bei 330 km/h, halsbrecherische Überschläge und den Frust des ausgelaufenen Zeitlimits. Keiner weiß wohin sie wollte und wie sie von vorne aussieht.

Motto: Bitte umdrehen



Der Schlichte

(aus "Jumpman")

1983 — ein "Jumpman"-Jahr. Die Grafik schlicht, Animation kaum vorhanden, die Musik dudelte. Trotzdem: Das Geschrei war groß, die Levels tückisch, und der Spielspaß ungeschlagen — damals gab es gerade knappe 20 gute Spiele. So niedlich ist seitdem keiner mehr gesprungen.

Motto: Höher? Schneller? Weiter!



Der Stubenhocker

(aus "Little Computer People")

Das perfekte Hausmütterchen: Er kocht, putzt, turnt, spielt Klavier. Man gab ihm zu essen, zu trinken und redete mit ihm. Er verstand zwar nur die Hälfte, dafür holte er nach der Aufforderung "Please dance for me" eine Dose Hundefutter aus dem Kühlschrank — nach seinem IQ fragten wir besser nicht. Was immer man tat: Spätestens nach zehn Minuten holte er einen Packen Karten vom Dachboden. Und wenn er nicht verdurstet ist, dann mischt er noch heute.

Motto: Garantiert stubenrein

Das Maskottchen

(aus "Super Mario Bros")

Mario + Pilz = großer Mario. Großer Mario + Blume = schießender Mario. Schießender Mario + etwas Geschick = Prinzessin gerettet. Der nintendo'sche Dreisatz ging spätestens bei "Super

Mario Bros" restlos auf: Das Hausmaskottchen machte Weltkarriere. In Amerika und Japan kennt jedes Kind die Mario-Sippe: Bruder Luigi steht zwar im Schatten, darf aber auch levelweise Prinzesschen retten. Anarchistisch gut.

Motto: Aber unsere Prinzessin ist in einem anderen Schloß...





Der Obergegner

(aus "Gunhed")

Knirscht beim Reinschlagen. Blinkt bei Beschuß, Schluckt 1000 Treffer. Sieht wahlweise aus wie das Glibbermonster des letzten Horrorstreifens, der Unfall im Genlabor oder Perry Rhodans Alptraum. Lummelt am Ende eines Levels, wartet auf Zoff und verpufft in einer gigantischen Explosion.

Motto: Weg damit

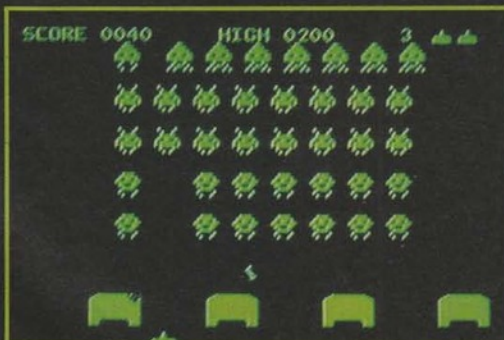
Die Formation

(aus "Space Invaders" und "Galaga '88")

Sie kamen aus dem Nichts. Exakt 40 Stück schwebten plötzlich auf unseren Monitoren: bewaffnet und gefährlich. Sie wollten runter.

Wir wollten das nicht. Im Lauf der Jahre wurden sie bunter, bewaffneter und gefährlicher. An den Positionen hat sich nichts geändert: sie oben, wir unten. Die Menschheit erlangte Dauerfeuer, um ihnen Herr zu werden.

Motto: Stufenweise abbauen



Die Mullmänner

(aus "Dungeon Master")
"WASISTDENNDAS?" (Originalton). Die Mumien stapften auf uns zu wie Bela Lugosi in einer Parade-rolle. Zwei gut platzierte Keulen zwischen die muffigen Mullbinden: Sie verpufften, wir lachten wieder (später stießen wir auf den Drachen: Da lachte er). Außerdem erfuhren wir, daß man Monster auch essen kann: grausiger Rollenspiellalltag.

Motto: "Ful Ir" und nichts wie weg!



Der Professor

(aus "Maniac Mansion")

Der irre Hausherr beherbergte in seinem "Maniac Mansion" einen Kometen, ein Tentakel, den toten Cousin Ted und eine teuflische Maschine. Er wollte Sandy das Gehirn weichkochen und die Welt beherrschen. Drei Kids machten sich auf, um ihn das Fürchten zu lehren. Seine gräßlichste Tat: Wahrscheinlich hat er das Benzin für die Ketensäge verstreut.

Motto: Tentakel for president





Der Springer

(aus "Wizard")

Ohne Extrawaffen schaffte er die vierfache Rolle mit Bravour. Er zauberte aus dem C64 ein Farbenwunderland. Der Zauberer mit seiner wehrhaften Katze brachte sogar Nicht-Action-Spieler an den Joystick. Acht Levels voller Tropfen, nebenbei lernte man die additive Farbmischung. Niedlich: Die Katze mit dem weiß getupften Schwanz und dem Kampfanzug.

Motto: Einkochen



Der Kidnapper

(aus "Donkey Kong")

Tierisch: Erst schnappte er sich die Herzdame, die herzerreißend brüllte. Affig: Er kletterte auf das höchste Gerüst, das er finden konnte, stellte die wimmernde Lady ab und hüpfte machohaft auf und ab, wobei er das Gerüst verbog. Haarig: Als er dann noch massenhaft Fässer nach unten schmiß, reichte es. Mario ging rauf, um den Burschen wieder hinter Zoo-Gitter zu bringen. Level für Level. Leiter für Leiter.

Motto: Entlausen



Die Tanzmäuse

(aus "Galaga '88")

"This is Galactic Dancing" — nur Banansen ballerten da los. Wer keinen Schuß abfeuerte und den Tanzmäusen zusah, entpuppte sich als Kulturmensch und bekam mindestens 10 000 Bonuspunkte. Das Sprite-Ballett erschien nach jedem vierten Level; jedesmal gab's eine neue Musik.

Motto: Spitzentanz, Sprites und Schwanensee



Die Sportler

(aus "Winter Games", "Punch Out")

Wo wir kläglich versagten, machten sie eine gute Figur: Reiten, Rodeln, Reck. Sie stemmten, surften, sprangen, sie schwitzten nie und brachten uns die Sportarten schöner bei als der Sportlehrer — ein Hauch Olympia wehte durchs Spielzimmer.

Motto: Salto digitale





Der Prügelknabe

(aus "R-Type")

Erst eine Kollision mit einer schweren Raumschiffformation. Dann abgefeuert auf den Schild eines Bodengeschützes. Zwischen-drin brutzelt ein weißer Laserstrahl Titaniumverkleidung an. Computerspielsatelliten sind harte Burschen. Sie rammen Flieger. Sie halten Schüsse auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen sie sich ausbauen, mit Raketen, Lasern, Wellenschüssen bestücken.

Motto: Aufrüsten

Die Garage

(aus "Elite")

Das Einparken war eine Qual: Ranfliegen, Winkel korrigieren, Drehung justieren und rein mit Volldampf. Hundertmal sind wir angeschrammt, umgedreht oder zerschellt. Waren wir einmal drin, gab's neuen Treibstoff, Sklaven, fremde Güter. Vielleicht sogar eine Mission? Mit donnernder Stereoanlage, zappendustere Wohnzimmern und Papis großem Fernseher fühlte man sich wie Buck Rogers persönlich.

Motto: Harte Männer parken selber

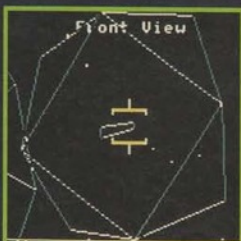


Der Maulwurf

(aus "Boulder Dash Construction Kit")

Rockford nahm nur vom Feinsten. Lupenreine Diamanten mußten es sein, bis zu hundert pro Level. Er wühlte, buddelte und grub danach. Staunend stellten wir fest, daß es unter der Erde auch tödliche "Blinker" und rechtsrotierende "Schmetterlinge" gab. Keiner hat uns je verraten, was er mit der Erde gemacht hat.

Motto: Diamonds are a rocks best friend



Die Metaller

(aus "Xevious")

Die ersten Sprites im edlen Metallic Look schwebten in "Xevious": Schöner als die Lackierung von Papis neuem BMW. Silbergrau; wenn man genau hinsah, blitzten sie im imaginären Sonnenlicht. Von der Musik konnte man Alpträume bekommen, aber in der Spielhalle war der Automat permanent umringt.

Motto: Polieren



Die Niedlichen

(aus "Bubble Bobble", "Nebulus", "New Zealand Story")

Putzig, niedlich, süß: Sprites müssen nicht immer wie Frankenstein aussehen.

Kategorie "Fruchtig": Die blasenwerfenden Brüder Bub und Bob schäumten 100 Levels lang ihre Gegenspieler mit Seifenblasen ein, worauf sie sich in Diamanten, Regenschirme und Fallobst verwandelten.

Kategorie "Luftig": Das Modell "Nebulus". Der tapsige Knödel tippelte durch Türme um die Spitze zu erreichen. Kaum war er oben, klappte der Turm zusammen — Sisyphusarbeit für Aussichtsfans.

Kategorie "Putzig": "New Zealand Story": Es war einmal eine Kiwi namens Tiki, deren Freunde wurden von einem Walroß entführt — die Story ist so harmlos wie Griesbrei, das Spiel hatte es in sich.

Motto: Knuddeln



WER WIRD DENN
GLEICH IN DIE LUFT GEHEN

Phelios



Nur nicht den Kopf verlieren... (Mega Drive)

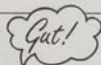
Ein hochkarätiger japanischer Spieleproduzent feiert seinen Einstand als Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit "Phelios" liegt Namcot's Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen müsse, erscheint beim Einschalten der Konsole erstmals nicht das blaublitzende Sega-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug.

Als Einstiegs-Genre hat sich das Namcot-Team die Baller-Spielzunft ausgesucht. In sieben grafisch unterschiedlichen Leveln schiebt sich die Landschaft sanft von oben nach unten an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß darüber hinweg. Anfangs verteidigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß; im Lauf des Spiels bescherten Extrakapseln mächtigere Waffen, die allerdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken. Besonders bewährt haben sich — neben den obligatorischen Speed-Ups — die Beiboote, die widerspruchlos mitballern. Zielsichere Lenkraketen, ein schlagkräftiger Seitwärtsschuß (prallt von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschöß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt man den Feuerknopf zu früh



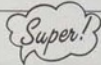
Sieht nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Drive)

Prima Premiere: "Phelios" ist zwar kein Ausnahmemodul, aber allemal ein technisch tadelloses und spielerisch durchdachtes Ballerspektakel. Die Grafik macht ordentlich was her (inklusive allerfeinstem Parallax-Scrolling), die Levels



Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist

wohl dosiert. Um die Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Normal- und Beam-Schuß (während er sich auflädt, kann nicht gefeuert werden) abwechseln. Ein Bonus-Keybord gebührt dem Musiker, der stimmungs- volle Melodien und knackige Sound-Effekte aus dem Mega Drive herausgeholt hat.



Die Mega-Drive-Spiele werden immer besser. Was Phelios an Sound- und Grafikeffekten aufführt, um Action-Fans an den Bildschirm zu fesseln, erkennt man erst nach einigen Sitzungen. Allein die zweite Hälfte des ersten Levels schlägt in Sachen Fluggefühl nahezu alles, was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Mühelos wird auf

mehreren Ebenen in alle Richtungen gescrollt, während Dutzende von Sprites den Spieler hektisch die Feuertaste bearbeiten lassen. Exzellent auch die Soundeffekte und die atmosphärischen Musikstücke. Daß man nach Verlust eines Lebens vor Extrawaffen und Speed Ups gesetzt wird, mußte auch den erfolglosesten Spieler gnädig stimmen.

STECK BRIEF

Genre: Action		Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark	
MEGA DRIVE		74%	
Grafik: 72%	Sound: 77%	Schwierigkeit: leicht	



Auf den ersten Blick ein "Dragon Spirit"-Nachfolger, dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel: (Mega Drive)

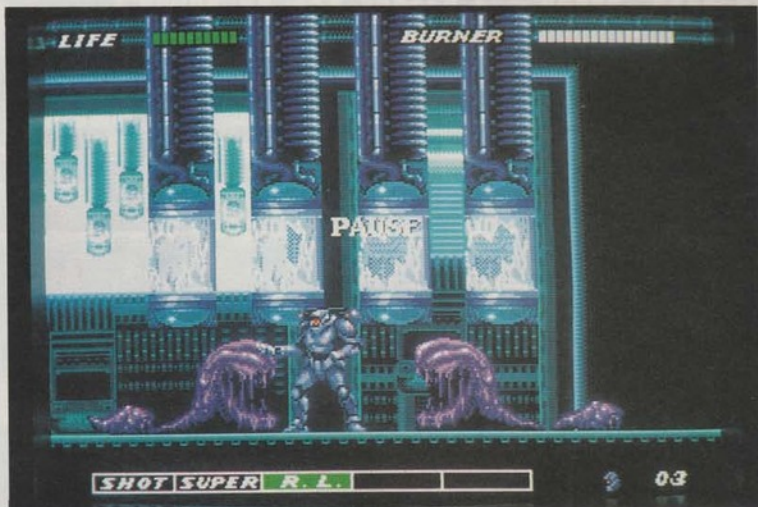
BLECH-BULLE

E-Swat

Daß es die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung nicht ganz leicht haben wird, wissen wir alle spätestens seit dem Kinostreifen "Robocop". Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannenden Terrororganisation, genannt EYE, bedroht. Die normale Polizei ist hilflos, und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier mitmischen. Die, die es geschafft haben, kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Raketenantrieb.

Euren Kampf gegen die Finsterlinge von EYE beginnt Ihr als normaler Polizist. Nur mit einer schnöden Handfeuerwaffe müßt Ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, überstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die tolle E-Swat-Ausstattung. Ähnlich wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen, knien und hüpfen; später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter, Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanalratten und andere unfreundliche Gesellen an. Um den Feinden Herr zu werden, findet der unerschrockene Held ab der dritten Spritstufe



Ein Polizist im schleimverseuchten Genlabor: Kann das gutgehen? (Mega Drive)

feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuß; dieser läßt sich aber nur einmal nach dem Aufsammeln verwenden. Je nach Spielsituation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Treibstofftank des Raketenrucksacks wieder auffüllen. Aber nicht nur feindliche Spritformationen wollen dem Hüter des Gesetzes ans Leder. Hindernisse müssen umgangen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf den Nullpunkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten. Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los. mh



Viele Hindernisse warten im fünften Level (Mega Drive)

Martin mag sagen, was er will, mir persönlich liegt "E-Swat" etwas näher als Spielerherzen als das technisch eindrucksvollere "Super-Shinobi". Und das aus nur einem einzigen Grund: Meine Polizisten-Sprites leben länger. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur einstellbar, sondern läßt ungeübten Spielern auch eine Chance, etwas weiter als nur bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad stimmt.



Alle Extras sind an dem Platz, an dem man sie am nötigsten braucht, jeder Gegner und jeder Ober-Finsterling ist mit wohlüberlegter Taktik zu besiegen. Technisch zeigt sich E-Swat von einer angenehmen Seite. Warten die ersten beiden

Levels noch mit magerer Grafik auf, so steigert sich das später bis zu feinsten Bilderorgien. E-Swat ist genau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch nicht im Schlaf durchspielen.

Glaubt man zu Beginn noch, einen auf Science-fiction getrimmten "Shinobi"-Verschnitt vor sich zu haben, ändert man seine Meinung nach kurzer Einspieltzeit sehr schnell. Je höher der Level, desto schöner die Grafik und desto spielerisch gehaltvoller präsentieren sich Gegner und Hindernisse. Allen voran der schaurig-schöne vierte Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schlei-

Gut!



migen Masse an Wänden und auf Gängen ist sein Geld wert. "E-Swat" ist ein linientreuer Vertreter des "Mit-Taktik-schaff"-ich-jeden-Gegner"-Kultes. Die Brillanz von "Super Shinobi" wird zwar nicht erreicht, aber Fans davon sollten sich auch von "E-Swat" angesprochen fühlen. Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen sogar weniger gewiefte Spieler zu Erfolgserlebnissen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

75%

Grafik: 74%

Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht

Das ist es – offiziell
Videospiele neu definiert

SEGA

MEGA

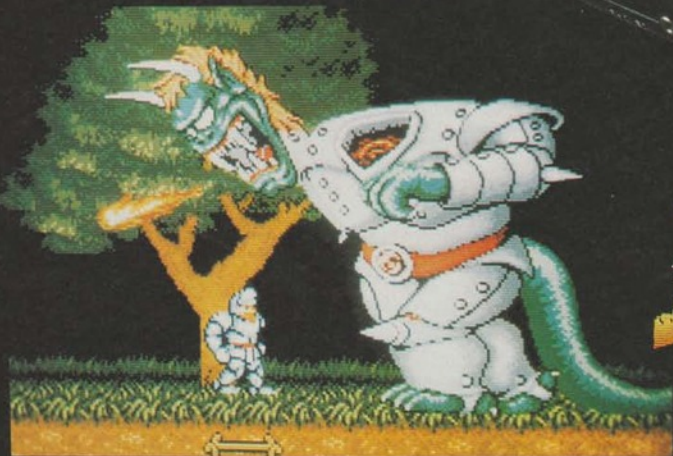


16-bit Technik
derzeit höchster technischer Standard

68 000er Hauptprozessor
erstmalig serienmäßig integriert

Original-Technik
der Spielhallenmaschinen

Graphik- und Soundqualität
den Automaten entsprechend



SEGA gibt's komplett im guten Kaufhaus, im Fach- und Versandhandel und natürlich im Spielwarengeschäft • Dorf oder bei uns erhalten Sie auch de



Wir bringen das Spielhallen-
Erlebnis nach Hause

DRIVE®



PHANTASY
STAR II



Virgin
GAMES





Grafik und Sound vom Allerfeinsten (Mega Drive)

DIE GROSSE FLATTER

Batman

Der beflügelte Held zahlloser Comics, TV-Serien und Kinofilme setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an: Bildschirm frei für "Batman". Im Vergleich zur kürzlich erschienenen Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen. Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte drängeln. Sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und flinke Reaktionen von Euch.

In den ersten drei Missionen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an. Mit freundlich gemeinten Fußtritten

und Handkantenschlägen boxt sich der schwarze Korsar den Weg frei. Zur Not springt er über ein Hindernis einfach hinweg. In ganz aussichtslosen Situationen solltet Ihr shurikan-ähnliche Wurfgeschosse einsetzen, die allerdings nur begrenzt verfügbar sind. Um sich auf eine höher gelegene Plattform zu hieven, trägt Batman einen Enterhaken bei sich, den er jederzeit auswerfen kann. In späteren Missionen müßt Ihr Euer Können als Pilot unter Beweis stellen: Am Steuer des Batmobiles (am Boden und in der Luft — jeweils vor horizontal scrollenden Szenarien) fährt und schießt man sich den Weg frei. Continues und ein Option-Menü laden zu längeren Bat-Sessions ein. *mg*

Was für eine Musik! Neben der edlen Grafik sind die grandiosen Songs mit das Beste an diesem Modul. Spielerisch fällt die Mega Drive-Version gegenüber der tollen Game Boy-Variante zwar etwas ab, plazierte sich aber tapfer in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern entfernt an "Super Shinobi", ohne



allerdings an dessen Klasse heranzukommen. Wer vor pixelgenauen Sprüngen und viel Prügel-Szenen nicht zurückschreckt, der wird ansprechend bedient. Leider gibt's so gut wie keine Extras: lediglich neue Energie, mehr Wurfgeschosse und Extraleben kann man einheimen. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 80%

Sound: 88%

Schwierigkeit: schwer



Grimmige Roboter fighten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

QUARTERBACKS AUS STAHL

Cyberball

American Football? Buh, selten so gelangweilt. Bei einem "Cyberball"-Spiel ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaßige Neuerungen. So treten in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knüppelharter Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft in Ballbesitz, die Grundlinie der gegnerischen Spielfeldhälfte zu erreichen. Allzuviel Versuche hat man aber nicht: Der Ball aus Metall wird immer heißer, explodiert schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz. Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahl

des nächsten Spielzugs auch glasklare Taktik gefragt.

Die taufrische Mega Drive-Version von Ataris Automaten-Actionssportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle. Nach jedem Spieltag erfahrt Ihr ein Paßwort, um später beim selben Stand weiterspielen zu können. Außerdem im Angebot: vier Schwierigkeitsgrade, ein Zwei-Spieler-Modus und eine Prise Taktik. Von den Prämien für gute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Verfügung.

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in Japanisch. *hl*

Angeht dieser brillanten Mega Drive-Umsetzung fällt einem erst richtig auf, wie schlampig die Computer-Versionen von Cyberball ausgefallen sind. Wohl dem, der Segas 16-Bit-Video-Spiel hat, denn hier wurde die originelle Spielidee glänzend realisiert. Die Grafik ist erfreulich schnell, doch vor allem die hervor-



gende Spielbarkeit macht das Modul zu einem Leckerbissen für alle, die sich mit den American Football-Regeln auskennen (wichtige Voraussetzung!). Die vier Schwierigkeitsgrade, der gute Liga-Modus und die Sportschau-mäßige Wiederholung besonders gelungener Spielzüge runden das tadellose Programm ab.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA-DRIVE

81%

Grafik: 70%

Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



Vorsicht, der Teufel lauert! (PC-Engine)



Je später der Level, desto größer die Sprites (PC-Engine)

TEUFLISCH GUT

Devil Crush

Es geht doch nichts über einen guten, alten Flipper. An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Aggressionen abregieren kann. Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömmlichen Flipper, wartet "Devil Crush" allerdings mit einigen Besonderheiten auf. Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern liefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster-Sprites. Drachen spucken Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kugel ins Aus geht. Überall auf der Spielfläche marschieren Zombies, Zwerge, Ritter und Zauberer herum. Trifft man

die finsternen Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn. Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den richtigen Schwung heraus, dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusleveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und ihre Spielstände lassen sich komfortabel mit Paßwörtern speichern. Daneben hat "Devil Crush" alles, was auch ein "echter" Flipper bietet: Extrabälle und eine Endzahl-Auslösung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus. Auch gefühlsvolles Rütteln ist mit dem Joypad möglich. **vw**

"Devil Crush" ist der beste Flipper, den Ihr jemals außerhalb einer Spielhalle zwischen den Fingern gehabt habt. Schon nach wenigen Augenblicken ist vergessen, daß man nur vor dem Bildschirm sitzt. Das Scrolling ist dermaßen weich, daß die Spielfläche wie aus einem Guß erscheint. Die Flipper lassen

Super!



sich wunderbar gefühlsvoll bedienen; gezielte Schüsse und Stopfbälle sind damit kein Problem. Es ist eine Freude, dem Monstergewusel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailreiche Grafik wartet ständig mit neuen Überraschungen auf. "Devil Crush" ist eine Investition, die kein Flipper-Freund bereuen wird.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 79%

Grafik: 80% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

DIE NINJAS, DIE ICH RIEF

Ninja Spirit

Noch immer nicht genug von Samurais und Shirenobis, von fliegenden Shuriken und überlebensgroßen Endlevel-Gegnern? Wenn nicht, könnt Ihr mit der Umsetzung des Irem-Automaten "Ninja Spirit" all diese bewährten Elemente erneut auf Eurem Bildschirm holen. Ihr selbst steuert dabei mal wieder einen Ninja der rachedurstigsten Sorte. Vier verschiedene Waffen trägt er unter seiner Kutte, um für sieben, von links nach rechts scrollende Level voller Feinde gerüstet zu sein. Wie in jedem japanischen Videospiel dieses Baujahrs erwartet den Spieler am Ende einer Aufstellung ein besonders böstiger Kämpfer von teilweise bildschirmfüllender Körpergröße. "Select"- und "A"-

Buttons des Joypad werden zu Wahl und Gebrauch der Waffen benützt, mit der zweiten Feuertaste wird gesprungen. Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefallenen Gegner freundlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs und Schutzschilder zurück. Ebenfalls aufsammlen kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprünge und Schläge imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren "Arcade"-Modus noch eine Überlebenschance. Dort gilt: Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden. **wi**

An den Automaten habe ich mich nie herangetraut, und so war ich froh, dieses hektische Kampfspiel in seiner ganzen Pracht auf der PC-Engine zu sehen. Mit drei Spielfiguren gleichzeitig schwächliche Feinde aufzumischen, bedeutet tatsächlich fast dreifachen Spielspaß. Präzise Steuerung

Gut!



und gnädige Kollisionsabfrage (die Gegner verpuffen beinahe noch, bevor die Feuertaste gedrückt wurde) schaffen schnell eine angenehme "Ich bin unbesiegbar"-Atmosphäre. Zum Glück gibt es den "Arcade"-Modus, sonst würde der Spielspaß an dieser feinen Umsetzung wahrscheinlich nicht lang anhalten.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 75%

Grafik: 80% Sound: 68% Schwierigkeit: mittel



Ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibb'ts ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück: Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

GNADENLOS GUT

Image Fight

Wer vor gut zwei Jahren in eine Spielhalle ging, und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefen Seufzer, der von einem hilfeschreitenden Schulterzucken begleitet wurde: Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit verbundenen Augen durchspielen, scheiterten an Irem's vertikal scrollenden Baller-Alttraum. Die PC-Engine-Besitzer sind hier besser dran: sie dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen.

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viel Innovatives: Eine Menge Feinde, die in den fünf Levels auftreten, wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet.

Als Krönung marschieren wuchtige Endgegner auf, die sich recht eigentümlich verhalten. Auch das Extrawaffen-Arsenal ist beachtlich. Besonders beim Einsammeln der Beiboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf, wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben — für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zusätzlich könnt Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken. Gesichtet wurden u.a. Laser, Billard-, Streu- und Kugelschuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarriere. mg

Selten habe ich ein so konsequent durchdachtes Ballerspiel gesehen. Jeder Feind wurde pixelgenau platziert und hat eine ganz bestimmte Aufgabe, die er pflichtschuldig ausführt. Ohne Wissen, wann welcher Gegner wo auftaucht und welche Extrawaffe ich an einer bestimmten Stelle brauche, ist man total

Gut!



verloren. Image Fight ist ebenso motivierend wie schwer. Wer schon bei "Thunder Force III" Probleme hatte, der sollte Image Fight nicht anrühren. Action-Spezialisten dürfen sich auf eine beinhardt, aber sehr selten unfaire Herausforderung freuen. Leider wird das Spiel ab und zu langsamer.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

75%

Grafik: 70%

Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

PIONIER-PENG-PENG

Xevious

Die Damen und Herren in den Chefetagen der japanischen Spielefirmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Nachdem man Taito's Baller-Papi "Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat, feiert nun Namcot's "Xevious" ein elektronisches Comeback. Der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele wurde sowohl originalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen.

In beiden Versionen fliegt ein silbern glänzendes Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei. Die landgestützten

Geschütze werden mit gezielt abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstredend im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunkt wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert. Im 90er-Remix gibb'ts zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Original-Soundeffekte des Vorbildes. Geboten werden u.a. ein größeres Fadenkreuz, ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni. mg

Wie die Zeit vergeht! Vor knapp acht Jahren war ich von der "unglaublichen" spielerischen Abwechslung und der "atemberaubenden" metallischen Grafik von "Xevious" hingerissen. Heute entlockt es mir nur noch ein mitteldüdes Lächeln und mein Blick schweift sehnsüchtig zum "Gunhed"-Modul.

Gekht so



Bei dem 90er-Remix wurde leider viel verschenkt. Die Grafik blieb gleich, lediglich ein paar windige Extras und ein neues Musikstück hat man hinzugefügt. Das ist zu wenig. Ganz ehrlich: Dann spiele ich schon lieber das fehlerfrei umgesetzte Original — und sei's nur um der alten Zeiten willen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

51%

Grafik: 37%

Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggern (PC-Engine)



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

LEISE RIESELT DER SAND

Beach Volley

Wohl dem, der die schöne Sportart Volleyball nicht immer im Saurer-Schweiß-Ambiente schummriger Turnhallen ausüben muß. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öl- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmettert kurzerhand im Sand. Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittelt "World Beach Volley" nun auch dem PC-Engine-Besitzer.

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Trainingspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Beim Turnier bekommt Ihr ein Paßwort verraten, wenn Ihr ein Match gewonnen habt. Wer

einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit einem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt Ihr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentlich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Volleyball-Regeln: Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls.

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Balkünstlern nach. Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepulen zur Verfügung, um die müden Recken wieder ein bißchen aufzupowern. *hl*

In ein Turnier sollte sich nur trauen, wer sich in Übungspartien mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Da werden die Bälle in einem solchen Tempo geschmettert, daß jede Sanddüne erschrocken das Weite sucht (und man oft keine Zeit hat, vernünftig zu reagieren). Um wirklich gute Partien zu spielen, solltet Ihr

Gehört so



Euch mit einem Freund zusammen. Das Hin- und Herschalten zwischen den Spielfeldern bei einem Solo-Match ist nicht unbedingt optimal. Von der besorgniserregend ruckligen Animation der Volleyballspieler abgesehen, bietet das Modul keine weiteren Blößen. Der Kauf lohnt sich für Fans des Genres.

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: ISS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 60%
Grafik: 43% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

RÜSTIGER RENTNER

Lode Runner

Nach "Space Invaders" und "Xevious" schaut ein weiterer alter Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine vorbei: Der berühmt-berüchtigte "Lode Runner" ist wieder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher. Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an; die Verjüngungskur "Made in Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt. Statt bildschirmgroßen Leveln gibt's jetzt scrollende Labyrinth. Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghangeln. Auch die Feinde, vor denen Lode Runner ständig flüchtet, sind auf die bewährte Methode zu überlisten. Per Feuerknopf-Druck

wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner (hoffentlich) hineinfallen. Nach kurzer Zeit schließt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitig — ehe er an anderer Stelle wieder zum Leben erwacht.

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort. Wem die 100 vorgefertigten Level nicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerfen. Diese dürfen auf dem Backup-Booster gespeichert werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levels ein recht vergänglich Leben beschied: Bis daß der Netzstecker uns scheidet. *mg*

Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man die Neuaufgabe des Spieleklassikers schon programmieren können. Die Umsetzung macht durchgehend einen recht matten Eindruck. Das ändert allerdings nichts am nach wie vor prima Spielprinzip von Lode Runner: Freut Euch auf eine würzige Mi-

Gehört so



schung aus Geschicklichkeit- und Taktikelementen. Wer schon im Besitz von anderen Lode Runner-Versionen ist, der braucht die PC-Engine-Umsetzung nicht zu kaufen. Alle anderen sollten ein Probeispiel riskieren: Der erste müde Eindruck täuscht über die spielerische Klasse hinweg.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Pekk-In-Video, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 73%
Grafik: 27% Sound: 20% Schwierigkeit: mittel



Willst Du zu den Fischen geh'n, bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)

WASSERBOMBEN-VETERAN

Silent Service

Erst war es indiziert, dann kam es vom Index, dann wurde es re-indiziert, dann kam es wieder runter — kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschied wie "Silent Service". Der Computer-Klassiker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viele Bruttoregisteronnen zu den pazifischen Fischen zu schicken — selbstverständlich mit einem amerikanischen U-Boot. In der Simulation ist nicht nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern viel taktisches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feindliche Zerstörer die Wasserbomben

klarmachen). Wer erstmal üben will, kann das gefahrlos in der "Practice"-Mission: Vier Schrott-Tanker stehen in Schaschlik-Stellung Spalier und warten auf den schnittigen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs "Convoy Actions", bei denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballern. Wer sich hier sicher fühlt, sollte eine "War Patrol" versuchen, die über 58 Tage klaustrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt.

Man hat gegenüber dem Original nur wenig abgespecken müssen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist alles da, was des Seebären Herz erfreut. Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden. *al*

Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen — auch nach vier Jahren. Obwohl inzwischen technisch überholt (vor allem die Grafik auf dem Nintendo, bei dem's recht verwässert aussieht), bleibt Silent Service in puncto Spielbarkeit unübertroffen.

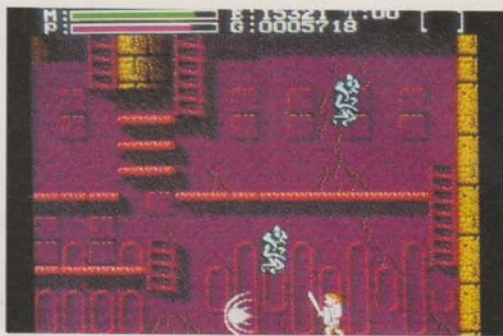
Es macht einfach Spaß, eine Patrouille lang durchzuzittern,

Super!



Ich kann das Spiel jedem empfehlen, der mit der harten Thematik keine Schwierigkeit hat.

ob man den fetten Tanker noch unter die Wasseroberfläche schicken kann, bevor der Zerstörer andampft. Der Biß der Gegenspieler und "Ol- und Schweiß-Flair" des U-Boots kommen auch bei dieser Umsetzung gut rüber.



Im Wellenbaum da tobt der Bär, Monster schlagen mag ich sehr (NES)

HELDENHAFT VON AST ZU AST

Faxanadu

Seit langer Zeit lebt das Volk der Elfen in einer Stadt unter dem großen Wellenbaum. Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Städte in ihm Platz haben. Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meteoritenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheil, das von bösen Mächten angezettelt worden ist, Einhalt gebieten.

In dem Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens von den "Y's"-Machern stammt) steuert Ihr das obligatorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Euer Held kann auf Knopfdruck vom springen, rennen und mit Waffengewalt Monster ver-

prügeln. Sogar mit magischen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlreichen Einkäufe nötige Kleingeld gibt's durchs "Monster ummieten". Erfreulicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgeputzten Feind; habt Ihr eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, könnt Ihr Euch befördern lassen. Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einzelnen Bildschirme werden allerdings nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Stirbt der Retter mal den Heldentod, fängt er in der alten Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Paßwort, mit dem Ihr später an alter Stelle wieder anfangen dürft. *mh*

Seit ich das Modul "Faxanadu" habe, staubt mein NES nicht mehr ein. Diese Mischung aus "Zelda II", "Y's" und "Castlevania" bringt zwar spielerisch nichts grundlegend Neues, macht aber trotzdem einen Heiden Spaß. Viele Gegenstände, zahlreiche Monster, ein höllisches großes Spielfeld und ein Hau-

Gut!



fen leichter Rätsel sorgen für die nötige Kurzweil. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings auch hier nichts. Besonders schmeckt ist die Bilderpracht: Zwar sieht's am Anfang mager aus, je weiter man aber in dem Wellenbaum nach oben klettert, steigt die Qualität der Grafiken ganz gewaltig.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO

80%

Grafik: 59% Sound: 40% Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO

76%

Grafik: 54% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel

POWER TIPS

der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost,
Markt & Technik Leser Service,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5

Bestell- Gutschein

Ja, ich will _____ Exemplare

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich
Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name/Vorname _____

Straße/Nr. _____

Telefon _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:

Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnerung!“

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,- DM.



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)



Droht die Kugel zu verschwinden, werd' ich das verhindern (Nintendo)

DOPPELT HÄLT BESSER

Double Dragon II

Im Amerika einer postnuklearen Zukunft sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel Billy und Jimmy Lee, Helden des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen. Sowohl Billys Freundin Marion als auch die gesamte Kampfsportschule der Brüder wird in kurzer Folge von Angehörigen der berüchtigten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart jeglicher vernünftigen Freizeitbeschäftigung beraubt, steht einer großangelegten Vergeltungsaktion von wahlweise einem oder zwei der Brüder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "B.S.W." sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was

einen schwarzen Gürtel tragen kann. Er selbst tritt den taktischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstarenden Schlosses an. Neun Levels müssen von unten nach oben und von links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spieler dem Oberbösewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen. Drei Leben, jedes mit einer großzügigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufeinander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continue-Option wurde diesmal jedoch verzichtet. *wi*

Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Double Dragon II macht es Spaß, stundenlang Sprites über den Bildschirm zu prügeln. Obwohl Helden und Bösewichte nicht besonders groß geraten sind, wurden Mienenspiel und Bewegung der Figuren beim Austreten und Einstecken der diversen

Gut!



Schläge wirklich animiert. Der gesamte Aufbau des Spieles mit Intro, den neun vollkommen unterschiedlich großen Levels und den Zwischengrafiken und -texten trägt weiterhin zur guten Atmosphäre bei. Daran kann auch die abgelutschte und brutale Spielidee nicht viel ändern.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 74%

Grafik: 73% Sound: 64% Schwierigkeit: mittel

FLIPPER MIT HERTZ

Pin-Bot

Im Gegensatz zu den meisten anderen Videospiele-Flippern hat man bei "Pin-Bot" versucht, dem mechanischen Arcade-Vorbild möglichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper. Da nicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gesrollt. Das Besondere dabei ist, daß sich nicht der ganze Flipper bewegt. Der untere Abschnitt, in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten sollte), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet, daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat.

Alle Spielelemente sind "Arcade-geprüft", denn Pin-

Bot ist die Adaption eines Original-Standflippers des Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R.C. Pro-Am") hat ihn im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tumeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschließen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spielfeld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, darf man per Tastendruck den Flipper etwas "anrempeeln" — von links wie von rechts. *mg*

Über mangelnde akustische Untermauerung kann sich bei Pin-Bot niemand beklagen: Klappern und Rattern hier, Sprachausgabe dort. Leider läßt die Qualität ziemlich zu wünschen übrig (das digitale Gemurmel versteht kein Mensch). Das trifft leider teilweise auch auf das Spiel zu. Die Kugelbewe-

Geht so



gung ist zwar ordentlich und vermittelt ein gutes Flipper-Gefühl, aber die Anzahl der Spielelemente ist doch reichlich limitiert. Mir ist Pin-Bot viel zu eintönig. Man flippert schon gerne eine Runde, aber auf Dauer kommt leider Langeweile auf. Besser als der erste Nintendo-Flipper ist Pin-Bot allerdings schon.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 80 Mark

NINTENDO 56%

Grafik: 54% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel



Riech' an meinen Auspuffgasen (Master System)



Turnen ist eine von fünf Disziplinen (Master System)

STRATEGIE STATT SPECIAL FX

Super Monaco GP

Wenn man sich den Preisunterschied zwischen dem Original-Spielautomaten "Super Monaco Grand Prix" (ca. 25.000 Mark) und dem Sega Master System plus Modul (ca. 350 Mark) vor Augen hält, sollte es einen nicht wundern, wenn zwischen Vorbild und Umsetzung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde bei der Heimversion des spektakulären Autorénnens auch auf 3D-Grafik zurückgegriffen, doch ist diese weit weniger detailliert als beim Arcade-Original. Dafür ist bei der Master-System-Version der Bildschirm gesplittet. Während im oberen Bereich wichtige Informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigkeit grafisch präsentiert werden, sieht man in

den beiden restlichen Bildschirm-Dritteln jeweils die Strecke aus der Sicht des Fahrers auf einen zukommen. Wenn Ihr alleine startet, fährt unten der Computer mit; im Zwei-Spieler-Modus darf ein Kumpel ebenfalls zum Joypad greifen. Um sich für den nächsten der insgesamt 16 Grand-Prix-Strecken zu qualifizieren, müßt Ihr mindestens den sechsten Platz belegen. Der Verzicht auf grafische Effekthaschereien wurde durch das Einfügen taktischer Elemente wettgemacht. Vor dem Start des Rennens dürft Ihr Euren Flitzer individuell zusammenbasteln: jeweils vier verschiedene Motoren, Spoiler und Reifen sowie Automatik und Handschaltung stehen zur Auswahl. mg

Wenn man sich vom ersten "Wie-sieht-denn-das-aus?"-Schreck erholt hat, dann kann Super Monaco Grand Prix auch auf dem Master System anständig unterhalten. Es erinnert zwar etwas an "World Grand Prix", gewinnt durch Taktik-Intermezzo und Zwei-Spieler-Modus allerdings an Fahrt und Eigenständigkeit.

Geht so



Immerhin: Die Grafik flutscht ordentlich, die Musik nervt nicht und das Spielgefühl ist überraschend gut. Bis auf die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung bei der manuellen Gangschaltung ("Hoch, nicht runter!") war kein außerplanmäßiger Boxenstopp nötig. Für PS-Freaks eine willkommene Neuheit.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

63%

Grafik: 63% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

GRUFTI-GAMES

Summer Games

Was 1984 auf dem C 64 ein Riesen-Computerspielhit war, ist sechs Jahre später wohl immer noch gut genug für das Master System. In einer leicht abgespeckten Version erscheint jetzt der sechs Jahre alte Epyx-Klassiker "Summer Games" als Sega-Modul. Von den ursprünglich acht Disziplinen sind aus Speicherplatzgründen nur fünf übriggeblieben: 100-Meter-Lauf, Turmspringen, Schwimmen, Stabhochsprung und Turnen.

Mehrere Spieler können an einem Turnier teilnehmen, ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen, für die Sie starten wollen. Die Bestleistungen pro Disziplin erscheinen in der Weltrekordliste. Bei den Sportarten

kommt es vor allem auf Timing und Geschick an, um Höchstleistungen zu erzielen. Nur beim 100-Meter-Lauf ist nackte Kraft gefragt, denn hier macht Ihr Eurem Läufer durch schnelles Drücken der beiden Feuerknöpfe Beine. Bei den technischen Disziplinen Turnen und Turmspringen habt Ihr mehrere Versuche, deren Qualität von einer Computerjury bewertet wird. Beim Schwimmen kommt es wieder auf Feuerknopfdrücken an, aber nicht Hektik, sondern Gleichmäßigkeit ist angesagt. Und um eine gute Leistung beim Stabhochsprung zu erzielen, müßt Ihr zur jeweils richtigen Zeit den Stab ansetzen, Euch hochschwingen und den Stab schließlich durch Feuerknopfdruck loslassen. hl

Als Summer Games vor sechs Jahren auf dem C 64 herauskam, war es ein fantastisches Computerspiel. Nach den Maßstäben von 1990 ist die Bildschirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gut, wirkt aber ein wenig angestaubt. Überwiegend sieht die Sega-Version von "California Games", die grafisch und spielerisch zwei Klassen besser ist.

Na ja...



als die der alten Commodore-Version. Im Prinzip spricht nichts dagegen, Computerspiel-Klassiker fürs Master System umzusetzen, aber bei Summer Games wurde zu viel geschlammpt. Fürs gleiche Geld erhaltet Ihr die Sega-Version von "California Games", die grafisch und spielerisch zwei Klassen besser ist.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

40%

Grafik: 39% Sound: 35% Schwierigkeit: mittel



Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses — und wieder sind die Batterien leer; dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen. Klarer Fall: "Dr. Mario" hat wieder zuge schlagen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Man nehme eine Flasche. Dazu weiße, graue und schwarze Viren (die ein wenig der Iorio'schen Steinlaus ähneln) und jede Menge Kapseln. Die Kapseln (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwürgen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischformen sind auch dabei: Oben schwarz, unten weiß; oben grau, unten weiß; oben schwarz, unten grau — und so fort. Dr. Mario schlenzt jetzt mit elegantem Schwung eine Kapsel in die Flasche, der Spieler postiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstücken zusammengekommen, entfällt die Medizin ihre Kraft und — paff! die Reihe mit dem Virus verschwindet. Dabei ist es egal, ob sie horizontal oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fällt nach unten und löst mit Glück eine Kettenreaktion aus. Hat man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal, wie viele Kapseln man schachtelt und wie lange man dazu braucht, Hauptsache, der "Patient" wird wieder gesund. Man kann den Virengang zu Beginn des Spiels einstellen; ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Niedlich sind die Viren, die heimtückisch zapeln, bis man sie ausgebaut hat — dann verschwinden sie mit einem erfrischenden "Plopp".

Dr. Mario spielt sich einfach, ist aber tückisch in den Folgen. Bei 30 Viren kommt man ins Schwitzen, ab 40 beginnen sich Bläschen am Daumen zu bilden, bei 50 treten bei den Patienten ernsthafte Sprachstörungen auf. Ein Lob der beruhigenden Musik ("Chill" und "Fever"), die so manchen beim Spiel verkniffenen Zehen zum Wippen bringt. Hausarzt Dr. Locker empfiehlt: Muß man haben. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 83%

Grafik: 60% Sound: 76%

Schwierigkeit: einstellbar



Sokoban 2

100 Levels voller Kisten: An sich nichts Schlimmes, doch die gehören alle an den richtigen Platz geschoben. Wer nach "Sokoban" eine weitere Herausforderung sucht, bekommt eine Masse neuen Grubelstoff geboten; nur sind die Levels diesmal wirklich happig zu lösen. Grafisch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Leider ist das Paßwort auf japanisch, aber mit ein wenig System (3 runter, 8 rechts...) kommt man wieder an seinen Spielstand. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Pony Canyon
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 46% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel



Double Dragon

Knallharte Straßenkämpfer können sich jetzt auch auf dem Game Boy ausstoben. In insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Streetgangs und Killer befreien. Natürlich können unterwegs Waffen aufgesammelt werden; eine durchschlagende Alternative zu den Karate-Techniken. Am Ende jeder Mission prüft ein besonders harter Brocken eure Kampftaktik. Im Zwei-Spieler-Modus dürfen zwei furchtlose Streiter zusammen die Feinde vertrimmen. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Technos
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 75% Sound: 25%

Schwierigkeit: leicht



Matchmania

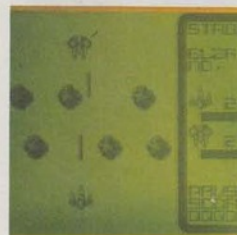
Das hat gefehlt: ein guter "Match It". Verschnitt für den Game Boy. Bis auf den nicht vorhandenen Zwei-Spieler-Modus ist "Matchmania" mit dem "Shanghai"-inspirierten Arcade-Vorbild nahezu identisch. Wer in Ruhe Steinchenpaare suchen will, kann dies in 50 anwählbaren Levels ohne Hektik tun. Im "Challenge"-Modus spielt man auf mehreren Schwierigkeits-Stufen gegen die Uhr. Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten — Vorsicht, Suchtgefahr! *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 60% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar



Volleyfire

"Volleyfire" ist die moderne Version eines Pistolen-Duells im Wilden Westen. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und schießen mit Lasern eifrig auf den jeweiligen Gegner. Zwischen den beiden Kontrahenten tummeln sich je nach Level andere Hindernisse. Anfangs macht Volleyfire (zu zweit) halbwegs Spaß, doch nach kurzer Zeit bleiben bei dem belanglosen Geballer Ermüdungserscheinungen nicht aus. Im Vergleich platziert sich das Modul klar unter dem Durchschnitt. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Teoi
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 31%

Grafik: 37% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Ghouls'n'Ghosts

Nun läuft, springt und kämpft der erschrockenen Ritter der beliebten Capcom-Automaten auch erstmals auf dem Super Grafx. Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleppt, zum zweiten Male werden Rüstung und Lanze aus dem Kleiderschrank gekramt, um sie an den heimischen Herd zurückzuholen. Fünf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels führen ihn durch Friedhof, Hügelandschaften, Wälder und Ruinenstädten bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hilfe durch eine ganze Anzahl verschiedener Waffen, Bonusleben und einer magischen Rüstung wäre dieses Abenteuer auch für einen alten Haudegen wie unseren Helden natürlich nur schwer zu schaffen. Die magische Rüstung findet man wie die Extrawaffen in einer der zahlreichen Schatzkisten. Sie aktiviert einen Zauberspruch, der, je nach Waffe des Ritters, die Feinde in Form von Blitzen, Flammenschilder oder Energiestrahlen vom Bildschirm putzt. Sollte der relativ hohe Schwierigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werfen, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden.

Die Besitzer der Super Grafx haben Glück gehabt, denn die beste Umsetzung des "Ghouls'n'Goblins'n'Ghouls"-Themas gibt's für ihr System. Grafik und Soundeffekte sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Umsetzung die sehr gute Mega-Drive-Version weit hinter sich. Zudem sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kleines Intro) zusätzlich enthalten. Der saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grafx erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheint mir aber einen Deut freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise ungeschoren. Trotzdem muß man allein für den ersten Level einige Spielstunden und viele, Nerven investieren. Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kalibers für die Super Grafx erscheinen. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 160 Mark

SUPER GR. 81%

Grafik: 84% Sound: 82%

Schwierigkeitsgrad: schwer



Rastan II

Wer den schwertschwingenden Recken "Rastan" noch von seinem ersten Abenteuer aus der Spielhalle kennt, der wird vom zweiten Teil auf der PC-Engine ziemlich enttäuscht sein. Was sich Taijo dabei gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich laienhaft, der Sound nicht der Rede wert und spielerisch hapert's gewaltig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Rastan II" gewaltig ab. Keine völlige Katastrophe, aber ziemlich an der "Qualitäts-Realität" vorbei. *mg*

Pipe Mania

Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen: "Pipe Mania" spielt sich genauso erstklassig wie die Computer-Versionen. Erst ist man von der etwas fuzzi- gen Grafik irritiert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr los. Vom Paßwort-Feature bis zum Zwei-Spieler-Modus ist alles beim alten geblieben — und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vornehmen, einen Extra-Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlimit-Wahrschreier" warnen. *al*

Genre: Action
Hersteller: Taijo
Zirka-Preis: 100 Mark

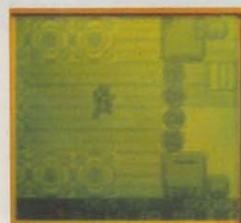
PC-ENGINE 41%
Grafik: 38% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Strategie
Hersteller: Bullet Proof
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%
Grafik: 55% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar



Burai Fighter

"Burai Fighter" erinnert auf den ersten Blick an "Sidearms", denn auch hier kann der schwelbende Held in alle Richtungen feuern. Je nach Level (mindestens fünf werden geboten) scrollt das Spielfeld mal horizontal und mal vertikal. Zusätzlich gibt's eine Menge feiner Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegnern dringend benötigt. Wer sich von der Steuerung angefreundet hat, wird einige Zeit gut unterhalten. Nach jedem geschaffenen Level gibt's übrigens ein Paßwort. *mg*



Obaman

Wenn "Obaman" mit seinem Bein zu schlägt, dann werden sämtliche Arzte grün im Gesicht. Dank seiner "Dehnge- lenke" hat er eine unglaubliche Reichweite. Damit kann er jeden Gegner in den über 20 Levels problemlos vertrimmen. Worum's in dem Spiel geht, bleibt einem dank japanischer Bildschirmtex- teiler verborgen. Ein passables Hüpf-, Spring-, und Haizu-Modul, das grafisch zeitweise sehr schön anzusehen ist. Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedürftig. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taijo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%
Grafik: 58% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 54%
Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

Amiga	Atari ST	PC 5/4	Amiga Atari ST	PC 5/4
688 Attack Submarine*	71.90	79.90	Ninja Warrior	58.90 54.90
American Dreams	64.90	64.90	North Axis South	58.90 58.90
American Ice Hockey*	64.90	64.90	Okolopoloy*	56.90 56.90
Archipelago	72.90	72.90	Oil Imperium*	76.90 76.90
Balance of the Planet		84.90	Omega	64.90 64.90
Bar Games*		84.90	Omnicron Conspiracy*	64.90 64.90
Barbarian 2		72.90	P-7 Thunderbolt	67.90 67.90
Battle of Napoleon		76.90	Paris-Dakar 90	57.90 57.90
Battletech*	67.90 71.90	67.90	Pipemania*	64.90 64.90
Beyond the Black Hole		71.90	Pirates*	71.90 64.90
Block out*	71.90	71.90	Player Manager	84.90 84.90
Block Money*	64.90 64.90	64.90	Police Quest*	67.90 67.90
Bloodwings	68.90 68.90	68.90	Police Quest 2*	64.90 67.90
Bloodwings Data Disk	41.90 41.90	41.90	Populous	71.90 71.90
Bonsaifischer*	72.90	72.90	Populous Data Disk*	42.90 42.90
Budokan	64.90	64.90	Powerboat	64.90 64.90
Bundesliga Manager*	58.90	94.90	Rainbow Islands	64.90 64.90
Castle Master*	61.90 64.90	61.90	Rainbow Warrior	64.90 64.90
Castle Warrior	66.90 66.90	66.90	Rapoon*	64.90 64.90
Chambers of Shaolin	67.90 67.90	67.90	Red Storm Rising*	64.90 64.90
Champions of Krynn*	72.90	76.90	Sherman M4*	71.90 71.90
Chessmaster 2100*	64.90	64.90	Siberia*	84.90 84.90
Chessplayer 2150	64.90	64.90	Sherman M4*	71.90 71.90
Chuck Yeager Adv. Fl. T. 2.0	71.90	82.90	Siberia*	84.90 84.90
Codename: Iemwan		107.90	Sun City*	67.90 72.90
Colonia Beguest*		107.90	Suitcity Terrain Editor*	41.90
Colony	76.90	79.90	Suitcity A: Throne of Fal	84.90
Colorado*	64.90 64.90	64.90	Ski or Die*	64.90 64.90
Conflicts in Europe	68.90 68.90	68.90	Soccer	54.90 58.90
Conquest of Camelot*	71.90 71.90	107.90	Sonic Boom	54.90 64.90
Crossed Swords		64.90	Sonic Boom 2	72.90
Corvette*		64.90	Sorcerer*	67.90 102.90
Curses Of The Azure Bonds*	54.90 64.90	64.90	Space Quest 1*	67.90
Cycles	64.90 64.90	64.90	Space Quest 2*	67.90 67.90
Damocles	54.90 64.90	64.90	Space Quest 3*	64.90 64.90
Dan Dare 3	54.90 64.90	64.90	Space Command*	76.90 76.90
Dave House	62.90 50.90	59.90	Star Trek 5*	71.90 71.90
Das Magazin	59.90 49.90	59.90	Starflight 2*	64.90
Day of the Wolf: Secret Agent*	71.90	88.90	Stunt Car Racer*	64.90 64.90
Day of the Pharaoh*	98.90	98.90	Suitcity Wonders*	64.90 64.90
De la Trépassée*	64.90	64.90	Superleague Soccer	64.90 64.90
Demons Winter	64.90 64.90	64.90	Sword of Anuger*	76.90
Die Hard*	132.90	64.90	Sword of Anuger*	76.90
Distans Sins	64.90	64.90	Tangled Tales*	84.90
Dogs of War	54.90	64.90	Tangled Tales*	84.90
Dog's Eye Alone*	64.90 64.90	67.90	Tarzan	64.90
Double Dragon 2*	54.90 64.90	64.90	Test Drive 2: California*	71.90 71.90
Dragon Wars	79.90	79.90	Test Drive 2: European Chl.*	35.90 35.90
Dragon Breath	76.90 76.90	76.90	Test Drive 2: Muscle Cars*	35.90 35.90
Dragon Lair 1*		119.90 116.90	Test Drive 2: Super Cars*	35.90 35.90
Dragon Lair 2	111.90	64.90	The Third Courier*	64.90 67.90
Draxxons Of Flame*	64.90	64.90	Tiger	76.90 76.90
Draxxons	67.90 67.90	76.90	Tongue Of The Fatman*	64.90 64.90
Dungeon Master	67.90 67.90	67.90	Tower of Babel*	64.90 64.90
Dungeon Master Exp. Vol 2	67.90	67.90	Trackstar Manager*	64.90 64.90
Dungeon Master Editor	64.90 64.90	64.90	Trackstar Manager*	64.90 64.90
E-Motion	64.90 28.90	64.90	Trackstar Manager*	64.90 64.90
Earthrise	72.90 64.90	88.90	Europa Soccer 2*	76.90 72.90
Elite	72.90	64.90	Ultima 5*	76.90 76.90
Elite: Missions of the Dark*	64.90	64.90	Ultima 6*	64.90 64.90
Escape from Hell:		64.90	Ultima 6*	64.90 64.90
F-18 Strike Eagle 2*		64.90	Ultima 6*	64.90 64.90
F-18 Combat Pilot	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-16 Combat Pilot EGA*		64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-16 Falcon	76.90 67.90	84.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-16 Falcon AT/EGA Version*	88.90 88.90	87.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-16 Falcon Mission Disk	88.90 88.90	87.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-19 Stealth Fighter*	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
F-29 Retaliator	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Face Off Ice Hockey*		79.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Fighter Bomber	76.90 76.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight Simulator 2	105.90 104.90	105.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight Simulator 4		182.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight Simulator 4DT: Hands*		122.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 1 Texas*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 2 Arizona*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 3 California*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 4 Washington*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 5 Utah*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 6 Kansas*		42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 8*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 9 Michigan*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 10 Hawaii*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 11*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 12 Japan*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 13*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 14*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Flight S. Disc 15*	42.90 42.90	42.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Football Manager 2*	54.90 54.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Expansion Kit	67.90	94.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Freddy's Big Top O Fun*	67.90	94.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Ful Metal Fighter*	64.90 64.90	67.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Ghost'n Goblins*	54.90 54.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Ghouls'n Goblins 2*	64.90 64.90	76.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Ghosts Compilation	76.90 71.90	61.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Hard Drivers*	51.90 51.90	61.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Heavy Metal*	64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Heracles Ducaud*	64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Hillstar*	64.90 64.90	67.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Hostages	64.90 64.90	67.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Holyday Of Games*	64.90 64.90	67.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Indiana Jones Action Game	64.90 64.90	67.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Indiana Jones Adventure*	71.90 71.90	71.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Indiana Jones 500*	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Italy 1990	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Ironblades	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf	64.90 64.90	64.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 1*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 2*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 3*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 4*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 5*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 6*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 7*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 8*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 9*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 10*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 11*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 12*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 13*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 14*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 15*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 16*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 17*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 18*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 19*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 20*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 21*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 22*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 23*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 24*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 25*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 26*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 27*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 28*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 29*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 30*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 31*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 32*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 33*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 34*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 35*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 36*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 37*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 38*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 39*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 40*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 41*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 42*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 43*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 44*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 45*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 46*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 47*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 48*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 49*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 50*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 51*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 52*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 53*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 54*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 55*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 56*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 57*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 58*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 59*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 60*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 61*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 62*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64.90
Jack Nicklaus Golf Course No. 63*	35.90	35.90	Ultimate Golf	64.90 64

Nachdem Sega vor etlichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" einen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Birdie landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallharten Action-Orgien wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stellt Irem seine erste Golf-Simulation vor. Obwohl eine ganze Menge Feinheiten in den Automaten gepackt wurden, spielt er sich erstaunlich gradlinig. Auf den ersten paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren. Später sollte man die Computervorschläge zur Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schnitt arbeiten. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtenteils "Leaderboard"-kompatibel und sehr gut durchdacht.

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik. Den Flug des Golfballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobei sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt: So erkennt man die Unebenheiten des Rasens recht gut. Alle "Bodentypen", die auf einem Golfplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title vor: Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Orientierung wird ständig eine Übersichtskarte des gerade bespielten Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückgelegte so-

SIMULATIONS SIESTA

Arcade-Neuheiten werden anspruchsvoller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.



Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Taito

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Major Title	Irem	Spielerisch gute Golfsimulation mit sehr schöner Grafik	empfehlenswert
WGP	Taito	Mittelmäßiges Motorradrennen mit Realismus-Touch	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

wie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Natürlich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolvieren. Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Feinnesen läßt.

Taitos neuer Automat ist zwar auch eine Simulation, doch bei dem Motorradrennen "WGP" kommt es vorwiegend auf flinke Reaktionen an. Sobald Ihr auf dem heißen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix. Jetzt muß sich der Fahrer mindestens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen. Ansonsten heißt es absteigen oder den Automaten mit weiteren Münzen füttern. Ähnlich wie bei "Super Hang-On" wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen. Leider ist die Auflösung recht grob und die Animation nicht allzu flüssig: für einen Spielautomaten Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtem" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale

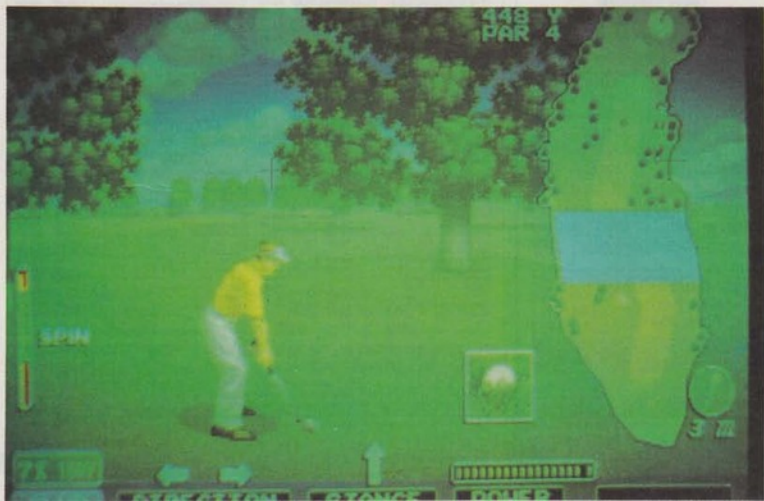


Dieses Mädel erteilt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "originalgetreue" Handschaltung umschalten. Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Taito ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventilator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst: Born to be wild... mg/wi

Erst solltet Ihr einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, dann wird geschlagen:

◀ Major Title von Irem



SUNNEN GLUT UND FLINKE FINGER

Petrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißesten Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Mania"-Wettbewerb statt. Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Uhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerklempner bei Karstadt ein. Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natürlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für jeden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen. So kamen denn auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen.

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasserrohre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hilfe von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige sollte sich das wochenlange Training vor dem heimischen Computer auszahlen.

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten freuen kann sich Gilbert Krull aus Essen. Er erreichte



Selbst die Affenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun



Marisa Pauwels von Empire hatte für jeden ein Lächeln parat

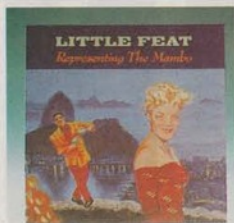


Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika

die astronomische Zahl von 76000 Punkten. Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reka aus Duisburg. Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schließlich, gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern. **vw**

COMPACT DISC

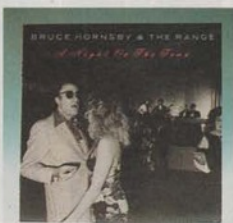


Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback-Alben von Rock-Veteranen nimmt kein Ende. Nach den Zombies, den Doobies Brothers und Poco fanden sich auch Little Feat zu einem neuen Album zusammen. Wer einen brillanten Sound-Cocktail aus Westcoast-Rock mit ein paar Messerspitzen Blues, Jazz und Country vertrauen kann, wird das kontrastreiche Album lieben. Vom dynamischen "Texas Twister" bis zum abschließenden "Silver Screen" gibt's Rockmusik vom Allerfeinsten. *hl*

Warner Bros 7599-26163-2
51:02 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schön mutig, der Bruce Hornsby: Nach zwei erfolgreichen Alben mit Welthits wie "The Way it is" stellte der Amerikaner seinen Sound um. Bei der leicht verdäulichen Mischung aus Westcoast-Rock und Pop wurden die sonst so exzessiven Piano-Soli etwas in den Hintergrund verbannt. Dafür gibt's mehr Gitarren-Freiraum, wodurch "A Night on the Town" rockiger klingt. Bruce Hornsby ist die Stilkorrektur glänzend gelungen; Songs und Arrangements klingen frisch und knackig. *hl*

RCA PD 82041
55:12 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Dick Tracy: Selections from the Film

Wer auf Swing-Musik im Stil der 30er Jahre steht (angereichert mit etwas Rock 'n' Roll-Pop und Country-Heimeligkeit), der sollte aufhorchen. Rechtzeitig zum Start des Kinofilms "Dick Tracy" erscheint eine schwungvolle CD mit einer imposanten Auswahl aus dem Streifen. Die Interpreten-Schar ist ebenso bunt gemischt wie die musikalische Kost: von Jerry Lee Lewis und Erasure, über Al Jarreau und Ice-T bis hin zu Oltra Haza und Patti Austin. *mg*

Sire / Warner 7599-26279-2
53:10 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Steve Earle: The Hard Way

Zwischen Südstaaten- und Country-Rock schwankt Raubbein Steve Earle auf seinem neuen Album, das ihm auch beim europäischen Publikum den Durchbruch bescheren könnte. Outlaw-Romantik, eingebettet in erdige Songs mit eingängigen Refrains geben den Ton an. Das Album macht Stimmung und bietet bis auf wenige Dodelstücke handfeste Unterhaltung. Ausreißer wie bei "When the People find out" (mit Gospel-Chor) tun der CD gut. *hl*

MCA 2292-57236-2
55:32 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Testteam — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Fests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Cheap Trick: Busted

Unter der straffen Produktion von Richie Zito, der auch das letzte Heart-Album betreute, laufen die Routiniers von Cheap Trick zu prächtiger Form auf. Die Kunst des geschliffenen Mainstream-Rocks vom Rock 'n' Roller bis zur geschneiderten Edelschnulze beherrschen die Knaben wie kaum eine andere Band. Ihr jüngstes Album "Busted" geriet erfreulich abwechslungsreich. Neben der unbeschwertten Drauflos-Fröhlichkeit von "Back'n blue" fällt der Rock-Walzer "Walk away". *hl*

Epic 466876 2
46:51 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Jane Wiedlin: Tangled

Nach Belinda Carlisle schickt sich ein zweites ehemaliges Mitglied der "Go-Go's" an, Furore zu machen. Professionell eingespielter Mainstream-Pop, der in dieser Form ohne Probleme ein neues Carlisle-Album zieren könnte. Der größte Unterschied ist die etwas piepsige Stimme von Miss Wiedlin. Trotzdem: Die teils wunderschön gefühlvollen, teils dynamisch kraftvollen Kompositionen bahnen sich kompromißlos einen Weg in Hitlisten und Gehörgänge. *mg*

EMI CDP 7-90741-2
45:49 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in argen Nöten: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiratet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause titulieren. Die Folge: Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaften. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutjungen Mädchen im ehelichen Schlafgemach überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter verknackt ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügens dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett.

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossinnen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraut, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schrill und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammkneipe mit Sekundenkleber an der Decke befestigt, hat der Bursche die Lacher auf seiner Seite. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm etwas kurz. Sorgt das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal, reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heftiges Lachen. *mh*

Regie: Blake Edwards
Produzent: Tony Adams
Drehbuch: Blake Edwards
Darsteller: John Ritter, Vincent Gardenia, Alyson Reed, Joel Brooks, Julianne Phillips
Laufzeit: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Marketing-Film
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Fletch II

Journalist und Verwandlungskünstler Irving Fletcher ist wieder mal tierisch genervt. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anruf einer Rechtsanwältin erreicht. Von ihr erfährt er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fünf Sekunden später hat er gekündigt, und schon am nächsten Tag sitzt er im Flugzeug.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemalt hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein allerschwacher Diener hausen. Nach diesem Schock tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwältin. Am nächsten Morgen liegt das Mädchen (anscheinend) ziemlich geschäftig auf der Matratze — beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft entschummert ist: Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kultfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer-Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig. "Schuld" daran ist die subtile Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergründigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bitter enttäuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen — obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Original ist. *mg*

Regie: Michael Ritchie
Produzent: Alan Greisman,
 Peter Douglas
Drehbuch: Leon Capetanos
Hauptdarsteller: Chevy Chase,
 Hal Holbrook, Julianne Phillips,
 R. Lee Ermy
Laufzeit: 91 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Ambient

Das Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gnadenlos zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Korruption dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahlungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrloste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. *mg*

ISBN: 3-453-03935-1
Autor: Jack Womack
Verlag: Heyne
Preis: 10,80 Mark
POWER-Wertung:
empfehlenswert

BUCH



Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quaid, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtschaffenen Dürftigkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnelle Abhilfe, indem sie den Menschen "Instant"-Erinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wer den Film gesehen hat, braucht das Buch nicht zu lesen. *up*

ISBN: 3-404-13285-8
Autor: Piers Anthony
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 7,80 Mark
POWER-Wertung:
für Fans

BUCH



Drachen Zwielficht

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel. Welcher "AD&D"-Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action-Adventure "Heroes of the Lance" oder an das Rollenspiel "Champions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Krynn ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedelt. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in insgesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Natürlich trifft der Leser auf viele alte und liebgelebte Bekannte.

Der stets zu Spaß aufgelegte "Tollpan Barfuß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpak" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerklinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungfrau in Gefahr ist. Die Zwillingbrüder Caramon und Raistlin, Kämpfer und Magier, Tanis, der Halb-Elf und der Zwerg Flint, Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stolpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teufel los; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Helfershelfer, die Draconer. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Helden, bevor der Frieden wieder in Krynn einzieht.

Die "Drachen Lanze"-Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen kleinen Wehrmühsotropen. Wer alle sechs Bände der "Drachenlanze"-Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Geldbeutel aber eine Investition die sich trotzdem für jeden Fantasy-Fan lohnt. *ww*

ISBN: 3-442-24510-9
Autor: Wels/Hickman
Verlag: Goldmann
Preis: 8,80 Mark
POWER-Wertung:
empfehlenswert



▲ **Angekommen:** Die **POWER PLAY** hat sich auf der Entertainment Show umgesehen.

▲ **Ausgekocht:** Der Held im Spionage-Knüller "Sly Spy" ist mit allen Wassern gewaschen. ►

In knapp vier Wochen ist es wieder soweit: **POWER PLAY** präsentiert ein prickelndes Potpourri aus brandheißen Informationen, knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktuell: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u. a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knüller "Sly Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe — natürlich aus der Sicht des Spiele-Freaks. Im Videospiele-Teil geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Taitos witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.



POWER PLAY

• 11 •

erscheint am

12. Oktober 1990



Abgefahren:
Die Monster in
"Gremlins 2"
sind ekziger
als je zuvor.

SARAKON

*Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.*



Erleben Sie die wahre Kraft Ihrer Gedanken.
Stellen Sie sich auf die Probe, wieso machen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht gelingen.
Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie zusehen sollten!

AMIGA

ATARI ST/MONO

C 64, PC 3 1/2 / 5 1/4



Vertrieb: Bomico

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

BOMICO Serviceline

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

