

POWER PLAY

Lucasfilm in Höchstform

MONKEY ISLAND

Das Spitzen-Adventure im Test

And the Winner is...

MEISTER ALLER KLASSEN!

Die besten Spiele des Jahres

Videospiel-Technik

JAPAN-JUWEL

Das Super Famicom von Nintendo

Die unendliche Geschichte 2

STEINBEISSER ZUM ANFASSEN

Zu Gewinnen
Eine Reise
in die
Bavaria-
Filmstudios

GALACTIC

EMPIRE



**AUF EINEM
ABGELEGENEN PLANETEN
LEBEN, KÄMPFEN
UND STERBEN
MENSCHEN UND TIERE**

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungs-
kommissar:

Hochvertrauliche Mission Ether befindet sich mitten
im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen,
koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten
auskundschaften ... Städte. Gebirge. Wüste. Ozeane
... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht! Heikle
Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten! ... Ziel:
Die Krise entschärfen ...

**Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz,
in der:**

- Akteure (über 100): Militärs, Diebe, Kauffleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: **BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

ServiceLine: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-
Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00
Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel:
06107-62067

Auf Amiga - Atari ST / STE und
PC - kompatiblen Geräten ab
November 1990 verfügbar.

**TOM
AHAWK**



Stapelverarbeitung und Streicheleinheiten

Was passiert eigentlich mit meiner Mitmachkarte?", werdet Ihr Euch sicher gefragt haben. Wir wissen's: Monat für Monat türmen sich die Stapel so hoch, daß man unsere Assistenz Susan nur noch an ihrem Haarschopf erkennen kann. Bevor Susan zu verschwinden droht, kommt Reza. Reza bündelt die Karten in handliche Kilopakete, zählt, sortiert, führt Strichlisten und wertet jede Karte einzeln aus. Auf diese Weise erfahren wir, welcher Artikel Euch in der letzten Ausgabe besonders gut gefallen hat, wer welches Spiel favorisiert, und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. In der nächsten Zeit will er sich an die Auswertung des "Superquiz" machen — eine wahrhaft gigantische Aufgabe.



Andrang beim
POWER-PLAY-Stand



Reza läßt
die Stapel
schrumpfen

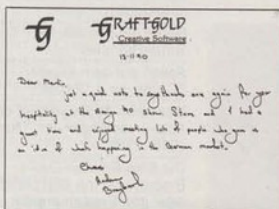
Anfang des Monats war die Redaktion für vier Tage ausgeflogen: Man traf sich auf der Amiga-Messe in Köln. Einen ausführlichen Bericht über die turbulente Messe findet Ihr auf der Seite 20. Der selbstgebastelte Papp-Trantor hat die Messe übrigens ohne größeren Schaden überstanden. Er sank lediglich um fünf Zentimeter ein, was für die Haltbarkeit des Maschendrahts spricht und der durchschnittlichen Schrumpfrate der Redakteure entsprach ("Hat jemand mal 'ne Streckbank da?"). Weniger haltbar erwiesen sich die Nerven der Redakteure: Der beginnende Kölner Karneval brachte so manchen Schlafwilligen um seine wohlverdiente Ruhe. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten: Es war schön, Euch getroffen und mit Euch gesprochen zu haben.



Streicheleinheiten für
die "Elite"-Katze Aesop

Ein paar Tage später flog Heinrich zu dem Kultprogrammierer David Braben zu einem Interviewtermin. David stellte dort die Nintendo-Version seines Klassikers "Elite" vor, mehr darüber gibt's auf Seite 34. Die Vorführung erwies sich als nicht unproblematisch: Aesop, die sechs Monate junge Katze des Programmierers, verlangte lautstark ihre Streicheleinheiten und machte auch vor einem ausgiebigen Räkeln auf der Tastatur nicht halt — ein Systemabsturz war die Folge. Nach dem Booten wurde mit einer Hand Aesop gekraut, mit der anderen die Cobra Mk III gesteuert (es geht eben nichts über "Multitasking"...).

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch



Post von
Andrew Braybrook

Power-Play-Team



38 Schau mir in die Augen, Kleines. Im tiefen Dungeon vom Swords & Serpents.



13 Mord und Totschlag in Utopia: Im Science-fiction-Abenteuer "Epic"

140 Rasante Raserei zu zweit: Turbo Challenge

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
■ Endlich: Super Famicom, die neue Super-Konsole ist da	16
Der Bericht von der Amiga-Messe in Köln	16
Verhindert den Massensuizid der Wühlmäuse in "Lemmings"	22
Topspin, Slice und Doppelfehler: Great Courts II	24
Vorsicht Sonnenbrand: Midwinter II, diesmal subtropisch	26
Rettet die Schildkröten: Die Turtles kommen	28
Action auf dem Clipper: "Cruise for a Corpse"	30
Das neue Strategiespiel des Autors von Imperium: "Nam 1965- 1975"	32
Die Elite-Erfinder David Braben und Ina Bell plaudern über ihre Entstehung der Videospieldversion	34
Die POWER PLAY-Redaktion wirft einen Blick auf das heißerwartete Modul Super Mario Bros. 3	38

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	40
Crème de la crème	82
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	69

■ Exklusivbesuch in die Münchner Bavaria-Filmstudios zu gewinnen	34
Euer Forum: Club-Ecke	70
High Score: Hall of Fame	77
Leserbriefe	72
Starkiller	78
Neues aus der Comicszene	80
Musik, Bücher, Filme	196
Inserentenverzeichnis	7
Impressum	176
Vorschau auf die kommende Ausgabe	198

Unter der Lupe

Der große Joystick-Vergleichstest	190
■ Die Redaktion POWER PLAY kürzt die 10 besten Spiele des Jahres	164

Computerspieletests

Atomic Robokid	148
Atomino	56
Awesome	146
B.A.T.	44

Blade Warrior	152
Captive	50
Dark Heart Uukrul	48
Debut	158
Dino Wars	158
Flip it & Magnose	60
James Pond	58
Legend of the Lost	61
Masterblazer	65
■ Monkey Island	42
Mopiti Island	62
Night Shift	54
Nightbreed	45
Nitro	137
No Exit	158
Ooops Up	60
Pro Soccer 2190	142
Rogue Trooper	62
Shockwave	152
Shuffle	57
Snow Strike	156
Sophelle	158
Spellbound	64
Star Control	52
Strider II	151
Test Drive III	140
Tile	57
Tom and the Ghost	???
Torvak	156
Transworld	52



42 Heute schon geentert?
Monkey Island ist da.



16 Ausgelassen:
Eric Simon auf der
Amiga-Messe...

Tunnels & Trolls	46
Turbo Challenge	140
U.N. Squadron	148
World Soccer	142
Z-Out	144

Kurztest- Videospiele

Sly Spy, Ishido	160
Shuffle Pix, Fire & Forget	160
Sarakon, Cadaver	160
Manix, Curse of the Azure Bonds	160
Rick Dangerous 2, Flimbo's Quest	161
Intern. Soccer Challenge, Midnight Resistance	161

Videospieltests

Axis	175
Batman	187
Bayou Billy	184
Bigfoot	186
Burning Force	183
Cyber Shinobi	182

Darius	185
Die Hard	185
Double Rings	178
E-Swat	180
Fatman	181
Final Blaster	178
Final Fantasy	188
Fire & Forget II	187
Madden Football	174
Rabio Lepus	176
Rainbow Islands	181
Sea Fighter	182
Slime World	183
Snake, Rattle & Roll	184
Totally Recall	186
World Cup Italia 90	180

Power-Tips

Computerspieltips	
Cadaver	86
Earthrise	92
Falcon — Mission Disk II	94
Their finest Hour	96

Search for the King	96
TV Sports Football	98
Ultima VI	98
Invest	98
Fish	99

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back, Ultima IV, Might & Magic II	102
Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's	
Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III	103

Schummelecke

Wings, Apprentice, Starflight 2, Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Slam, Sword of Sodan	103
---	-----

Videospieltips

Super Hydlide	104
Super Monaco GP, Heavy Unit	108
Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's Challenge, Image Fight	109

Golf, Metal Gear, Klax, Double Dragon II, Formation Soccer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Bonze Adventure	110
---	-----

Lode Runner, DJ Boy, Mega Drive's Bastelstunde, Devil Crash, Cyberball, Trojan, Lock'n Chase	111
--	-----

Clue Book

Dragon Wars Teil I	113
--------------------	-----

■ Titelt Themen



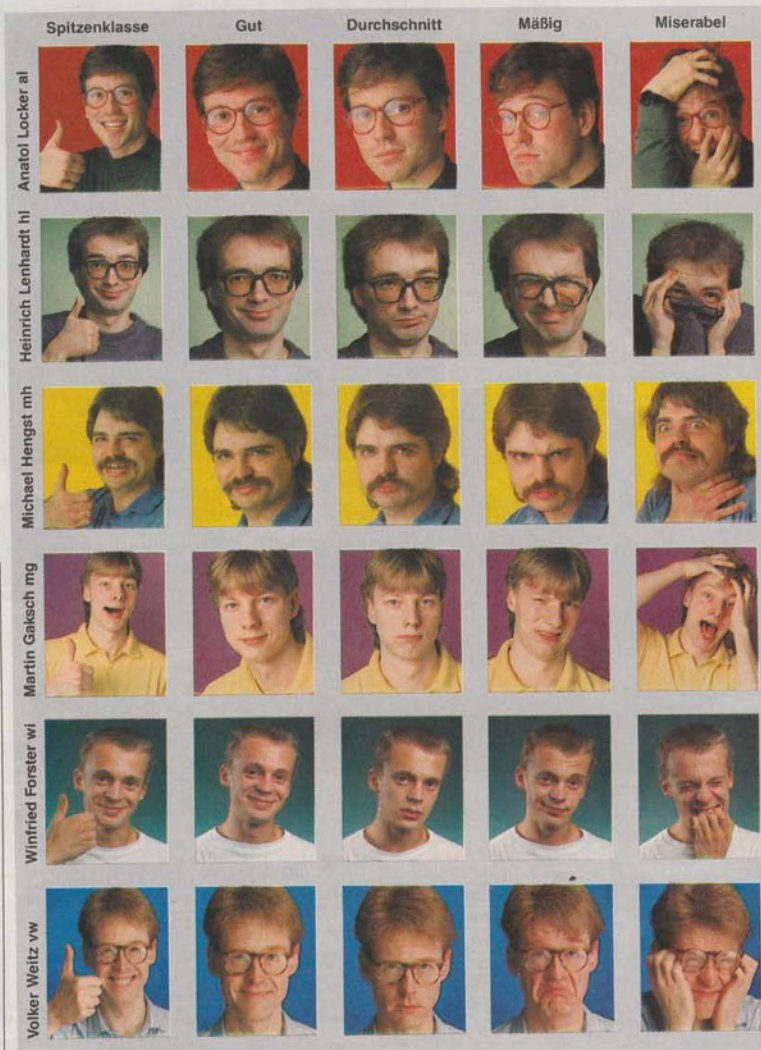
DIE WERTUNGEN

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 Videospiel-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



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

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

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

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.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simitaris, Zirkus 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

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

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 Videospiele. 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 POWER-WERTUNG 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 Redaktions-schluß 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...

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Afterburner (PC-Engine), Atomino (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Monkey Island (MS-DOS), Nitro (Atari ST), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Volker Weitz

Final Fantasy Legend (Game Boy), Curse of the Azure Bonds (Amiga), Dragon Wars (Amiga)

...Winfried Forster

Strider (Mega Drive), Monkey Island (MS-DOS), Dragon Wars (Amiga)

...Anatol Locker

Monkey Island (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Atomino (Amiga)

...Michael Hengst

Tunnels & Trolls (MS-DOS), Monkey Island (MS-DOS), Atomino (C 64)

INSERENTENVERZEICHNIS

Ad Lib	149
Bachler	64
Berry Lösungsservice	109
Bornico	9, 11, 15, 29, 31, 51, 55, 61, 63, 169, 181, 183, 185, 187, 2. US., 4. US.
Compu Camp	133
Computer-Box	105, 109
Computer Markt Münster	77
Compy Shop	114
CPS Computerservice Heidak	100/101
Crystal Soft	77
CWM	76
Dynamics	195
Dynatex	188
EC-Electronics	117
Eppenbach	92
Eurosystems	36/37
Flashpoint	77
Foursystems	173
Fundur	95
Funny Softwareversand	119
Funtastic Computerware	81
Galaxy Software	84
Game Play	105
Gamesoft	110
Gamesworld Computershop	97
German Design Group	92
Gross Electronic	108
Hamo	114
Hisoft	92
Joysoft	115
Jölleneck	173
Karosoft	106
Kingsoft	45
Theo Kranz-Versand	72
Label	151
Lifetimes/Expert Software	159
Magic Games	75
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	66, 136, 138/139, 150, 154/155, 162/163, 177, 179, 189
Media Electronics	109
MN - Hobby Soft	107
NEC	157
No Credits	112
OCP Gameshop	107
Okay Soft	95
PC Neue Medien	55
PC-Sound-Hits	74
RSE Schuster	93
Rushware	18/19, 25, 47, 53, 145
Schindler	125
Soft Express	107
Software Corner	95
Software Maniacs	110
Steirerfunk	110
T.S. Datensysteme	121
Telespiel-Vertrieb	92
United Software	33, 49, 59, 141, 143, 147, 153, 171, 3. US.
Vidis Electronic	175
Wial Versand	161
World of Wonders	89
Zillesoft	73

Supernova

Für Weltraumbegeisterte, die einen PC ihr eigen nennen, hat Electronic Arts ein besonderes Spielerschmankerl auf Lager: **Hard Nova**. In den entfernten Randgebieten der Galaxis lebt die berühmte-berühmte Söldnerin Nova. Leider hat sie ein größeres Problem: Laufend verliert sie ihre Truppen. Ihr müßt in dieser Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Ballerei Nova mit dem nötigen Personal versorgen: Piloten, Kanoniere, Programmierer und Ingenieure. Um diese Leute in den Dienst von Nova zu stellen, darf Euch jedes Mittel recht sein: von der Bestechung bis zur Entführung. Ab und zu werdet Ihr auch um einen kleinen Spezialauftrag gebeten — hier heuert Ihr als Schmuggler, Meuchelmörder oder Kidnapper an.



Prächtige VGA-Grafik bei dem Strategie-Rollenspiel-Adventure "Hard Nova" von Electronic Arts (MS-DOS/VGA)



Der Ariel Cruiser müßte mal in die Wertf (MS-DOS/VGA)

Mittels eines speziellen Dialogsystems könnt Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren unterhalten. VGA-Grafiken, tolle Soundeffekte und drei verschiedene Kampfsysteme sollen bei **Hard Nova** für Furore sorgen. Umsetzungen auf Amiga oder ST sind zur Zeit noch nicht in Sicht. mh

ner Reise stört, wird er mit einem Laser dezent weggeschmort. Was bisher in der Spielhalle dank guter Grafik für Aufsehen sorgte, kommt jetzt auch für die Computerzimmer. Der Spieler braust mit einem Gleiter durch ein Netz aus unterirdischen Tunnels. Man vermeidet Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und versucht, die "Boost Pads" zu erwischen, die das Gefährt auf extreme Geschwindigkeit beschleunigen — Rennspiel pur. **S.T.U.N.-Runner** erscheint in Kürze für Amiga, Atari ST, C-64 und MS-DOS. Programmier wird der Spaß von Domark, die schon Atari-Automaten wie "Hard Drivin'" umsetzen; man verspricht, eine Menge 3D-Polygone und 380 verschiedene Objekte auf den Bildschirm zu zaubern. al

Noch'n Raser

Garantiert schneller als der bundesdeutsche Autobahnraser ist der **S.T.U.N.-Runner**. Ihn irritieren weder Nebelbänke noch der Verkehrsfunk, wenn ihn ein Vordermann sei-

Erster Aufschlag

Die englische Software-Firma Krisalis hat das altertümliche "Pong" (links ein Schläger, rechts ein Schläger, in der Mitte ein Ball) herausgekratzt, ihm einen dreidimensionalen Touch verpaßt und will das neue Spiel unter dem Namen **Botics** in diesen Tagen veröffentlichen. Um dem Ganzen einen modernen Anstrich zu verleihen, hat man zusätzlich fünf Computergegner spendiert und 20 verschiedene Wettkampfarenen ausgeklügelt, in denen das Sportspektakel stattfindet. Natürlich darf man auch zu zweit gegeneinander



Botics ist eine dreidimensionale Variante des Klassikers "Pong" (ST)

antreten. Wer einen Amiga oder Atari ST besitzt, der kann das Spiel für seinen Computer kaufen. Für C-64 und MS-DOS ist Botics momentan nicht angekündigt. mg

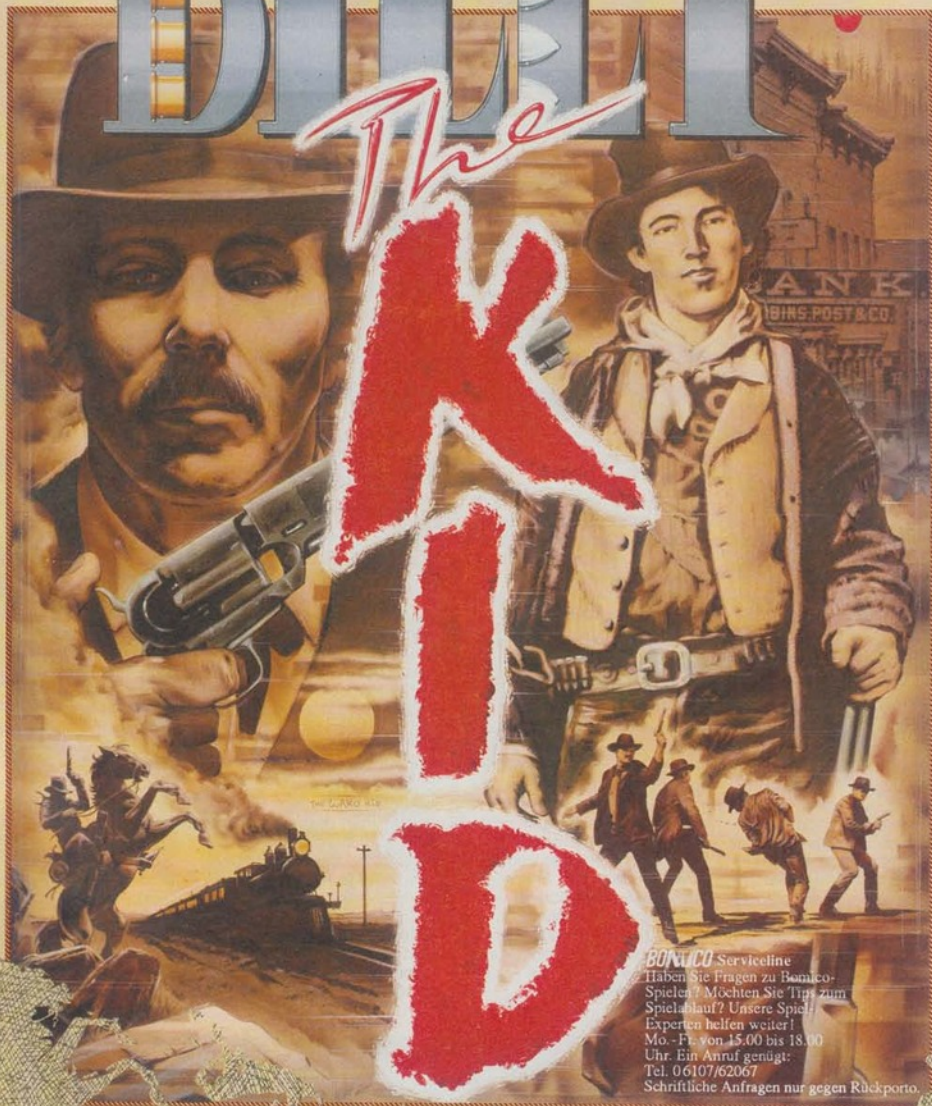


Flotte 3D-Grafik bei Tengens' "S.T.U.N. Runner" (Amiga)

BILLY

The

KID



BONNICO ServiceLine
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. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

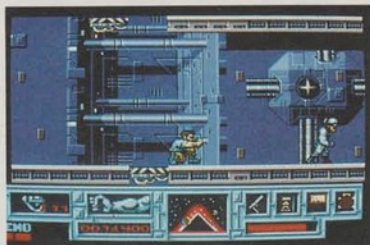
Vertrieb: **BONNICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



Film total

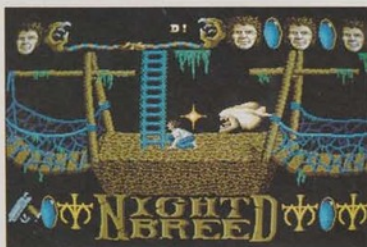
Das Software-Haus Ocean kauft eine große Filmlizenz nach der anderen. Neben "Nightbreed" und "Navy Seals" unterliegen zwei der momentan erfolgreichsten Actionfilme, George's Millers **Robocob II**, sowie Paul Verhoeven's **Total Recall** der Umsetzung durch die Engländer. Freunde rasanter Action dürfen gespannt sein: Während man bei Robocob II in der Rolle eines (im wahren Sinne des Wortes) stahlharten Zukunftsbulens gegen Drogenbarone und den Nachfolge-Robot Murphy II vorgeht, muß in Total Recall "nur" der Planet Mars gerettet werden. Nachdem dies im Film durch den schauspielernden Bizepsriesen Arnold Schwarzenegger bewerkstelligt wird, dürfte klar sein, daß Action die Handlung des Spiels dominieren. Das Spielprinzip der beiden Ocean-Titel ähnelt sich auch sonst auf frappierende Weise: In acht Richtungen wird gescrollt, während der Spieler jede Menge Levels von allem befreit, was sich auch nur einen Augenblick lang rührt. Neben diversen High-Tech-Werkzeugen und Hilfsmitteln, gilt es vor allem, viele futuristische Waffen einzusammeln. Fast al-



Um harte Burschen und dicke Kanonen geht's in Robocob II (links) und Total Recall (rechts, beide Amiga)



Horror-Action von Ocean: Links werden Drogen gebraut, rechts Menschen verspeist (Amiga)



le Anzeigen von Robocob II und Total Recall beziehen sich deshalb auf angewählte Waffen oder verbliebene Munition. Beide Spiele sollen noch bis Ende des Jahres für C 64, Atari ST und Amiga erscheinen. wi

Blut und Prügel

Zartbesaitete Gemüter sollten besser Abstand halten von **Narc** und **Nightbreed: The Action Game**, zwei neuen Titeln des englischen Software-Hauses Ocean. Narc dürfte einige Leser aus der Spielhalle kennen, wo der Automat weniger durch die originelle Spielidee, als durch die brutale Action aufteil. Alleine oder mit einem Mitspieler darf ein horizontal scrollendes Spielfeld leergeballert werden; Skrupel braucht man dabei angeblich keine zu haben, geht's doch gegen bitterböse Drogen-Dealer, tollwütige Killerhunde und aggressive Monsterkäfer. Ocean verspricht spektakuläre Grafik mit teils animierten Hintergründen und Riesen-Sprites.

Noch mehr (Film-)Blut darf bei Oceans zweitem Night-

breed-Titel fließen. Mit langwierigen Autofahrten und joystick-mordenden Wettläufen gegen monströse Kannibalen, hat sich der Spieler nicht mehr heranzuplagen. Das Spiel trägt seinen Beinamen schließlich nicht zu Unrecht: Drei Levels mit über 100 höllischen Gegnern müssen vom Spieler durchlaufen werden. Wer die Filmplakate und -fotos kennt, weiß, daß die zahlreichen Gegner alles andere als freundlich dreinblicken. Je nach Deformationsgrad und Verstimmung gestalten sie ihre Angriffe. Dafür kann der Spieler jeden Gegenstand, den er auf seiner Reise in die Unterwelt findet, zweckentfremden und als Waffe einsetzen. Beide Spiele sollen in diesen Tagen für C 64, Amiga und ST erscheinen. wi

Gasfuß und Zeigefinger

Na, warum denn nicht gleich: Spieler, die sich über den Mangel an Feuerwaffen während den "Chase H.Q."-Verfolgungsjagden entsetzten, ansonsten aber mit Leib und Seele bei der Sache waren, werden mit **Special Criminal Investigation: Chase H.Q. II** bestens bedient. Gerast wird in bewährter Manier durchs nächtliche Paris, über Highways und Wüstenlandschaften. Tauchen die motori-

sierten Bösewichte dann am Horizont auf, dürfen die Waffen sprechen. Und wo die das Sagen haben, sind auch die begehrteten Extraknarren nicht weit. Daneben warten verschiedene Missionen und Witterungen auf den Fahrer. In brenzligen Situationen wird ihm teilweise von einer freundlichen Motorrad-Gang geholfen. Die turbulente Raserei soll noch Ende 1990 für ST, Amiga und C 64 erscheinen. wi



Bleihaltiger als der 1. Teil: Die Gegner groß, die Häuser klein, das kann doch nur Chase H.Q. II sein (Amiga)

MIGHTY BOMB JACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

BONICO Serviceline

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. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

elite

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Augenschmaus

Her leise und heimlich sickerten erste Informationen über ein neues SSI-Rollenspielsystem an die Presse durch. Anfang Januar 1991 soll das erste grafisch orientierte Spiel aus der AD&D-Reihe für PCs (übrigens komplett in Deutsch) erscheinen. Die Umsetzung für Amiga (1MByte) soll einen Monat später folgen. **Eye of the Beholder** spielt in dem "Forgotten Realms"-Szenario (wie z.B. "Pool of Radiance") aus der bekannten AD&D-Serie. Allerdings wird sich **Eye of the Beholder** in einigen Punkten ganz gewaltig von seinen anderen AD&D-Brüdern unterscheiden. Grafisch erinnert dieses Spiel aus der neugeschaffenen "Legend"-Reihe sehr stark an den Klassiker



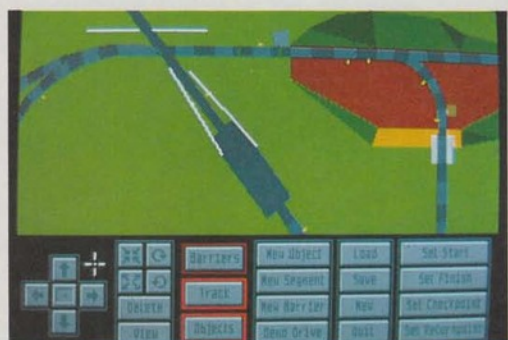
Dungeon Master läßt grüßen: "Eye of the Beholder" von SSI (MS-DOS/VGA)



Ein fettes Spinnennetz und die dazu passende Riesenspinne sorgen für Panik in der Party (MS-DOS/VGA)



"Dungeon Master". Ein zehn Stockwerke tiefes 3D-Labyrinth, animierte Monster, die schon von weitem zu sehen sind, sowie Zaubersprüche, deren Wirkung grafisch animiert angezeigt wird, und eine Benutzerführung via Maus sorgen für Kurzweil. Außerdem soll nun die AdLib-Soundkarte auf PCs voll (Titelmusik und die Soundeffekte) unterstützt werden. Ansonsten bleibt es bei den gewohnten AD&D Grundregeln, die diesmal der "2. Edition" entlehnt wurden. *mh*



Der Streckeneditor bei "Hard Drivin' II" gibt Euch freie Hand (Amiga)

Drive Harder

Helden der Landstraße sollen schon einmal die Steuerräder abstauben: **Hard Drivin' II** ist im Anrollen. Die Fortsetzung von "Hard Drivin'" bietet neben vier neuen Rennstrecken mit Speed- und Stunt-

tracks einen Rennstreckeneditor. Damit könnt Ihr Euch aus verschiedenen Streckenelementen den Wunschkurs zusammenbasteln. Die so entworfenen Kurse können auf Diskette gespeichert und gegebenenfalls an Freunde und

Bekanntes verschickt werden. Als zusätzlichen Leckerbissen haben die Programmierer von Domark eine Nitro-Einspritzung eingebaut. Um die Weihnachtszeit geht das Rennen auf Amiga, ST und MS-DOS los. *vw*

Düsen-Donner

Das Programmiererteam, das sich durch die Flugsimulation "F-29 Retaliator" einen Namen machte, begibt sich mit seinem neuen Spiel **Epic** ins tiefe Weltall. In ferner Zukunft steht die Sonne des menschlichen Heimatplaneten kurz vor der Explosion. Nun sollen alle Einwohner unseres Planeten auf eine andere Welt, genannt Ulysses 7, evakuiert werden. Dummerweise führt der Weg zu dieser Zufluchtstätte durch das Gebiet des Rexxon-Weltraum-Imperiums. Die armen Einwohner Rexxon's geraten durch den Massenexodus der Erdbewohner in Panik und glauben an einen Angriff. Die Rexxonburschen mobilisieren kurzerhand ihre Angriffsflotten und kommen den Schiffen der Erde entgegen. Nur noch eines kann den stark unterlegenen Kräften der Erde helfen: der legendäre Einmann-Raumjäger Epic. Klar, wer dieses farnose Wunderschiff steuern darf. Ähnlich wie bei F-29 warten etliche Missionen und ausgefüllte 3D-Grafik auf den Spieler. Für die musikalische Untermalung sorgte kein geringerer als David Whittaker. Erscheinen soll das Weltraumepos rechtzeitig vor Weihnachten für Amiga und ST. Eine PC-Version folgt nächstes Jahr. *mh*

Rasende Rostlaube

Die findigen Programmierer von Core Design (u.a. bekannt durch die "Rick Dangerous"-Saga) haben sich ein neues, witziges Plattformspiel einfallen lassen. Die Besonderheit dabei: kein schmucker Jüngling oder niedliche Märchenfigur, sondern ein kleines, rotes Auto übernimmt hier die Hauptrolle. In **Car-Vup** werden 48 horizontal scrollende Levels aufgeföhren, in denen die rasende Rostlaube Bonusgegenstände einsammelt, Gegnern ausweicht und von Plattform zu Plattform hüpfht. Dummerweise haben die Erbauer nicht an Bremsen gedacht, denn das Auto fährt unentwegt mit konstanter Geschwindigkeit nach links oder rechts. Um diese Schärte auszuweizen, fliegen diverse Extras in den Spielstufen herum. Die meisten davon dienen als Verteidigung gegen Feinde, die das



Würden Sie von diesem Herren eine Extrawaffe kaufen? (Amiga)



Wer Buchstaben sammelt, aus denen sich das Wort "Extra" bilden läßt, dem winkt ein Extraleben (Amiga)



Die Grafik bei "Car-Vup" ist im Cartoon-Stil gehalten (Amiga)

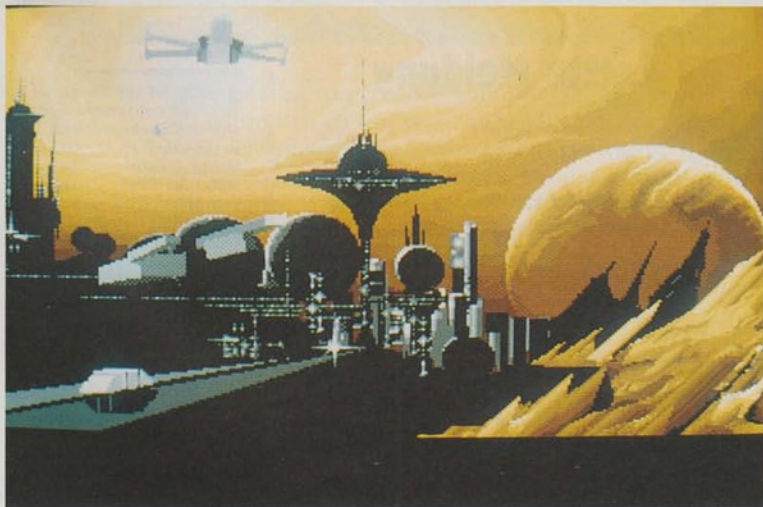
Auto nicht beröhren sollte. So gibt es einen Schleudersitz, mit dem man von oben herabfallende Gegenstände eliminieren kann oder auch ein Gewehr, das für freie Fahrt nach vorne sorgt.

Um einen Level zu schaffen, muß man sämtliche Plattformen mindestens einmal befahren und diese so einfärben. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar gekidnappte Autobekannte befreien. Die Grafik ist höchst niedlich und im Cartoon-Stil gezeichnet. Dem Auto wurde ein Gesicht verpaßt, das es je nach Spielsituation zu putzigen Grimassen verzieht. Car-Vup erscheint in diesen Tagen für Amiga und ST. mg

Aufgeblasen

Sieht man in einen Luftballon, dann platzt er. In Pang von Ocean haben wir ausgiebige Gelegenheit, den aufgeblasenen Burschen die Luft abzulassen. In 50 Levels muß unser Held seine Geschicklichkeit mit der Harpune unter Beweis stellen. Immer wenn er einen Ballon trifft, platzt er und löst sich in viele kleinere Kugeln auf. Natürlich müssen auch diese erst vom Bildschirm ver-

◀ Eine wunderschöne Grafik aus dem Science-fiction-Epos "Epic" (Amiga)



schwinden, bevor wir uns dem nächsten Level widmen dürfen. Zum Glück könnt Ihr unterwegs Extrawaffen einsammeln, die Euch die Aufräumarbeit etwas erleichtern. Die

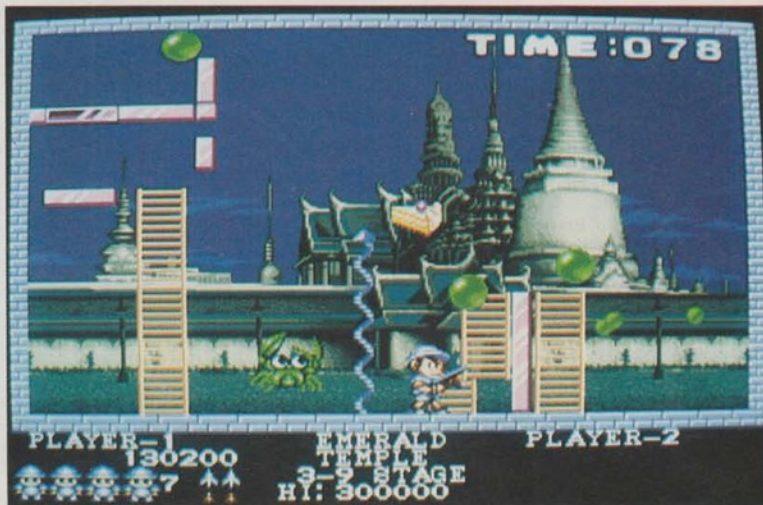
Spielautomatenumsetzung Pang soll Anfang des nächsten Jahres für alle populären Computersysteme erscheinen. Wird Euch die Wartezeit zu lang, dann solltet Ihr den "Ooops Up"-Test in dieser Ausgabe studieren. Jegliche Ähnlichkeit mit Pang ist rein zufällig. vw

Kammerjäger-Kummer

Die Umsetzung des Gottlieb-Spielautomaten **Exterminator** macht fleißig Fortschritte. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen haben die Programmierer ordentliche Arbeit geleistet. Das originale Spiel wurde ohne große Abstriche prima auf die verschiedenen Computersysteme übertragen. Ihr übernehmt die Rolle eines forschen Kammerjägers, der mit bloßen Händen nervige Plagegeister aus diversen Räumen eines Hauses vertreiben will. Auf Wunsch dürfen auch zwei Jägermeister gleichzeitig antreten. Ihr müßt nur aufpassen, daß Euch nicht aus Versehen eine Wespe in die Finger kommt, sonst gibt's einen schmerzhaften Stich. Diverse Extras wie praktisches Mückenspray versüßen das Kammerjägerleben. Die ST- und C 64-Versionen sind mittlerweile fast fertig. Exterminator sollte in diesen Tagen zum Preis von ca. 50 bis 80 Mark erhältlich sein. mg

Nachschlag für Weltenbummler

Die Welt von "Damocles" ist groß genug, um dem Spieler mehr zu bieten als eine simple Kometenkatastrophe. Also hat Programmierer Paul Woakes neue Anschläge auf das Eris-Universum geplant, zu finden auf der **Damocles Mission Disk 1** und der **Damocles**



Wer bei "Pang" mit einer Harpune pikst, der wird Zeuge einer wundersamen Vermehrung (Amiga)



Der "Exterminator" erledigt die Plagegeister mit der bloßen Hand (ST)



Neue Missionen für Damocles-Piloten (ST)

Mission Disk 2. Die Missionen werden wie Spielstände geladen und bieten je fünf neue Untermissionen. Die erste Zusatzdiskette erscheint knapp vor Weihnachten, Nummer Zwei ist für Januar angekündigt — und das zu einem zivilen Preis von ca. 40 Mark. al

Letzte Meldung

■ Sensible Software arbeitet für Ocean gerade an einem Wizball-Nachfolger.

■ Das zweite Spiel von Renegade wird das Action-Adventure Magic Pockets sein.

■ Sierra hat ihre "Hero's Quest"-Reihe umbenannt. Der neue Name ist: "Quest for Glory". Der zweite Teil "Trial by Fire" wird in diesen Tagen ausgeliefert.

■ Das Bullfrog-Team (u.a. die Macher von "Populous" überlegen, ob sie nicht von Electronic Arts zu Renegade wechseln.

UMS Unglück

Leider ist der Firma Microprose mit unserer Testversion des Strategiespiels **UMS II (POWER PLAY 11/90)** ein kleiner Fehler unterlaufen. Trotz der festen Zusicherung von Microprose, daß die uns zugesandte Fassung eine testfähige Version sei, ist dies nicht der Fall. So wird von Microprose das Programm noch einmal neu überarbeitet. Gerade die Features, die wir an UMS II in unserem Test bemängelten, sollen noch ausgebügelt werden. Natürlich bekommt Ihr einen aktualisierten Testbericht, wenn wir von Microprose die nun wohl endgültige Version von UMS II erhalten. mh

CROWN

Es lebe der König!



Screenshots AMIGA

AMIGA



ATARI ST



C 64



IBM/PC

In der Welt von „Crown“ wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schön und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Levels im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

Vertrieb: **BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



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. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Das lange Warten hat ein Ende: Die Veröffentlichung von Nintendos neuem Videospiel-system "Super Famicom" steht kurz bevor.

Das schönste Weihnachtsgeschenk für ambitionierte Videospiele kommt dieses Jahr wohl nicht vom Christkind, sondern wird von Nintendo beschert. Rechtzeitig zu Heilig Abend, genauer gesagt am 21. November, wurde in Japan die heiß ersehnte neue Konsole von Nintendo, das Super Famicom veröffentlicht. Vorbei die Zeit der heimlichen Präsentationen und zahllosen Gerüchten über die angeblich sensationelle Hardware. Nintendo muß Farbe bekennen. Ist das Super Famicom der angekündigte Techniktraum? Wir haben unsere Ohren gespitzt und präsentieren vorab einen Stimmungsbericht.

Die Nebelschwaden um wichtige Fakten wie genaue technische Daten und Spieleangebot sind fast ganz abgezogen. Fest steht, daß allen Super Famicom entgegen allen Ankündigungen nicht kompatibel zum Famicom (so heißt das

Nintendo Entertainment System in Japan) sein wird. Die Besitzer sind somit ausschließlich auf die neue Software für das Super Famicom angewiesen. Das könnte sich zunächst als kleines Problem herausstellen, da bis März '91 nur um die zehn verschiedenen Spiele dafür auf den Markt kommen sollen. Darunter befinden sich zwar einige Highlights wie z. B. "Super Mario World" (die Fortsetzung zur genialen "Super Mario Bros."-Saga) und Konami-Ballerhit "Gradius III", aber die große Auswahl fehlt vorläufig noch. Da allerdings beinahe jede halbwegs wichtige Software-Firma in Japan und den USA Programme für das Super Famicom entwickeln will, dürfte sich dieses Problem im Verlauf von '91 von selbst erledigen.

In technischer Hinsicht hat das Super Famicom schon mehr zu bieten. Die beiden verschiedenen Auflösungsstufen



Grau in grau: Das schlichte Äußere täuscht über "innere Werte" hinweg



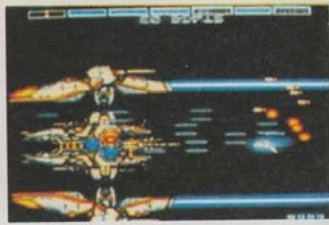
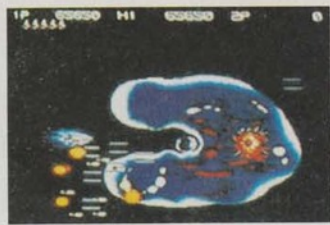
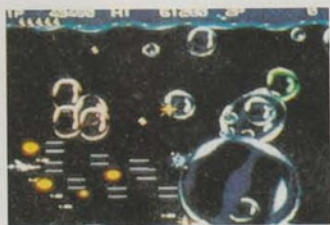
Zwei Szenen aus Final Fight von Capcom (Super Famicom)

von 256 x 224 und 512 x 448 Pixel bieten für jeden Geschmack das Richtige. Vor allem dann, wenn sage und schreibe 256 Farben aus einer Palette von 32768 gleichzeitig auf dem Bildschirm funkeln. Dazu gesellen sich bis zu 128 Sprites (variieren in der Größe von 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel), die sich aus 128 Farben zusammensetzen können. Müßig zu

erwähnen, daß das Super Famicom sämtliche Scrolling-Varianten (horizontal, vertikal, schräg und parallax) prächtig beherrscht. Die Krone setzt dem Ganzen ein 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos vergrößern, verkleinern und rotieren lassen kann. Arcade-Hits wie "Space Harrier" oder "Afterburner" müßten sich mit entsprechender Programmierung originalgetreu auf das Super Famicom umsetzen lassen. Leider verrichtet der 3D-Chip seine Arbeit nur in der niedrigen Auflösung (256 x 224).

Damit dies alles richtig auf dem heimischen Fernseher oder Monitor zur Geltung kommt, wurde von Nintendo ein Video- (FBAS) und analoger RGB-Ausgang spendiert. An weiteren Anschlüssen werden ein Modulschacht, ein Extension-Bus und zwei Joy-pad-Ports geboten. Die beiden

JAPAN-JUWEL



Das Action-Spektakel Gradius III wartet mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Levels auf (Super Famicom)



Mario gleitet auf einer Schildkröte über einen Level aus Super Mario World (Super Famicom)



Drakken (Super Famicom)



F-Zero (Super Famicom)



Die Nintendo-World bei Populous



Links ein Schnappschuß von Gradius III, rechts eine Szene aus Super Mario World (Super Famicom)



mitgelieferten Joypads ähneln denen des NES, bieten allerdings zusätzlich zur Select- und Starttaste vier Feuerknöpfe.

Wenn man sich die bislang bekannten Fakten vor Augen führt, dann wird einem klar, daß das Super Famicom wohl nicht mit dem Wissen einer höher entwickelten außerirdischen Macht konstruiert wurde. Die Nintendo-Ingenieure kochen auch nur mit Wasser — allerdings, wie uns scheint, mit einem besonderen. Das Super Famicom ist keine Sensation, sondern konsequent angewandte Technik, die 1990 zur Verfügung steht. Darüber sollte man den sagenhaft günstigen Preis von umgerechnet ca. 300 Mark für das Grundgerät in Japan nicht vergessen. Einzig die relativ geringe Auflösung von 256 x 224 Pixeln (nur hier kann der 3D-Chip wirken) gibt uns etwas zu denken.

Leider stehen Eure Chancen nicht besonders gut, eines der ersten ausgelieferten Super Famicoms zu erhaschen. Selbst die Japaner stehen vor diesem Problem. Bislang liegen 1,5 Millionen Bestellungen der Händler für das Grundgerät vor. Bis zur Veröffentlichung am 21. November kann Nintendo aber nur ein Drittel davon produzieren. Deshalb nehmen sich viele Japaner tags zuvor frei und stellen sich vor den Geschäften an. Bekannte deutsche Importeure, wie z. B. EC Electronics in München, werden sich aber bemühen, möglichst viele Super Famicoms inklusive Software zu ergattern. Der deutsche Importpreis dürfte für das Grundgerät inklusive Netzteil und Anschlußkabel bei ca. 500 Mark liegen. Für ein Spiel wird man ca. 150 Mark anlegen müssen. Axel Bialke/mg

Alle Fotos stammen aus dem Super Famicom Magazine aus Japan.

Technische Daten

Prozessor	16-Bit-CPU
Taktfrequenz	1,79/2,68/3,58
Zusatzchips	3D-Chip; PPU-Spritegenerator; 8-Bit-Stereo-Soundchip
Auflösung	256 x 224 512 x 448 (Interlaced)
Farbpalette	32768
davon gleichzeitig darstellbar	256
Sprites	128
Größe der Sprites	8 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64
Anzahl der Feuerknöpfe	4+Select+Start
Anschlüsse	2 x Joypad; Video/RGB; Stereoton; Extension-Bus

Die oben angeführten technischen Daten sind keine offiziellen Angaben von Nintendo, da diese erst nach Veröffentlichung des Systems bekanntgegeben werden.

Spieleankündigungen

Titel	Firma	Spielgenre	Erscheinungsdatum
Super Mario World	Nintendo	Geschicklichkeit	November
F-Zero	Nintendo	futuristisches Autorennen	November
Bombuzal	Kemco	Dankspiel	November
Gradius III	Konami	Action	Dezember
Populous	Electronic Arts	Strategie	Dezember
Final Fight	Capcom	Prügelspiel	Dezember
Hole in One	HAL	Golfsimulation	Februar
Big Run	Jaleco	Autorennen	März
R-Type II	Irem	Action	'91
Drakken	Kemco	Rollenspiel	'91

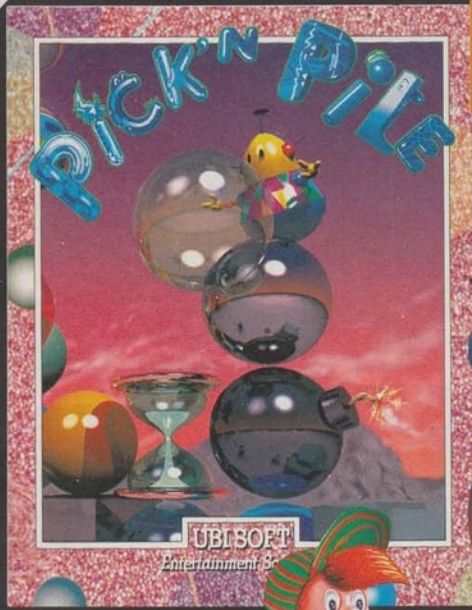
HOTLINE - 0 21 01 / 8 37 57
 Dienstag und Donnerstag zwischen 10 und 17 Uhr.
 Woher Sie unser kostenloses Angebot bekommen? Gehen Sie zum nächsten PC-Markt, Schreibwaren- (in Buchhandlung) oder zum Sie unsere neueste Preisliste.

RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128, 132 404 Kottbus
 UBI SOFT
 Entertainment Software

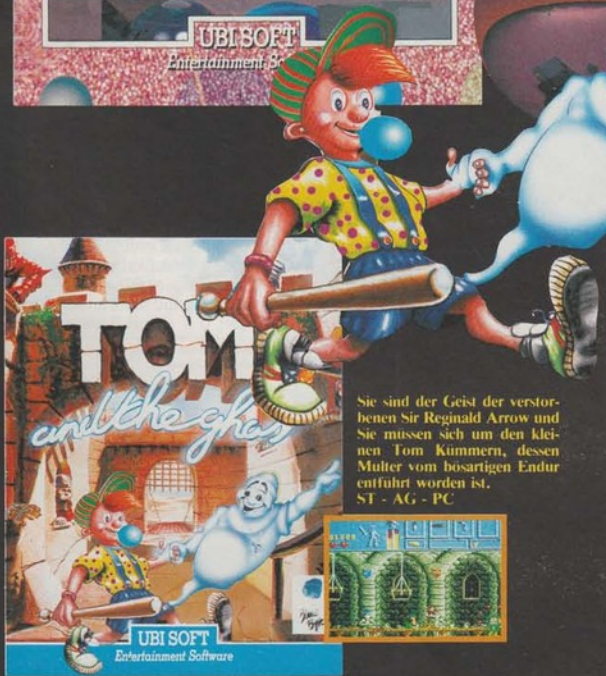
WILDER A

KÜHN

TRA



EINE RUNDE SACHE
 Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannenden Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaß... und seien Sie schnell.
 ST - AG - PC



Sie sind der Geist der verstorbenen Sir Reginald Arrow und Sie müssen sich um den kleinen Tom kümmern, dessen Mutter vom böserigen Endur entführt worden ist.
 ST - AG - PC



ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Stirn zu bieten.
 ST

ALS IHRE

STEN

UND



Brummende Motoren, begeisterte Massen, geschwindigkeitsrausch und Nervenkitzel erwarten Sie am Anfang des fünften Jahrtausends.
ST - AG

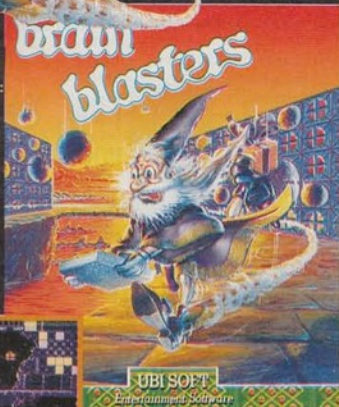
Jupiter's
MASTERDRIVE



UBI SOFT
Entertainment Software



Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden! (Brainblaster: Zauberer und Lilliputaner, Bewahrer des Wissens). Der Zaubertrank "Brainstorming" Zutaten:
- 1 Unze Gedächtnis
- 2 Prisen-Logik
- 1/2 Fingerhut Ausdauer
- ein wenig Humor
ST - AG - PC



UBI SOFT
Entertainment Software



Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt, um versuchen den dunklen Mächten zu entkommen. Helfen Sie dem muskulösen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Lihna wieder zu finden.
ST - AG - PC



UBI SOFT
Entertainment Software

ALBIN MICHEL
Ranx von Liberator & Tamburini

UBI SOFT
Entertainment Software

TRANTORS 1. MESSE



Highscore-Killer: Alexander Holland schaffte 103 970 Punkte



Lucasfilm meets POWER PLAY: Boris "Doc Bobo" Schneider



Programmierer in Weiß: Andrew Braybrook und Steve Turner am POWER PLAY-Stand

Eine ganze Halle voller Spiele — auf der Amiga-Messe in Köln ging so manchem Freak das Herz über. **POWER PLAY** war diesmal mit einem Stand vertreten — Trantor inklusive.



Strahlend am Stand: Paul von Millenium



Charmante Messefee: Carol von Ubisoft



Konzentriert beim Ballern: Winnie von Thalion



Rolf Boyke spitzt die Feder: Trantor zum Mitnehmen

Nach dem Massenansturm auf die "Amiga Expo '89" im letzten Jahr hatten die Aussteller beschlossen, die Messe diesmal auf zwei Hallen zu verteilen. Ein weiser Entschluß, denn auch dieses Jahr war die Amiga Expo sehr gut besucht. In der ersten Halle fand man die "Business"-Stände (Hardware und die "ernsthaften" Anwendungen), während die zweite ganz dem Spieltrieb gehörte. Von der Hardware-Front gab es wenig Interessantes für Spielefans. Bei Commodore setzte man voll auf den Amiga 3000, von der neuen CD-Konsole CDTV war dagegen immer noch nichts zu sehen.

Hoch her ging es an den drei Besuchertagen am POWER-PLAY-Stand: Während Rollenspielspezialist Michael Hengst unentwegt Tips gab, wie man den aufdringlichen "Cada-ver"-Drachen im ersten Level erledigt, wurden die anderen Redakteure um Autogramme und Erfahrungsberichte aus der Redaktion gebeten. Star-killer-Zeichner Rolf Boyke war

natürlich besonders umlagert: Seine flinke Feder zeigte am Abend deutliche Abnutzungserscheinungen. Dafür können sich jetzt viele Leser eine originale Trantor-Zeichnung mit Signatur an die Wand hängen.

Warteschlangen auch vor unseren Amigas: Wer mit Walkman oder einem anderen Preis nach Hause marschieren wollte, mußte den Highscore von Thalion's "Wings of Death" knacken. Alexander Holland aus Essen schaffte im zweiten Level fast ungläubliche 103.970 Punkte. Die beiden anderen Tagessieger, Carsten Krufft aus Datteln und Klaus Mandola aus Kaiserslautern, lagen dicht auf, mit knappen 90.000 Punkten.

In den Ballerpausen stellten die Starprogrammierer Andrew Braybrook und Steve Turner von Graftgold ihre neuesten Spiele vor. Unter anderem konnten wir die Endversion des heiß ersehnten **Paradroid 90** bewundern und erste Runden mit der Computerspielumsetzung von **Super Off Road** dre-

hen. Andrew und Steve ließen sich nicht lumpen und verrieten so manchen Insider-Tip zu ihren Spielen.

Bei United Software umringten die Freaks vor allem die **Psygnosis-Ecke**; "Hast Du Lemmings schon gesehen?", das war wohl der Standardsatz der Messe. Eine ausführliche Vorschau dieses witzigen Kleintierspektakels findet Ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Sehr interessant spielte sich auch das Geschicklichkeitspiel **Spindizzy Worlds**, von dem wir Euch einen ausführlichen Test dieses witzigen Programms in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bei Imageworks setzte man voll auf die aufkommende "Turtle"-Mania. Einen ersten Blick auf die **Teenage Mutant Hero Turtles** werfen wir auf der Seite 28. Bei Accolade holte man die Gruselbraut **Elvira** aus der Versenkung; bis die Horrordarstellerin mit dem mächtigen Dekolleté auf den Amigas spukt, wird noch einige Zeit vergehen. Außerdem

entdeckt: das niedliche Action-Adventure **James Pond** (Test in dieser Ausgabe), die edle Amiga-Version von **Ishido** (Test in dieser Ausgabe), die ersten Level von **Dragon Breed** sowie ein erstes Demo von Micropropos Spionage-Thriller **Covert Action**. Thalion zeigte neben **Dragon Flight** und **Wings of Death** die komplexe Flugsimsimulation **Tower F.R.A.**

Am Stand des Langeners Software-Hauses Demonware tummelte sich viel frisches Blut: Das neugegründete AU-DIOS/Kaiko-Team gab sich die Ehre und gewährte auf zwei Monitoren erste Einblicke in zwei neue Spiele. Vom Shino-bi-Verschnitt **Ninjas in Space** gab's ein Demo zu sehen, der Horizontal-Scroller **Apiday** durfte von wagemutigen Messebesuchern bereits ange-spielt werden. Für Musik und Soundeffekte sorgt Chris Hülsbeck, der damit seinen Einstand bei Kaiko gibt. Ebenfalls am Demonware-Stand: Eine weitere (noch namenlose) Horizontal-Balleri und der Pang-Clone **Oops-Up** (Test in dieser Ausgabe).

Bei Rainbow Arts zeigte eine erste Demo des Ballerspektakels **Turrican II**. Das Spiel war eines der meistbegehrtesten auf der Messe. Als man dann noch bekanntgab, man werde Demodisketten verteilen, war der Ansturm groß. Lucasfilm zeigte die ersten Grafiken der Amiga-Version des Super-Adventures **The Secret of Monkey Island** sowie das witzige **Nightshift** (Tests in dieser Ausgabe).

Software 2000 stellte unter anderem **Wild West World** vor, passend dazu liefen zwei verkleidete Cowboys durch die Menge. Freude von Sportsimulationen wurden am Blue Byte-Stand fündig. Das Tennisspiel **Great Courts II** soll Anfang nächsten Jahres fertigprogrammiert sein. Außerdem präsentierte man den Denkspielknüller **Atomino** (Test in dieser Ausgabe). Die drei (Ex-)Ostberliner Programmierer waren ebenfalls am Stand, mehr über das Trio folgt in einer der nächsten Ausgaben. Kingsoft präsentierte die erste Version von **Pot-it**, ein von "Hartris" inspiriertes Schachtelspiel.

Trotz aller Software-Verlockungen war der absolute Renner der neue, herrlich blaue "Competition Pro Star"-Joystick von Dynamik. vw/al

Lemminge sind klein, friedfertig und wuschlig; genau der Typ Tier, den die Fernsehzoologen mit dem Attribut "possierlich" belegen. Sie gehören zur Familie der Wühlmäuse und wären für Biologen so aufregend wie eine gewöhnliche Stubenfliege, gäbe es nicht eine arttypische Verhaltensweise. Immer dann, wenn die Herde zu groß und das Futter zu knapp wird, macht sich ein Teil auf, um kollektiven Selbstmord zu begehen. Sie marschieren kilometerweit in Richtung Meer, ein Großteil kommt schon auf dem Weg um, der Rest stürzt sich dann in die Fluten — Game over. Und diese merkwürdige Spielart der Natur sollen Sie im Spiel "Lemmings" behüten wie Ihren Aupafel.

Die Lemmings im Spiel fallen aus einer Klappe am oberen Rand des Bildschirms, irgendwo im Level befindet sich ein Ausgang. Dort sollen Sie jetzt eine bestimmte Prozentzahl der Herde hinführen. Die Tierchen marschieren solange in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis prallen, dann wird kehrngemacht und in die entgegengesetzte Richtung gelatscht. Klingt ganz einfach, ist es aber nicht, denn der Parcours ist mit Fallen gespickt. Es lauern fleischfressende Pflanzen, die einen Lemming innerhalb von Sekunden verputzen, 10-Tonnen-Gewichte, die die Wehrlosen plätten, hohe Abgründe, in die man einen Sturz garantiert nicht überlebt, tiefe Löcher im Boden, in denen der Lemming auf Nimmerwiedersehen verschwindet und Brückenteile, die plötzlich wegbrechen und böse Löcher im Boden hinterlassen.

Der Spieler sähe jetzt alt aus, könnte er nicht jedem einzelnen Tier etwas befehlen. Der wichtigste Befehl ist die "Blockade". Wenn man einen Lemming zum Blocker "befördert", fungiert er als Hindernis und lenkt alle, die an ihn prallen, in die Gegenrichtung. Um die Herde über einen Abgrund zu bugsieren, klickt man einen der Lemmings zum "Brückenbauer". Er holt ein paar Bodenplatten aus seinem Rucksack und stapelt sie Stufe für Stufe. So lassen sich eine Menge Hindernisse überwinden. Außerdem kann man eine steile Wand nach oben klettern (immer nur einer) und mit einem Fallschirm langsam in einen Abgrund segeln (ebenfalls im-



Völlig veranzrt? Da hilft nur kollektiver Selbstmord am Bildschirm (Amiga)

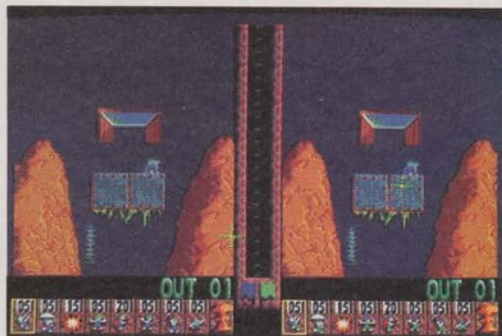
LEMMING SO



Links ein tückischer Graben, rechts ein Gewicht zum Lemmingplätten (Amiga)



Das Wandern ist des Lemmings Lust (Amiga)

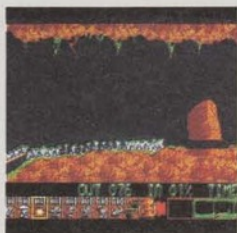


Aaaaahl Einer weniger... (Amiga)

LL NICHT STERBEN



Eine Hundertschaft selbstmordgefährdeter Kleintiere zu schützen: Das ist die verantwortungsvolle Aufgabe, die in "Lemmings" auf den Spieler zukommt. Schlimmer, als einen Sack Flöhe zu hüten...



98 Kleintierchen auf dem Weg in eine bessere Zukunft (Amiga)

mer nur einer) — gut für Pionierarbeiter. Auch eine Anzahl von "Buddlern" steht zur Verfügung. Einer macht sich vertikal zu schaffen, ein anderer gräbt senkrecht nach unten und der letzte wühlt schräg nach unten. Die Befehle kann man natürlich nicht unendlich oft geben; man muß gut mit ihnen haushalten, um sein Scherflein ins Trockene zu bringen.

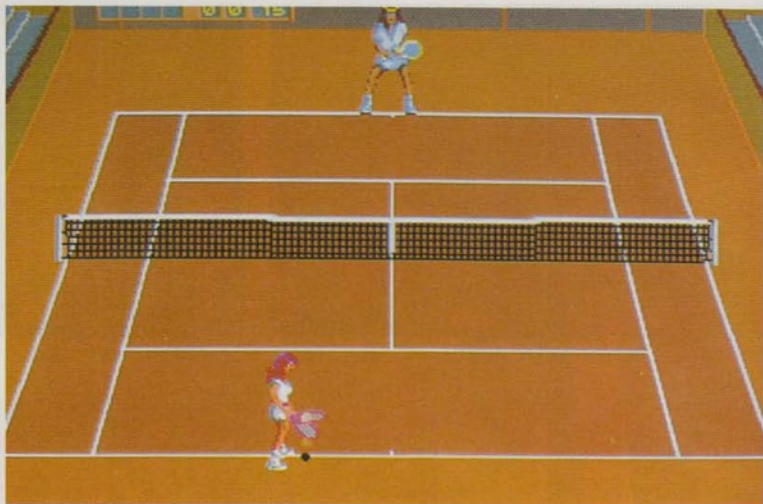
Manchmal kommt man in die Situation, in der man einen

Lemming opfern muß. Man klickt zuerst auf das "Bomb"-Icon und dann auf den Armen, der dann programmgemäß nach fünf Sekunden explodiert und dabei ein hübsches Loch in den Boden reißt. Ist die Situation nicht mehr zu retten ist, gibt man den Befehl "Nuke". Alle, die sich jetzt auf dem Bildschirm befinden, programmieren sich auf Selbstzerstörung. Man sieht den Level nie ganz auf dem Bildschirm; am unteren Bildschirmrand befindet sich eine kleine Übersichtskarte, wenn man in sie hineinklickt, fährt der Bildschirmausschnitt an die gewünschte Stelle.

Lemmings wird komplett mit der Maus gesteuert. Damit man nicht jedesmal wieder von vorne beginnen muß, gibt es für jeden Level ein Paßwort. Insgesamt gibt es über 100 Levels, durch die man die Lemmings führen muß. Im Zweispiel-Modus spielt man auf einem geteilten Bildschirm. Man versucht nicht nur, seine eigenen Lemmings ins Ziel zu bringen, sondern auch ein paar vom Gegenspieler abzustauben. Das Spiel erscheint Januar für den Amiga, den Atari ST und den MS-DOS-PC. Lemmings wird um die 80 Mark kosten, und stammt von Psychosis. *al*

Wer in den letzten Monaten im Freundeskreis über Sport geplaudert hat, der landete über kurz oder lang beim Fußball und dem Gewinn der Weltmeisterschaft in Italien. Von diesem Virus wurden auch viele Programmierer angesteckt und bescherten uns Dutzende von mehr oder weniger mißlungenen Fußballsimulationen. Nach all dem Kickerkäse ist es um so erfreulicher, daß beim neuen Sportspielknüller von Blue Byte ein etwas kleinerer Ball in den Mittelpunkt gestellt wurde. In wenigen Wochen soll der Nachfolger zum Tennishit "Great Courts" veröffentlicht werden. Wir haben schon mal einen Blick auf eine fast fertige Version von "Great Courts II" auf dem Amiga geworfen.

Im Vergleich zu den meisten anderen Fortsetzungsspielen gibt's hier mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zum Vorgänger. So wurde die Per-



Die Perspektive, aus der man den Platz sieht, wurde im Vergleich zum Vorgänger geändert (Amiga)

Great Courts II

spektive, aus der Ihr den Platz seht, geändert. Sie gleicht nun eher der von "World Court Tennis" für die PC-Engine. Dank dem neuen Blickwinkel ist der hintere Spieler nicht mehr so stark benachteiligt wie bei Great Courts. Außerdem dürfen nun bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig im Doppel antreten.

Um seine Tenniskunst auf Vordermann zu bringen, sollte man mit der Ballwurfmaschine arbeiten. Das Trainingsprogramm kann von Euch individuell zusammengebastelt werden. Damit auch Anfänger in den Genuß von längeren Ballwechseln kommen, gibt es drei Spielmodi. Im einfachsten läuft der Spieler automatisch zum Ball, so daß Ihr Euch nur noch auf das Schlagen konzentrieren müßt. Der Expertenmodus verlangt Euch dagegen alles ab und ist für absolute Könner gedacht. Die Steuerung erinnert ebenfalls etwas an das famose PC-Engine-Tennis von Namcot. Gefühlvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar wie Stop- und

Passierbälle. In welchem Winkel der Ball den Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der Knopf gedrückt wird, bevor der Ball der Schläger berührt.

Natürlich erlaubt ein Menü das Einstellen von verschiedenen Spielparametern. Ihr könnt auf einen, zwei oder gar drei Gewinnssätze spielen, im Einzel oder Doppel antreten (auch zwei gegen einen ist möglich) und aus drei unterschiedlichen Bodenbelägen wählen. Diese wirken sich entsprechend auf das Abprallverhalten des Balles aus. Wenn alles klappt, sollte "Great Courts 2" Anfang '91 für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS auf den Markt kommen. Der erste Eindruck macht Appetit auf das fertige Spiel.

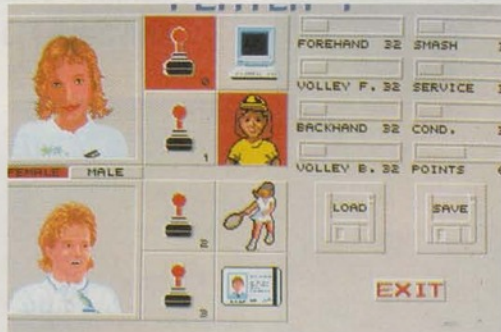
Eine Partie
Tennis
gefällig?



In diesem Menü stellt Ihr diverse Parameter vor Spielbeginn ein (Amiga)



Hier programmiert Ihr die Ballwurfmaschine (Amiga)



mg Wieviel spielen wie lang worauf? (Amiga)

BAT

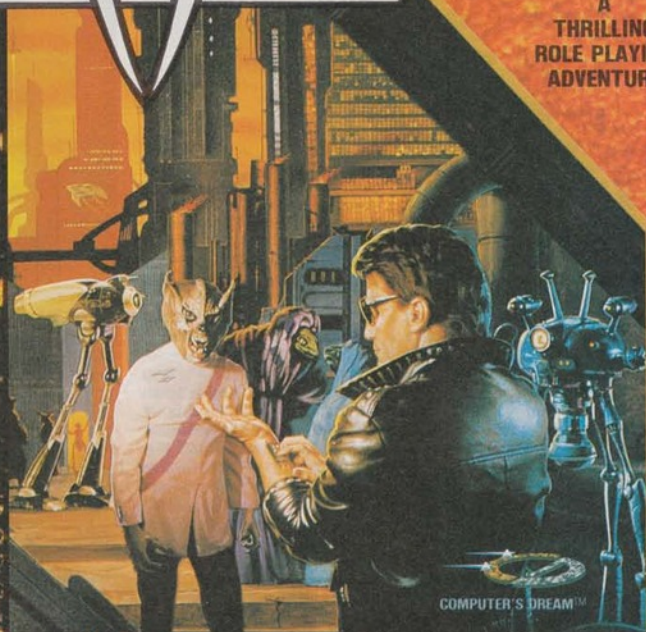
A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Trouble-shooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.



Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.

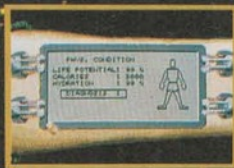


COMPUTER'S DREAM™



Steuern Sie den **DRAG**, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D-Grafiken.

Lernen Sie mit dem **BOB**, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer umzugehen.



VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAAARST 2
Karasoft - Thali AG



Erkennen Sie **mehr als 1000 verschiedene Orkschatten** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristische Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



UBI SOFT

Entertainment Software

Der Winter kehrt zurück: Passend zur schneehaltigen Jahreszeit erscheint im neuen Jahr das Nachfolgeprogramm zum strategischen Eiszeit-spiel Midwinter.

Vor fünf Jahren wurde die mittlerweile sieben Mann starke Firma Maelstrom Games in Liverpool gegründet. Diese Jungs sind gerade dabei, für Microprose die Fortsetzung zum Action-/ Strategie-spiel "Midwinter 2 — Flames of Freedom" zu vollenden.

Wir erinnern uns: Im Jahre 2039 prallte ein riesiger Meteor auf die Erde und durch den in die Atmosphäre geschleuderten Staub gab's eine neue Eiszeit auf der Erde. Das Programm Midwinter spielte in dem Jahr 2099. Der fiese Diktator "General Masters" wollte die von Siedlern erschlossene Midwinterinsel erobern. Ihr müßtet mit dem Polizei-Cap-

42 Inseln zu bewohnen — kurz darauf fangen die Probleme an.

Die Sahara, ehemals staubtrocken, wurde durch den Wetterumschwung in ein blühendes Paradies verwandelt. Nun wollen sich die Herrscher des Sahara-Empires allerdings auch die neue Inselgruppe unter den Nagel reißen. Ein Kampf zwischen den beiden Reichen, dem Sahara-Empire und der Atlantic-Federation (von Midwinter angeführt) entbrennt. Alle Inseln außer Agora sind unter neuafrikanischem Einfluß. Das Ziel des Spieles ist es, so viele Inseln wie möglich für die Atlantic-Federation zu gewinnen.



TAUWETTER

tain Stark eine Widerstandsbewegung aufbauen, um den General zu besiegen. Das Szenario von Midwinter 2 beginnt Jahrzehnte später. Masters und Stark sind schon lange tot, das Eis fängt wieder an zu schmelzen und die Einwohner der Midwinterinsel packt das Reisefieber. Forschungssteams, die sich von der Midwinterinsel in den Süden aufmachten, kehrten mit Geschichtern von einer neuen Inselgruppe zurück. Kurzherhand machen sich Siedler auf, um die größte, genannt Agora, der insgesamt



Sex & Crime: Spiele, die wir unserer Mami lieber nicht zeigen (ST)

42 Inseln sollen erobert werden (ST)



Statt eisbedeckter 3D-Hügel, gibt's jetzt Sonne, Strand und Palmen (ST)



Gefangen und gebunden gibt's kein Entkommen (ST)

Midwinter 2 — Flames of Freedom wird sich in einigen wesentlichen Punkten vom Vorläufer unterscheiden. So wurde die Grafik komplett verändert, der Schnee ist weg und statt dessen gibt es nun Gras, Büsche und Palmen. Der große Vorteil war, daß viele der 3D-Grafik-Routinen schon für Midwinter 1 entwickelt wurden. Hugh Batterbury, der Projekt-Manager von Midwinter 1 und 2, erklärte: "Wir bräuchten für Midwinter 1 ungefähr neun Monate. Da wir viele der Routinen auch für Midwinter 2 verwenden, konnten wir uns diesmal viel mehr auf das Spieldesign konzentrieren."

Neu sind auch die vielen Transportarten. In Midwinter 1 konnte der Spieler sich nur auf vier Arten fortbewegen: per Ski, Schneemobil, Hängegleiter oder Seilbahn. Flames of Freedom bietet ganze 22 unterschiedliche Fortbewegungsmittel, darunter z.B. Jeeps, Schiffe, U-Boote, Zeppele, Fallschirme oder Panzer. Auch die Größe der Spielwelt wurde geändert. Galt es in Midwinter nur eine Insel zu erobern, so sind es in Flames of Freedom satte 42. Dazu ein weiteres Zitat von Hugh Batterbury: "Eines der Probleme in Midwinter 1 war die Insel selbst — sie war einfach — und zum Schluß war das

Spielen eine ziemliche Quälerei. Mehrere Inseln garantieren Abwechslung und verschiedene Landschaften." Hingegen wurde die gesamte Spielfläche nochmals vergrößert. So sind jetzt rund 250 000 Quadratmeilen Landschaft (echte Spielfeldgröße) ins Programm gequetscht worden (in Midwinter 1 waren es 160 000). Außerdem gibt es nun richtig Tag, Nacht und Dämmerungszeiten.

Geboten wird aber nicht nur ein einfaches Strategiespiel mit nur einem Ziel. Der Designer, Mike Singleton (Autor der Klassiker "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") hat zusätzlich rund 40 verschiedene kurze Minimissionen eingebaut. Diese Miniaufträge sind auf bestimmte einzelne Inseln zugeschnitten und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch ein Totenkopfsymbol dargestellt werden. Ein Auftrag auf einer Insel mit einem Totenkopf, benötigt ungefähr eine halbe Stunde Spielzeit. Für eine Fünf-Totenkopf-Insel braucht man schon mal die ganze Nacht. Jede dieser Missionen besteht aus einer Liste verschiedener Ziele, die aus sechs bestimmten Kategorien ausgesucht werden: Meuchelmord, Rettung, Rekruten einstellen, Freunden helfen, Dokumente stehlen oder eine feindliche Anlage zerstören. Jede Mission hat weitere Sub-Missionen, die sich um bestimmte Inselbewohner drehen. Wer eine Insel befreit, bekommt kleine Belohnungen. Manche davon, z.B. ein Toaster, sind völlig nutzlos, andere wie beispielsweise Extra-Waffen können auf anderen Inseln verwendet werden.

Für die einzelnen Missionen gibt es kein Zeitlimit. Wer aber das gesamte (alle 42 Inseln befreien) Strategiespiel versucht, muß schnell handeln. In den ersten sechs (simulierten) Monaten müssen so viele Inseln wie möglich befreit werden. Danach greifen Schiffe des Sahara-Empire an.

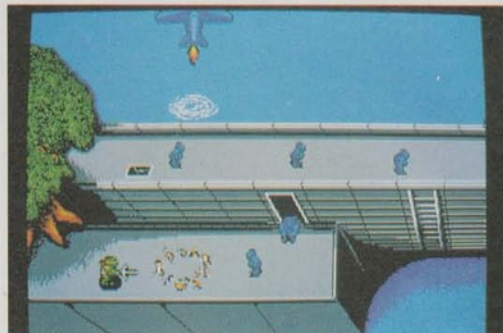
Seit rund sechs Monaten wird bereits an Flames of Freedom gearbeitet und es wird voraussichtlich Anfang März 1991 für Amiga, ST und PC erscheinen. Maelstrom macht sich aber jetzt schon Gedanken über Midwinter 3. Mike Singleton: "Noch ist nichts Genaues geplant, aber wir haben schon darüber gesprochen und ich glaube, wir sollten es machen." *Katy Hamza/mh*



Mit diesem Burschen ist nicht gut Kirschen essen (ST)



Selbst über der Erde lauert der Feind (Amiga)



In den Kanälen ist Schnelligkeit gefragt (Amiga)

COWABUNGA!

DIE TURTLES KOMMEN



Splinter ist fürs erste gerettet

New York droht mal wieder im Chaos zu versinken: Geheimnisvolle Ninja-Kämpfer machen die Straßen unsicher und die Polizei ist natürlich machtlos. Die Lage scheint aussichtslos, wären da nicht Raphael, Leonardo, Michaelangelo und Donatello. Als Babyschildkröten sind sie in den Abwasserkanälen mit radioaktivem Schlamm in Berührung gekommen, was zur Folge hatte, daß sie auf Menschengröße heranwuchsen und intelligent wurden. Von ihrem alten Ninja-Meister, der Ratte Splinter, ausgebildet, nehmen sie den Kampf gegen das Böse auf.

Die Comic-Figuren von Kevin Eastman und Peter Laird haben in den USA und England für eine beispiellose Turtle-Euphorie gesorgt. Schildkröten, wohin man blickt: T-Shirts, Tassen, Schuhe, Puppen, Zeichentrickfilme, Hörspiele, Schallplatten; es gibt kaum einen Gegenstand, auf dem die Turtles nicht verewigt wären. Pünktlich zum Europastart des "Teenage Mutant Hero Turtles"-Films erscheint bei Image Works die Computer-Spielumsetzung der grünen Ninja-Truppe. Auf einem horizontal scrollenden Bild-

Ihr kennt die Turtles nicht? Dann werdet Ihr sie kennenlernen. Nie zuvor haben Comicfiguren einen so überwältigenden Siegeszug rund um den Globus angetreten.

schirm kämpfen die vier gepanzerten Freunde gegen die berühmte Foot-Gang. Immer, wenn die Turtles ein Gebäude von den Bösewichtern befreit haben, steuern wir sie aus der Vogelperspektive an ihren nächsten Einsatzort.

Die Teenage Mutant Hero Turtles werden im Dezember zum Großangriff auf Amiga, Atari ST, C 64 und PCs antreten. Cowabunga! vw

Michaelangelo und Leonardo in einer Szene aus dem Film



Hard Drivin' II

DRIVE HARDER

Vor einem Jahr schockte *Hard Drivin'* die Welt. Jetzt schnell Dich an und gebe Gas, während *Hard Drivin' II*, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirm flitzt.

Halte Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Strecke und ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.

Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Computer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.

Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.

Hard Drivin' II – Drive Harder!

BONICO Serviceline
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. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"

Programmiert von: Jürgen Friedrich

© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.

Atari Games Corporation

© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Veröffentlicht von: Domark Software Ltd.

Vertrieb: BONICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12,

6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel.: (06107) 62067

Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

DOMARK



MÖRDER AHOI!

Wir befinden uns in den wilden Zwanziger Jahren. Das Leben ist leicht und jeder geht seinem Vergnügen nach. Auch die französische Polizei macht da keine Ausnahme. Inspektor Raoul Dussentier ist von seinem alten Freund, dem steinreichen Reeder Niklos Karaboudjan, auf eine Kreuzfahrt durch das Mittelmeer eingeladen worden. So eine Traumreise unter den Schönen und Reichen dieser Welt läßt sich der Kommissar natürlich nicht entgehen.

Doch kaum hat man die Segel gesetzt, da wird der Inspektor von seinem Beruf eingeholt: Karaboudjan wird hinterücks ermordet und der Missetäter muß sich noch an Bord unter den anderen Gästen befinden. Wird es Dussentier gelingen, den Mörder dingfest zu

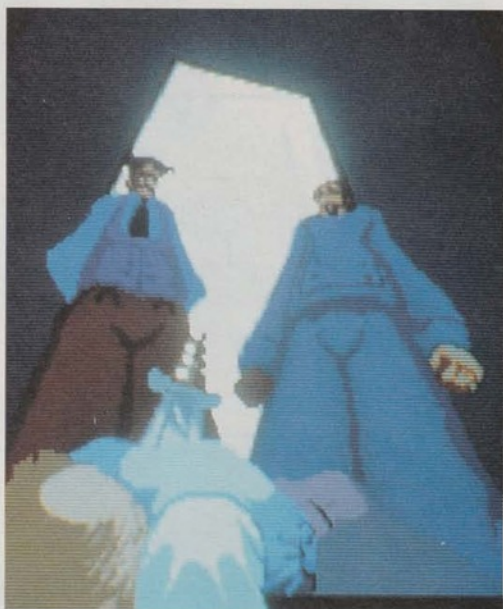
machen? Kann er ihn von weiteren Freveltaten abhalten? Das liegt ganz allein an Euch. Nach "Future Wars" und "Operation Stealth" bietet Delphine mit "Cruise for a Corps" eine neue Herausforderung für alle Adventure-Spezialisten. In der komplett mit der Maus gesteuerten Kriminalgeschichte habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, Verdächtige zu verhören und zahlreichen Hinweisen nachzugehen. Im Gegensatz zu Operation Stealth wartet die Amiga-Version diesmal mit 32 Farben auf. Die MS-DOS-Version bietet nicht nur VGA-Grafik, sondern unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. Leider müssen die Computerspürnasen noch bis Anfang nächsten Jahres auf ihren mörderischen Mittelmeertrip warten.

vw

"Cruise for a Corps" entführt uns in den sonnigen Süden, doch auch der schönste Luxusurlaub kann sich in einen Alptraum verwandeln.



Auch unter Deck ist höchste Vorsicht angesagt (Amiga)



Das armselige Ende eines reichen Mannes (Amiga)



Kann man diesem zwielichtigen Charakter trauen? (Amiga)

Battle COMMAND

Battle



Vertrieb: **BONuCO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel: 06107/76060

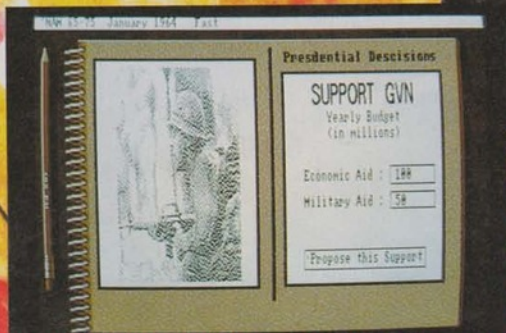
ocean

BONuCO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomco-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel: 05107/162067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Vom Sternenreich zum Dschungelkrieg: Matthew Stibbe, Autor des Strategiehammers "Imperium", kommt mit "Nam" aus der tropischen Hölle Vietnams zurück.



Welche Einheit steht wo? (MS-DOS/VGA)



Wie viele Millionen geben wir für was aus? (MS-DOS/VGA)

1965 bis 1975 sorgte ein Krieg in einem kleinen fernöstlichen Land für tägliche Horrormeldungen in den Nachrichten: Vietnam. Bis heute hat sich die Weltmacht USA nicht von dem Schock erholt, den ihr der Zwergstaat Nord-Vietnam auf dem Dschungelschlachtfeld verpaßt hat. Die Folge: Mit beinhalten Heldenfilmen und knüppelicken Computerspielen im Rambo-Stil sollte zumindest auf dem Bildschirm der längst verlorene Krieg nachträglich gewonnen werden. Fast alle Filme und Spiele hatten eins gemeinsam: Hauptdarsteller war entweder der MG-bewehrte GI, der sich wild feuernd durch den vietnamesischen Dschungel kämpft, oder ein traumatischer, heimgekehrter Psychopath, der sich nun im eigenen Lande nicht mehr zurechtfindet.

Nun soll dieses traurige Kapitel der Weltgeschichte aus einer anderen Perspektive auf den heimischen Computermonitor gelangen. In dem Strategiespiel "NAM 1965-1975" schlüpfen Sie in die Rollen des amerikanischen Präsidenten und des Oberbefehlshabers der amerikanischen Streitkräfte. Aus beiden Blickrichtungen, der militärischen und der politischen, mühen Sie sich nun diesen Krieg führen. Als Präsident erteilen Sie Gelder für Wirtschafts- und Militärhilfe und mühen Sie sich auf Ihre Popularität beim amerikanischen Volk achten. Als Oberbefehlshaber der Streitkräfte dürfen Sie vor Ort, Truppen zusammenstellen, Marschrouten vorgeben und Kampfhandlungen befehlen.

Erscheinen wird 'NAM' voraussichtlich im Januar 1991 für Amiga, ST und PC. mh

'NAM



Digi-Bilder und Entscheidungsdruck: Der simulierte Präsident wird von Beratern bedrängt (MS-DOS/VGA)



Matthew Stibbe, der Designer und Programmierer von 'NAM'

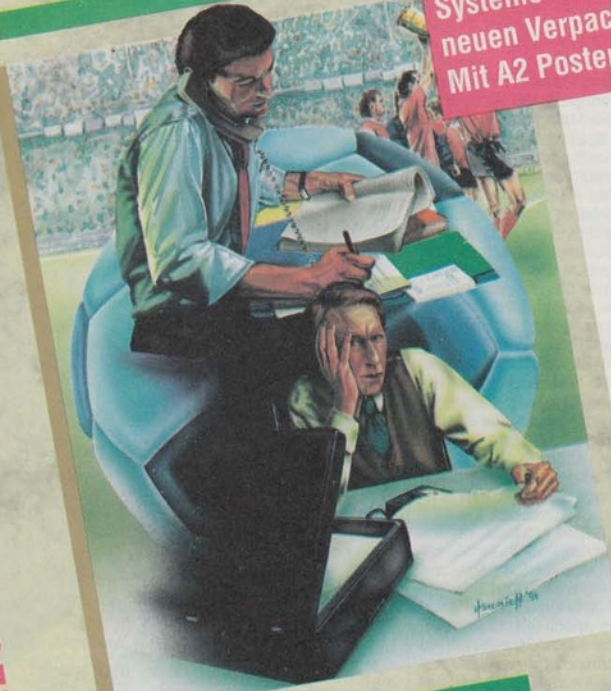
TRENDS & LEUTE

WENN BEI EINTRACHT WIEDER ZWIETRACHT HERRSCHT...

... muß ein neuer Manager her. Sie. Diskette reinschieben, Ärmel aufkrepeln und den Traumjob starten. Die Mannschaft trainieren, Spieler anwerben oder auf die Transterliste setzen. Das angeschlagene Vereinsschiff auch finanziell auf Vordermann bringen. Mit bis zu vier Spielern können Sie bei dieser realistischen Wirtschaftssimulation Ihren Fußballreifer und Ihr Organisationstalent testen. Wenn Sie gut sind, kommen Zehntausende ins Stadion. Wenn Sie versagen, kommt nur der Gerichtsvollzieher.

Jetzt für alle Systeme in der neuen Verpackung. Mit A2 Poster.

Bundesliga Manager

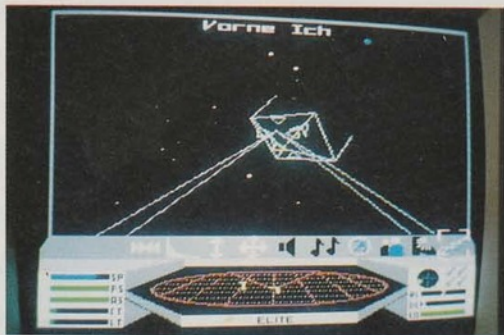


Für AMIGA, Atari, PC und C-64



SOFTWARE 2000
Simulation

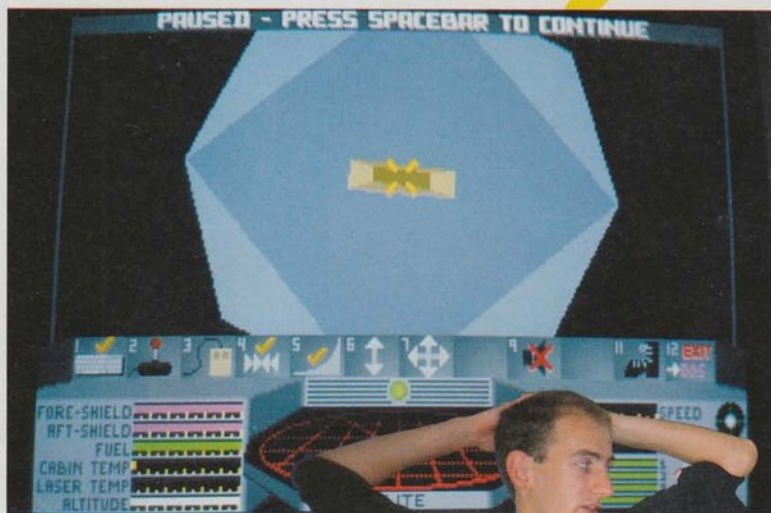
Elite, eines der am meisten verkauften Computerspiele aller Zeiten, soll demnächst fürs Nintendo Entertainment System erscheinen. Die Videospieldversion wurde von den Elite-Erfindern David Braben und Ian Bell persönlich geschrieben.



Die 3D-Grafik ist auf dem Nintendo nicht ausgefüllt, aber schnell

Cambridge im Herbst: Male-
risch gleißt die Altstadt im
Licht der Mittagssonne; auf
einem Sportplatz versammelt
sich ein Team der berühmten
Universität zu einem Spiel.
Wer den elektronischen Spie-
len verfallen ist, für den hat
Cambridge zwei ganz andere
Attraktionen: David Braben
und Ian Bell, die sich hier wäh-
rend ihrer Studienzzeit kennen-
lernten und mit "Elite" einen
der ganz dicken Brocken der
Software-Geschichte schrie-
ben. Die Computerversion dies-
er 3D-Weltraum-Handelssim-
ulation raste weltweit die Hit-
listen rauf und war das erste in
Europa geschriebene Comput-
erspiel, das den Platz 1 der
US-Charts eroberte. Jahrelang
setzte sich Elite in der *POWER-
PLAY*-Leserhitparade fest.

Der Grund unseres Treffens
in Cambridge: die erste Videospie-
lversion von Elite. Exklusiv
durfte *POWER PLAY* Elite auf
dem Nintendo Entertainment
System anspielen. Diese Um-
setzung bietet das bewährte
Spielprinzip ohne jegliche Ab-
striche: Als stolzer Eigentümer
eines kleinen Raumschiffs er-
forscht Ihr acht Galaxien mit
Tausenden von Planeten.
Durch den Handel mit ver-
schiedenen Gütern, das Jagen
von Raumpiraten oder gar eine
Karriere als Gesetzloser
kommt man zu Geld, das in
bessere Ausrüstung für das
Raumschiff investiert wird. Die
3D-Darstellung der Nintendo-
Version ist schnell und ver-
mittelt ein flüssiges Spielgefühl.
Völlig umgekrempelt wurde die
Bedienung, um Elite mit dem



Die überarbeitete PC-Version
Elite Gold erscheint in Kürze für MS-DOS



Mehr Spielkomfort, mehr Grafiken
(NES-Version)

Nach getaner
Arbeit reif für
die Couch:
Ian Bell (links)
und David Braben
in trauriger
Dreierigkeit
mit der
Hauskatze
namens
Aesop



Das Nintendo-Entwicklungssystem



Eine neue Intro-Sequenz erleichtert den Einstieg (NES-Version)

Elite

Klassiker auf Cartridge

Joypad komfortabler spielen zu können. Kleine Icons und schmückende Grafiken sind deshalb dazugekommen. Es gibt sogar eine Version, bei der alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. Das Speichern des Spielstands geschieht komfortabel mittels einer Batterie im Modul.

Nach einem halben Jahrzehnt gibt Elite seinen Videospieleinstand. Wie kam's dazu?

David Braben meint: "Wir redeten vor einiger Zeit mit einigen Leuten in der Software-

Industrie über den Videospielemarkt. Viele meinten: "oh, Elite, das wäre doch mal ein innovatives Spiel fürs Nintendo Entertainment System. Nur schade, daß eine solche Umsetzung technisch nicht möglich ist." Nun, das war eine Unterstellung, die uns sehr gereizt hat. 3D-Grafik ist auf dem NES in der Tat sehr schwer zu programmieren. Wir haben schließlich eine spezielle mathematische Methode entwickelt, mit der Elite auf dem NES sogar schneller läuft als auf dem C 64. Ein anderes Problem war, daß es bei einem Videospiele natürlich keine Tastatur gibt. Also mußten wir das Icon-System erfinden, mit dem wir jetzt sehr glücklich sind. Wir nutzen das ganze Joypad aus — beide Feuerknöpfe sowie Select- und Start-Taste — um die Bedienung möglichst einfach zu machen". Vor allem die vielen Flugmanöver lassen sich in der Praxis weicher und eleganter ausführen als bei der

Steuerung mit Joystick oder Tastatur. Neu ist bei dieser Version auch die Anfangssequenz, bei der man ein Raumschiff gegen drei gegnerische Schiffe üben kann.

Eine Schwierigkeit, die viele Elite-Computerspieler aufgrund der Verzweiflung getrieben hat, ist das Andocken an eine Raumstation. "Das ist für einen Anfänger wirklich nicht ganz leicht", gibt David zu. "Wir wollten aber das Raumschiff nicht von vornherein mit einem Docking-Computer ausstatten. Den soll man sich erst später dazukaufen können; sonst wird's zu einfach. Wer mit dem Andocken überhaupt nicht klarkommt und den Docking-Computer noch nicht hat, kann sich jetzt von der Raumstation automatisch einparken lassen — das kostet dann aber eine Kleinigkeit."

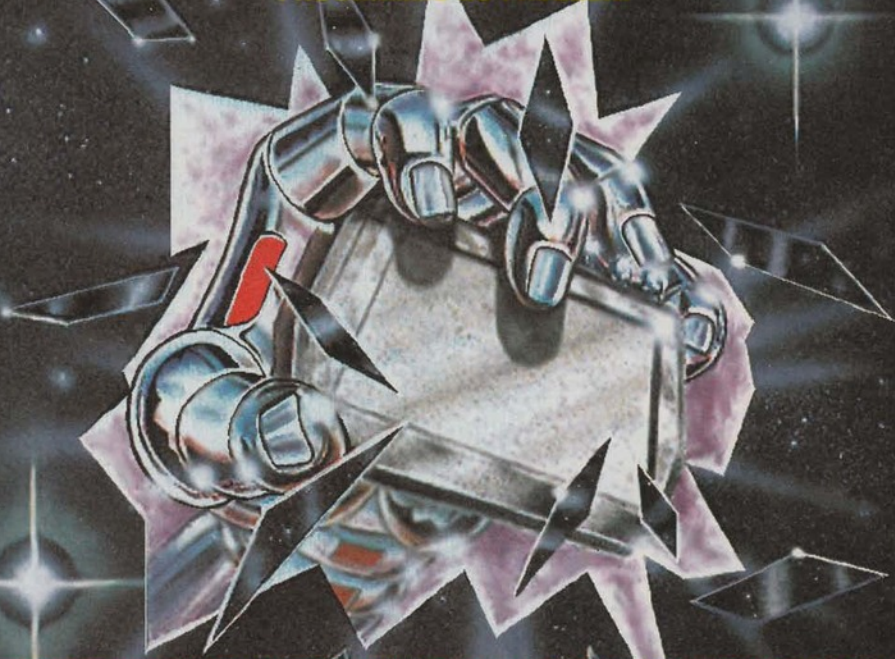
Parallel zur Nintendo-Umsetzung haben David und Ian "Elite Gold" geschrieben, eine neue Version für MS-DOS-PCs. Spielerisch blieb alles beim alten, warum also dieser Remix? "Als Elite vor ein paar Jahren für MS-DOS herauskam, unterstützte es weder EGA-, noch VGA-Grafik oder Soundkarten. Diese Version hatten wir nicht selber programmiert. Sie war ganz o.k., aber spielerisch nicht perfekt. Deshalb haben wir uns selber an den PC gesetzt und Elite Gold geschrieben. Die Grafik ist ausgefüllt, sehr schnell, nutzt die neuen Grafik- und Soundkarten aus und ist auch einfacher zu bedienen. Wir verwenden außerdem das Icon-System, das wir für die Nintendo-Version entwickelt haben."

Elite Gold für MS-DOS erscheint in Kürze bei Microprose. Wer wann die Nintendo-Version von Elite veröffentlichen wird, steht noch in den Sternen. David: "Wir haben allen Ernstes noch keine Firma fest an der Hand, welche die NES-Umsetzung veröffentlichen wird. Die Firmen, mit denen wir bisher gesprochen haben, sind etwas ängstlich. Viele finden das Spiel zwar faszinierend, aber sie glauben, daß Elite zu untypisch und kompliziert für ein Videospiele sei. Das Programm an sich ist fertig, es muß nur noch produziert werden." Und kann man auch mit anderen Videospieleversionen von Elite rechnen? "Natürlich, sofern die Nintendo-Version ein Erfolg wird. An uns soll's nicht scheitern." *hl*



WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE JETZT NOCH

**DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IM ERWEITERUNGSPORT IHRES AMIGA'S
EINSTECKEN, UND ES GIBT IHNEN DIE LEISTUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE
PROGRAMME ZU FREEZEN.**



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGlichkeiten UND FUNKTIONEN:

• ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE

Durch ein spezielles Packverfahren ist es moeglich, bis zu drei Programme auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay bietet jetzt die Moeglichkeit, alles sofort im Amiga-Dos-Format auf Diskette abzuspeichern. Das gefrorene Programm ist auch ohne das Modul wieder einladbar, also auch auf Festplatte abspeicherbar. Funktioniert mit bis zu 2 MB-RAM wie auch mit 1 Meg-Chip-Mem (Fat- und Big Agnus).

• EINZIGARTIG!! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER

Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierkenntnisse notwendig.

• VERBESSERTER SPRITE-EDITOR

Der "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu veraendern.

• VIRUS DETECTOR

Umfangreicher Virus Detector/Vornichter. Schuetzt Ihre Programm-Investierung. Erkennt und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

• ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

• ZEITLUPEN-MODUS

Jetzt koennen Sie Ihre Programme in Zeitlupe ablaufen lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ideal fuer schwierige Programmteile!!

• FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME

Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu starten, wo Sie es verlassen haben.

• COMPUTER-STATUSANZEIGE

Nach Druecken einer Taste erhalten Sie Informationen ueber den momentanen Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Laufwerkstatus usw.)

• BOOTSELECTOR

Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

• SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR

Nun koennen Sie aus dem Speicher Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben lieber 50 Befehle zur Verfuegung, um das Bild auf dem Bildschirm zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit gebrauchen koennen. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

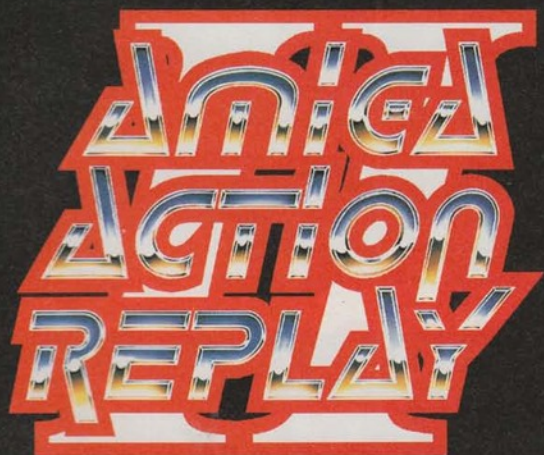
• MUSIC-SOUND-TRACKER

Mit dem Music-Sound-Tracker koennen Sie komplette Musikstuecke in Ihren Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeichern. Abgespeichert wird im meist gebrauchlichsten Musikdatei-Format. Somit ist die Kompatibilitaet mit den meisten Programmen gewaehrt.

• DAUERFEUER-MANAGER

Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.

STE FREEZER-UTILITIE-MODUL!! BESSER !!!



Amiga 500/1000-
Version
DM **189,00**
zzgl. Versandkosten

Amiga 2000-Version
DM **219,00**
zzgl. Versandkosten

BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP
ANGEBEN

DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!

DISKCODER

Mit dem neuen Diskcoder haben Sie nun die Moeglichkeit, Ihre Disketten mit einem Codewort zu verschlüsseln, um Ihre Disketten somit vor unbefugten Zugriff zu sichern. Verschlusste Disketten koennen nur mit Ihrem Sicherheitscode geladen werden. Eine hervorragende Loesung fuer Ihre Sicherheit.

START-MENU

Action Replay II hat ein Einstellmenu fuer die Bildschirmfarben. Hier koennen Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache Handhabung.

DISKETTEN-MONITOR

Umfangreicher Disketten-Monitor. Zeigt die Disketten-Information in einem leicht verstaendlichen Format an. Alle Moeglichkeiten zum Modifizieren und Abspeichern sind vorhanden.

DOS KOMMANDOS

Sie koennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, Device usw.

DISK COPY

Disk-Copy startet bei Betaetigung einer Taste und ist schneller als das Dos-Copy. Kein Laden der Workbench mehr - sofortiger Zugriff.

UND DER LEISTUNGSFAEHIGSTE MASCHINENSPRACHEFREEZER/MONITOR

● Nun mit 80-Zeichen-Bildschirm und Zwei-Wege-Scrolling ● Kompletter M68000 Assembler/Disassembler ● Kompletter Bildschirm-Editor ● Laden/Speichern Block ● Schreibe "String" in Speicher ● Sprunge zu bestimmter Adresse ● Zeige RAM als Text ● Zeige eingefrorenes Bild ● Spiele residentes Sample ● Zeige und editiere alle CPU-Register und Flags ● Taschenrechner ● Hilfe-Kommando ● Volle Suchmoeglichkeiten
Der einzigartige Custom-Chip-Editor erlaubt es Ihnen, alle Chipregister anzusehen und zu veraendern - auch Register, die nur beschrieben werden koennen.

● Notizblock ● Diskettenzustand - zeigt aktuellen Track an - Disketten-Synchronisation usw. ● Dynamische Breakpoint-Behandlung ● Zeige Speicher als HEX, ASCII, Assembler, Dezimal ● Copper Assembler/Disassembler

Besitzer von Amiga Action Replay V.1 erhalten nach Einsendung Ihres alten Moduls DM60.00 Preisnachlass fuer das Amiga Action Replay II.

Der Status des eingefrorenen Programmes inklusive aller Register steht unveraendert im Speicher Ihres Computers - wichtig fuer den Debugger!

WIE BESTELLEN SIE IHR **ACTION REPLAY...**
TEL. : **02822 45589/45923**

ALLE BESTELLUNG EN, AUCH IN DIE DDR, IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.

EUROSYSTEMS,

HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.
TELEFAX 00 31/8380/32146

Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bestellung bei Vorkasse DM 6,00, Nachnahme DM 10,00.
Versandkosten unabhangig von der bestellten Stueckzahl. Auch erhaeltlich bei allen Conrad-Electronic-Filialen.

Distributor fuer Berlin:

Muekra Datentechnik, Schoenbergr. 5, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7529150-60
fuer Oesterreich:

Computing Zechbauer, Schuiggasse 63, 1180 Wien, Tel. (0222)-4085256
Rechner-Ring, Grazer Str. 90, 8605 Karpfenberg, Tel. 03862-24950

fuer die Schweiz:

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

fuer Holland:

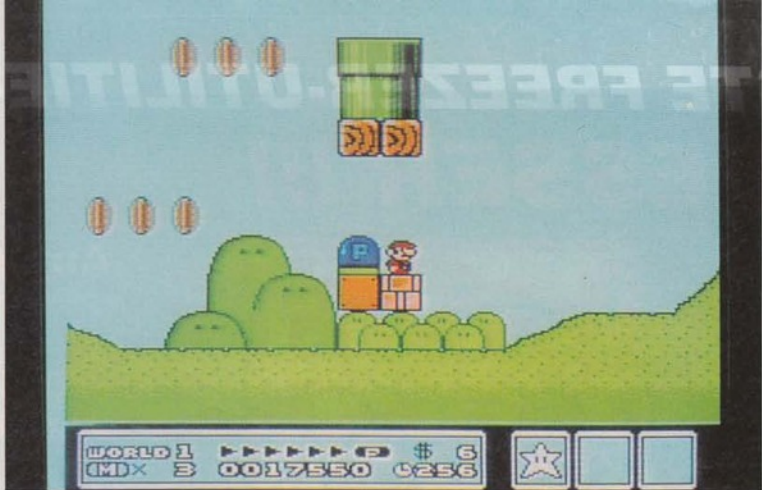
EUROSYSTEMS, Postbus 179, 6710 BD Fde, tel. 085-516565

Alle Fans des Nintendo-Maskottchens Mario und seinen Bildschirmabenteuern als "Super Mario" sollten sich im Frühjahr '91 schon mal ein paar Wochen Urlaub reservieren. Wenn die ersten Blumen sprießen und die Wintermäntel langsam eingemottet werden, soll das Modul **Super Mario Bros. 3** bei uns erscheinen. Wir konnten schon einen Blick auf das heißerwartete Spiel werfen und waren für die darauffolgenden Wochen kaum ansprechbar.

Super Mario Bros. 3 basiert spielerisch auf dem ersten Teil der Serie, wurde allerdings in jeglicher Hinsicht enorm aufgepeppt. Es gibt insgesamt acht Welten, die mit diversen Abenteuern gespickt sind. Je höher die Welt, desto größer die Landkarte. Muß Mario in der ersten Welt "nur" acht Levels durchqueren, erwarten ihn später die doppelte bis dreifache Anzahl. Das Erstaunliche daran ist, daß sich Grafik und Spielablauf nicht nur von Welt zu Welt unterscheiden, sondern jeder Level neue Überraschungen bietet. Geheimgänge und Bonusräume gibt's wie Sand am Meer. Wer will, der kann im Zwei-Spieler-Modus sogar eine Partie "Mario Bros." wagen.

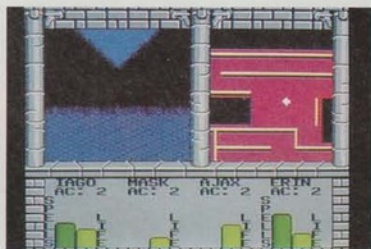
Im Vergleich zu den beiden Vorgängern hat Mario ordentlich dazugelernt. So kann er mit den entsprechenden Extras kurzzeitig fliegen, als Katz verkleidet Gegner mit seinem Schwanz erledigen, als Bär getarnt herumlaufen, als Frosch große Sprünge machen und in einem Riesenstiefel versteckt Feinde plathüpfen. Um an dieser Stelle alle Features aufzuzählen, die Euch in Super Mario Bros. 3 erwarten, müßten wir mehrere Seiten opfern. Es sei nur soviel verraten, daß dieses Modul ein Potpourri an neuen, witzigen Spielideen bietet, das die europäischen Spieleentwickler wie ein Schlag in die Magengrube trifft. Sobald der Erscheinungstermin in überschaubare Nähe gerückt ist, werden wir Super Mario Bros. 3 natürlich ausführlich testen.

Das Jahr 1991 hält allerdings auch einige Leckerbissen für Rollenspieler bereit. In Japan ist die Rollenspiel-Saga "Dragon Quest" bereits eine Legende. Vom dritten Teil wurden dort alleine fünf Millionen Exemplare verkauft. Im Frühjahr kommen wir in Deutschland zumindest in den Genuss des ersten Teiles, der bei uns

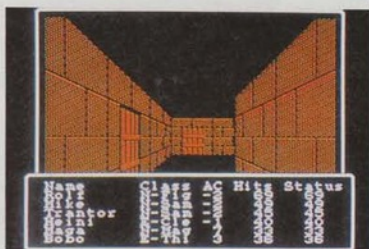


Hüpft man auf das "P"-Symbol, verwandeln sich alle Münzen in Steine und man kann in die Röhre rein

NINTENDO '91



Links ein Schnappschuß von Swords & Serpents, rechts ein Blick auf Wizardry (NES)

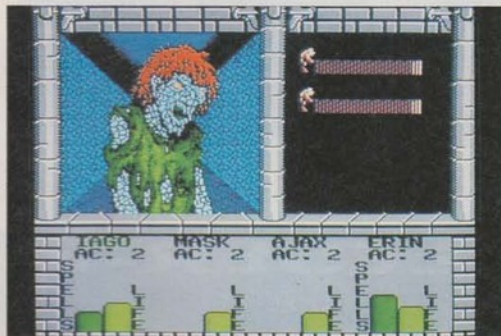


unter dem Namen **Dragon Warrior** für das NES erscheint. In dem Spiel steuert Ihr den Helden über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Eure Aufgabe: Kristallkugeln, die dem guten König Lorik XVI vom finsternen Drachenlord gestohlen wurden, wiederzubeschaffen. Um diese wichtigen Gegenstände wieder zurückzubekommen, müßt Ihr am Schluß sogar den bösen Drachenlord selbst erledigen.

Betretet Ihr eine Stadt, wird diese ebenfalls aus der Vogelperspektive, allerdings etwas vergrößert dargestellt. Trifft unser Held auf Monster, werden diese in einem kleinen 3D-Fenster animiert angezeigt. Neben einer Menge Gegenstände versüßen rund ein Dutzend Zaubersprüche und Dungeons das Rollenspielerdasein. Mit einem speziellen Menüsystem à la "Phantasy Star" auf dem Sega Master System könnt Ihr Euren Charakter untersuchen,



Die Notensymbole dienen als Trampolins (NES)



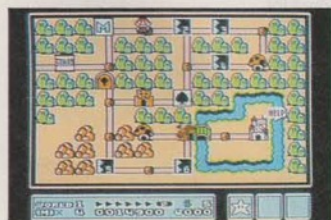
Swords & Serpents: 3D und Automapping (NES)



Jack Nicklaus Golf von Konami im Nintendo-Gewand (NES)



Dragon Warrior bietet optimale Benutzerführung (NES)



Links sieht Ihr die noch relativ kleine erste Welt, in der Mitte das "Mario Bros."-Zwischenspiel und rechts einen unterirdischen Level (NES)

Türen öffnen, Magie anwenden oder prügeln. Netterweise befindet sich im Modul eine Batterie, die Euren Spielstand speichert.

Eine weitere Rollenspielreihe kommt mit **Swords & Serpents** von Acclaim auf uns zu. Das Spiel wurde übrigens von dem amerikanischen Programmier-Team Interplay (Computerfans u.a. als Macher der "Bard's Tale"-Reihe ein Begriff) entwickelt. Ihr steuert hier eine vierköpfige Gruppe durch ein zehn Stockwerke großes Labyrinth. Besonderheit: Mit einem Vierspieler-Adapter könnt Ihr mit einigen Freunden gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Ihr seid dann jeweils nur für einen der Charaktere verantwortlich. So könnt Ihr für Euren Helden bestimmen, ob er kämpft oder wegläuft und, ob er etwas von seinen Schätzen abgibt. Durchs Labyrinth wird die gesammelte Party allerdings nur von einem geführt – dem gewählten Chef der Truppe.

Die Verwandtschaft mit dem Computerbruder "The Bard's Tale", kann das Schlangen- und Schwertmodul nicht leugnen. Ihr seht den Dungeon in einer 3D-Perspektive; trefft Ihr auf Monster, werden diese animiert gezeigt. Um die Orientierung in dem Labyrinth zu erleichtern, wird automatisch eine feine Karte mitgezeichnet. Zahlreiche Monster und ein schöner Schwung Zaubersprüche runden das Rollenspielvergnügen ab.

Schließlich werfen wir noch einen Blick auf ein Modul, von dem noch nicht feststeht, ob es nächstes Jahr bei uns veröffentlicht wird. Die Rede ist von **Wizardry**, das in den USA als Computerspiel inzwischen Kultstatus erreicht hat, hier allerdings noch ein kümmerliches Schattendasein fristet. Die fast 10 Jahre alte Serie besteht bislang aus fünf Teilen. Kein Wunder also, daß nach so langer Zeit der erste Teil, "Wizardry I: Proving Ground of the

Mad God", für das NES umgesetzt wurde. Spielerisch hat sich an der Nintendo-Fassung gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ihr könnt aus fünf Rassen und acht Klassen eine sechsköpfige Truppe zusammenstellen, die aus einem zehn Stockwerke hohen Labyrinth ein Amulett wiederbeschaffen soll. Ähnlich wie in "The Bard's Tale" sind die Dungeons in schönster 3D-Perspektive zu sehen. Allerdings nicht nur in einem kleinen Fenster, sondern auf Wunsch auf dem ganzen Bildschirm. Per Knopfdruck können spezielle Fenster aktiviert werden, die detaillierte Auskunft über den Zustand Eurer Party geben.

Kämpfe laufen nach dem bewährten "Hack'n Slay"-Prinzip ab. Neben dem Geprügel dürft Ihr natürlich auch mit Magie umgehen. Rund 50 Zaubersprüche stehen Euren Priestern oder Magiern zur Verfügung. Selbstredend fehlen auch ein paar Rätsel und ein Berg toller Items nicht. Sogar unterschiedliche Gesinnungen sind vorhanden (Gut, Böse oder Neutral), die sich auf den Spielverlauf auswirken. In dem Modul ist eine Batterie eingebaut, mit dem Ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Neu an der NES-Fassung von Wizardry ist die grafische Aufbereitung. Statt den Originalabyrinthen, die nur aus Strichen bestanden, gibt's jetzt farbige Dungeons und hübsche Monster zu bestaunen.

An die Sportpfielfreunde unter den NES-Besitzern hat Konami gedacht. Mit der Umsetzung des Computerprogramms **Jack Nicklaus Golf** erscheint eine weitere Golfsimulation für die Nintendo-Konsole.

Das Modul soll spätestens bis März '91 in Deutschland erscheinen. Außerdem in der Pipeline: die NES-Adaption des Cinemaware-Hits **Defender of the Crown** von Palcom.

mg/mhm

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Shadow Warriors	Ocean
2. Quattro Adventure	Code Masters
3. Rastan	Hit Squad
4. Pro Boxing Simulator	Code Masters
5. Temple of Doom	Kixx
6. Daley Thompson's Olympic Challenge	Hit Squad
7. Paperboy	Encore
8. Yogi's great Escape	Hi-Tec
9. Fantasy Dizzy	Code Masters
10. Salamander	Hit Squad



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Railroad Tycoon	Microprose
2. Silent Service II	Microprose
3. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
4. PGA Tour Golf	Electronic Arts
5. Ultima VI	Origin
6. Ishido	Accolade
7. Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
8. Secret of the Silver Blades	SSI
9. Stunt Driver	Spectrum Holobyte
10. LHX Attack Chopper	Electronic Arts



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
2. Captain Tsubasa II	Nintendo	Tecmo
3. SD Gundam	Nintendo	Bandai
4. SD Hero	Nintendo	Banilet
5. Tetris	Game Boy	Nintendo
6. Dr. Mario Land	Game Boy	Nintendo
7. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
8. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
9. Dodge Ball	Nintendo	Technos Japan
10. Double Dragon	Game Boy	Technos Japan



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2. Final Fantasy	Nintendo	Enix
3. Rescue Rangers	Nintendo	Dataeast
4. Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
5. Tetris	Nintendo	Nintendo
6. Spiderman	Nintendo	Lyn
7. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
8. Ninja Gaiden II	Nintendo	Tecmo
9. Nemesis	Game Boy	Konami
10. Bases Loaded	Nintendo	Jaleco

LESER-HITS

1.	TITEL
(1)	Pirates
(2)	Indiana Jones and the last Crusade
(6)	Kick Off
(3)	Populous
(5)	Zak McKracken
(4)	Sim City
(7)	Their finest Hour
(10)	Turrican
(8)	Rainbow Islands
(9)	Maniac Mansion
(11)	Ultima VI
(13)	Champions of Krynn
(12)	Dungeon Master
(20)	Klax
(17)	Railroad Tycoon
(14)	Microprose Soccer
(15)	Xenon II
(-)	Legend of Fairghail
(16)	Oil Imperium
(-)	Flood

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 Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt

nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine Mega Drive, die uns freundlicherweise von Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 11

Das Sega Master System mit fünf Spielen hat gewonnen: Michael Meding aus Holzen. Je ein Spiel geht an: Bernd Moser aus Konstanz; Roland Rochlitzer aus Bochholt-Sudewick; Lars Sevenich aus Kerken und Tobias Weigert aus Großberg-Pentling.

ATTACK

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	37. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Anco	17. Monat
Electronic Arts	18. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
Maxis	12. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Ocean	7. Monat
Lucasfilm Games	33. Monat
Origin	4. Monat
SSI	4. Monat
FTL	26. Monat
Domark/Tengen	2. Monat
Microprose	2. Monat
Microprose	22. Monat
Imageworks	13. Monat
Reline	1. Monat
Reline	11. Monat
Electronic Arts	1. Monat

Einsame INSEL

Wings

Kaiser

North & South

Pipe Mania

Impossible Mission



Markus Grimmer ist Geschäftsführer der Firma Inisel, die das Spiel zur Unendlichen Geschichte, Teil 2, veröffentlicht.

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Super Monaco Grand Prix	Sega
2. Beastbusters	SNK
3. Raiden	Tecmo
4. G-Loc	Sega
5. Combat Lights	Technos Japan

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. Cyberball	Atari Games
3. G-Loc	Sega
4. Final Fight	Capcom
5. Hydra	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Raiden	Tecmo
2. Hammerin'	Irem
3. G-Loc	Sega
4. Super Monaco Grand Prix	Sega
5. Final Fight	Capcom

Theo KRANZ VERSAND

Theo Kranz Versand
Sandbergerstr. 6, 8700 Würzburg
Tel. 09 31/88 1699

VERKAUFS HITS

1. Strider
Sega
2. Batman
Ocean/Sunsoft
3. Super Monaco Grand Prix
Sega
4. The Revenge of Shinobi
Sega
5. Ninja Spirit
Irem/Activision
6. Devil Crush
Naxat
7. Klax
Tengen/Domark/Namcot
8. Hellfire
NCS
9. Super Mario Land
Nintendo
10. Faxanadu
Nintendo

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Populous
5. Their finest Hour

Atari ST

1. Populous
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv.
4. Chaos strikes back
5. Dungeon Master

C 64

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

MS-DOS

1. Ultima VI
2. Populous
3. Indiana Jones Adv.
4. Railroad Tycoon
5. Sim City

PC-Engine

1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Cybercore
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive

1. Thunder Force III
2. Phantasy Star II
3. Super Shinobi
4. Golden Axe
5. E-Swat

Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. Alex Kidd IV
5. Golvellius

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. Tetris
4. Life Force
5. Gradius

LESER-HITS LESER-HITS LESER

KLABAUTERMANN, LASS

GUYBRUSH RAN

The Secret of Monkey Island

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Guybrush Threepwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. "Mit diesem ulkigen Namen kannst Du das gleich vergessen" ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen: Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän LeChuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauen Gesellen schaurige Details über LeChucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humenweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen. Die Piratenkapitäne fangen schon zu seufzen an: Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepöckelt und dann wird das Landleben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin

sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Möchtegernpiraten Guybrush eine Chance. Schaff er es, drei Prüfungen zu bestehen, soll er in die Piratenzunft aufgenommen werden. Er muß einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den Schwertmeister besiegen. Die drei Prüfungen sind eigentlich nur ein Vorgeplänkel, denn bald greift Gruselpirat LeChuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Abenteuer auf Melee Island und Monkey Island, dem



Wenn man größere Strecken zurücklegt, wird eine Landkarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



Phoy dich selbst, Netter Hut, Ok, erzähl mir was über Loom. War nett, mit dir zu plaudern.

Das Programm steckt voller Insider-Gags, Selbstveräppelungen und Parodien hart an der Zwerchfell-Schmerzgrenze (MS-DOS/VGA)



Grafik zum genießen: Die Amiga-Version nutzt den 32-Farben-Modus aus



Personalverantwortung, was nun? Die Crew ist demotiviert (MS-DOS/EGA)



Kapitän LeChuck ist eine geistreiche Persönlichkeit und stolz darauf, ein Gespenst zu sein (MS-DOS/VGA)



(Amiga)

Meine Nachbarn gehen mir aus dem Weg, meine Katze versteckt sich bei meinem Anblick unter dem Bett und die Kollegen kriegen immer noch Lachkrämpfe — Ich sollte vielleicht doch nicht mehr mit Säbel und Augenklappe herumlaufen. Kurzum, der "Monkey Island"-Virus hat mich total erwischt. Die schicke Grafik, der fetzige Mu-

Super!



sikkarten-Sound und die fantastische Geschichte gehört zum Feinsten was der Adventure-Fangemeinde zum Weihnachtsbraten passieren kann. Ein "Wonderland", an dem sich Textfettschisten so richtig austoben können, in allen Ehren, aber mir persönlich liegt die humoristische Glanzeleistung von Monkey Island sehr viel mehr.

Hauptwohnsitz des untoten Seebären LeChuck, stammen aus der Spielwerkstatt von Lucasfilm Games. Ein Jahr nach "Indiana Jones" ist mit "The Secret of Monkey Island" endlich wieder ein neues Adventure dieses renommierten Software-Hauses erschienen.

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwörtern oder Grafikelementen. Durch das Kombinieren dieser Satzteile stellt man saubere Kommandos zusammen, und

da das Spiel in einer tadellos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit dieser Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert. Bewegt Ihr den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erraten, was Ihr mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könntet. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Öffne" hervorgehoben. Dieser Service geht nicht so weit, daß er Euch die Lösungen für die vielen Puzzles serviert — die müßt Ihr schon selber herausfinden.

Am Anfang erforscht man in Ruhe Melee Island. Verläßt Ihr die Stadt, wird eine Übersichtskarte gezeigt. Redet mit allen möglichen Personen, die Ihr trifft. Bei diesen Dialogen habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um den weiteren Verlauf des Gesprächs zu bestimmen. Wortgewaltig geht es auch bei den Schwertgefechten zu. Die

Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrasselns entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an, dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähten keine clevere Antwort ein, weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Kontert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückdrängen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren natürlich die klassischen Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zählt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet forsch voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Wir wollen nicht zuviel über die aberwitzige Handlung verraten. Macht Euch aber auf jeden Fall auf bissige Piranha-Pudel, penetrante Gebrauchtstiftverkäufer, weitsichtige Voodoo-Priesterinnen und zutrauliche Kanibalenrudel gefaßt.

Die MS-DOS-Version benötigt 640 KByte RAM und schreit geradezu nach einer Festplatte. Adlib- und Soundblaster-Karten werden unterstützt. Es gibt zwei unterschiedliche Grafikversionen zu kaufen: Die "normale" PC-Version unterstützt CGA und EGA. Die spezielle VGA-Version gibt es nur für ATs und läßt sich ohne Festplatte nicht installieren. /h

Super!



Die Abenteuerspiele von Lucasfilm Games gehören zur Crème de la crème des Genres: Delikate Computerspielleckerbissen, die sich vortrefflich von der Hausmannskost der gemeinen Wald- und Wiesenabenteurer mit dummen Parsern und lauen Puzzles abheben. Mit The Secret of Monkey Island haben sich die Amerikaner selbst übertraffen: Das neue Spiel ist noch witziger als Maniac Mansion, noch umfangreicher als "Zak McKracken" und hat noch schönere Grafik als Indiana Jones. Sie sieht sowohl auf dem PC als auch auf dem Amiga hinreißend aus. Dazu passend gibt's stimmungsvolle musikalische Untermalung mit Reggae- und Calypso-Rhythmen. Gegen Monkey Island sehen auch die besseren

Adventures der rivalisierenden Firmen Sierra und Delphine erschreckend mittelmäßig aus. Vom sich stetig steigenden Schwierigkeitsgrad zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blöße. Am meisten Spaß macht mir die gage-

strotzende Handlung: In der Kategorie "Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel" stellt es neue Rekorde auf. Lediglich die Nachladezeiten und Diskettenwechsel können etwas nerven, wenn der heimische Computer nicht mit einer Festplatte gesegnet ist. Selbst wählerischen Naturen, die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr kaufen, rate ich dringend zu einem Besuch auf Monkey Island. Soviel Spielwitz wird einem Computer nur selten gegönnt.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 92%

Grafik: 91% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Romantik: Liebe auf den zweiten Blick



Reißwolf: Pudel kennen kein Pardon



Reißvöll: Melee Island bei Nacht

AGENT MIT VERSPÄTUNG

B.A.T.

Fast 1½ Jahre, nachdem das futuristische Adventure "B.A.T." im Mutterland der Programmierer (in Frankreich) erschienen ist, hat es nun endlich seinen Weg nach Deutschland gemacht. In der komplett ins Deutsche übersetzten Fassung übernehmt Ihr die Rolle eines Geheimagenten zu Beginn des 22. Jahrhunderts. Eure Aufgabe ist es, einem intergalaktischen Oberschurken das schmutzige Handwerk zu legen.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr Euch noch Euren Traumagenten zusammenbasteln. Eine vorgegebene Punktezahl kann auf rollenspieltypische Eigenschaften, wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, verteilt werden. Zusätzlich dürft Ihr die Bewaffnung Eurer zukünftigen Spielfigur aussuchen. Von simplen 45er bis zur fetten Panzerfaust ist hier alles vorhanden — allerdings könnt Ihr nur eine beschränkte Anzahl von Waffen tragen. Gesteuert wird der James Bond des nächsten Jahrtausends komplett mit der Maus und dem Joystick. Eure Umgebung seht Ihr im Sierra-Adventure-Stil in 3D-Bildern, die aber nicht scrollen, sondern jeweils "umgeblättert" werden. Zusätzlich werden noch kleinere Grafikenfenster geöffnet, wenn sich etwas Spezielles ereignet. Auf diesen Bildern könnt Ihr mit dem Mauszeiger herumfah-

ren. Gibt's was Besonderes, verändert sich, je nach Spielsituation, der Zeiger. Trefft Ihr z.B. auf einen anderen Charakter, erscheint eine Sprechblase, findet Ihr einen Ausgang, taucht ein Pfeil auf — ein Klick, und Ihr fangt ein Palaver an oder marschier ins nächste Bild. Kommt es zu einem Kampf wird wiederum ein neues Bild eingeblendet, auf dem der Gegner vergrößert zu sehen ist. Per Mausclick feuert Ihr nun Eure Waffe auf den Feind ab.

Unterwegs findet Ihr einen Haufen Gegenstände, könnt Euch mit anderen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, müßt Eure Spielfigur mit Nahrung und Schlaf versorgen sowie mit einem Flugzeug durch eine 3D-Landschaft brausen. Ebenso warten einige Action-Einlagen auf Euch, die Ihr per Joystick absolvieren müßt. So findet Ihr z.B. ein fesches Mädel, das sich Euch anschließen möchte — allerdings nur, wenn Ihr ein toller Tänzer seit. Hier heißt es



Fast ein Comic: per B.A.T. in die Zukunft (ST)

Na endlich! Lange genug mußten die Abenteuerhungrigen hierzulande auf dieses Programm warten. Während in Frankreich B.A.T. schon letztes Jahr auf den Markt kam, ließ sich Herstellerfirma UBI-Soft mit der deutschen Version unverständlicher Weise über ein Jahr Zeit. Spielerisch bietet B.A.T. solide aufbereitete Adventurekost, die dank einfacher Bedienung (selbst der programmierbare Computer stellt keine Hürde dar) und mittelschweren Puzzles auch den Einsteiger nicht ab-



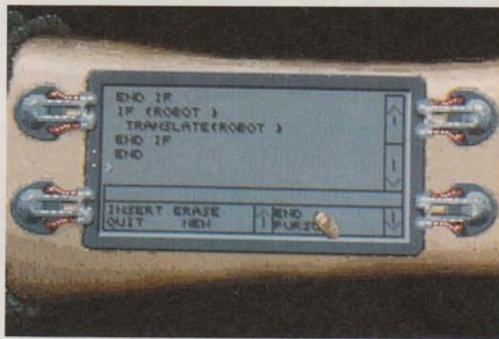
schreckt. Besonders angenehm fiel die "Verpackung" des Spiels auf — die schmucken Bilder einer düsteren Zukunft und das tolle Szenario könnten direkt aus einem alten Möbius-Comic stammen. Und dank dem beliebigen Modul gibt's auch auf STs recht sauberem Digi-Sound. Eins liegt mir allerdings ein wenig im Magen — die für meinen Geschmack in diesem Spiel überflüssigen und recht happigen Action-Einlagen, die das Adventure-Vergnügen ein wenig trüben.

dann im schummrigen Disco-Licht am Joystick rütteln, bis die junge Frau von Euren Qualitäten überzeugt ist.

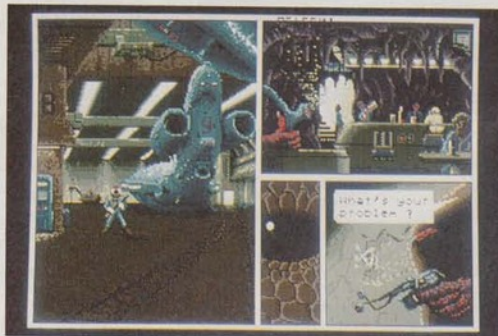
Damit Ihr bei Eurem harten Agentenjob nicht ganz alleine dasteht, hilft Euch "Bob". Bob ist ein programmierbarer Computer, der sich an Eurem Handgelenk befindet. Bob gibt Euch Auskunft über Euren Gesundheitszustand oder den aktuellen Nahrungsbedarf. Zusätzlich ist Bob sehr hilfreich beim Übersetzen fremder Sprachen. Hierzu muß er aber erst in einer sehr simplen, Basisähnlichen Sprache programmiert werden. Alle Befehle (rund ein Dutzend) sind per

Maus anklickbar und in das Programm einzubauen. Um z.B. die Sprache von Robotern zu übersetzen, reicht Bob das Programm: "If Robot, translate Robot, Endif, End."

Wer sich mal vom Agentendasein ausruhen möchte, darf beliebig viele Spielstände abspeichern. Ein besonderes Extra erwartet die ST-Besitzer. Der ST-Version liegt ein kleines Modul bei, das an den ROM-Port angeschlossen wird. Per Extrakabel könnt Ihr den ST an die Stereoanlage anschließen und bekommt so 8 Bit Digital-Sound (allerings nur in Mono, und ohne das Modul läuft das Programm nicht). *mh*



Keiner übersetzt schneller, als der kleine Helfer Bob (ST)



Ankunft im Raumhafen: Was erwartet den Agenten hier? (ST)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 76%

Grafik: 78% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung



Ein Horrorspiel, so unterhaltsam wie Blutspenden (Amiga)

DIESE BRUT TUT KEINEM GUT

Nightbreed

Das Leben ist ein Jammer: Mal springt das Auto nicht an, mal verkohlt das Mittagessen — und Aaron Boone wird verdächtigt, eine umfangreiche Mordserie begangen zu haben. Empört ob solcher unfeiner Unterstellungen sucht er den sagenhaften Ort Midian, wo "übernatürliche Wesen isoliert von der umenschlichen Wirklichkeit leben" — die Anleitung hat gesprochen. Aus solchen Stoffen macht der Regisseur Clive Barker abendfüllende Horrormovie, rasant inszeniert und mit schaurigen Spezialeffekten

gespickt. Das Spiel zum Gruselmelodram "Nightbreed" (deutscher Kinotitel: "Cabal") ist ein Mischmasch aus diversen Minispielchen, die mit einer Packung schnelldrockendem Software-Kleber um die Filmhandlung geschmiert wurden. Oft tukkert man mit dem Auto über eine Landkarte, um den kürzesten Weg zu Friedhof, Midian und sonstigen schönen Plätzen zu finden. Beim Davonlaufen vor einem Grabsteinanwohner ist Feuerknopfdrücken gefragt; in Midian selber muß man nette Mitglieder der Nachtribut befreien. *hl*

Das soll ein "interaktiver Film" sein? Es darf gelacht werden. Sieht eher so aus, als hätte ein zweitklassiges Programmiererteam mal schnell versucht, die Aufmachung der Cinemaware-Programme zu imitieren. Die einzelnen Spielsequenzen sind entweder sterbenslangweilig (die behärrlich wiederkehrende

Landkarten-Rally beleidigt die Intelligenz jedes Vierjährigen) oder miserabel spielbar. Und wegen den paar Bildern, die zwischen den Levels den Handlungsverlauf erläutern, kommt keine Filmatmosphäre auf. Ein Alptraum von einem Spiel, bevorzugt in ungeheimer Erde zu begraben.

Hilfe



STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 19%

Grafik: 45% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 19%

Grafik: 45% Sound: 30%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 19%

Grafik: 45% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM
Cadaver	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Corporation	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Challengers (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Damocles	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Dragonflight	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Hero's Quest 1*		84 ⁹⁵
Immortal (1 MB RAM)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Last Ninja 2	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Midwinter	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Operation Stealth	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Paradroid '90	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Plotting	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Pool of Radiance	66 ⁹⁵	66 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Projectyle	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Ruzznik	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Sega Master Mix (3 Titel)	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Shadow of Beast 2		84 ⁹⁵
Sim City	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Simulra	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Thunderstrike	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Turrican	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Wings of Death	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵

IBM PC	3.5"	5.25"
Silent Service 2	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Starflight 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Test Drive 3	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Ultima VI*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wing Commander*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wings of Fury*	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Wonderland	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵

SUPER-SCHNAPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST

(je 19⁹⁵)

Afterburner, APB, Crystal Castles, Deja Vu, Dragon Spirit, Passing Shot, Star Ray, Time Scanner

3D Pool, Airborne Ranger, Barbarian 2, Captain Fliz, Drivin' Fury, Menace, Menace, Microprose Soccer, Space Harrier 2 (je 24⁹⁵)

AMIGA

(je 19⁹⁵)

Blastroids, Circus Attractions, Cybermold 2, Dyer 07, Galaxy Force, Hawkeye, Pioneer Plague, Spherical, Star Ray, Warp

3D Pool, Airborne Ranger, Chambers of Shaolin, Microprose Soccer, Premier Collection 2, Silent Service, Space Harrier 2, Triad 2 (je 24⁹⁵)

C-64

Kassette (je 99⁹⁵)

Blastroids, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Circus Games, Football Manager, Hacker 2, Roller Coaster, Scramble Sprites, Space Harrier 2, Terry's Big Adventure, Thunderbirds

C-64

Diskette (je 99⁹⁵)

Archon Collection, Deja Vu, Etern Warrior, Gremlins, Reversal, Star Ray, Street Cred Boxing, Street Cred Football, Terry's Big Adventure, Three Stooges, Track & Field

IBM PC 5.25"

(je 19⁹⁵)

Arcticfox, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Donkey Kong, Gremlins, Roller Coaster, Star Ray, Tau Ceti

Aaargh!, Airborne Ranger, Baal, Indoor Sports, Railroad Works, Rollerwinder, Silent Service, Sirobad, Starglider (je 24⁹⁵)

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen.

Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schöpfer).

Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!

Ständige Reiseauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XLXII, C-16, Plus4, Nintendo Gameboy.

Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen katastrophal ausschließt.

Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

Als einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 ÄRkeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Porto- und Preisänderungen vorbehalten.

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

KINGSOFT

Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

KLICK'N KILL

Tunnels & Trolls
Crusaders of
Khazan

New World Computing, bisher bekannt durch die "Might & Magic"-Rollenspielreihe, entführt mit "Tunnels & Trolls — Crusaders of Khazan" den Spieler abermals in eine handfeste Fantasy-Welt. In einem fernen märchenhaften Land, traf der gute Zaubererkönig Khazan mit dem miesen Magiermädel Lerotra'hh ein Abkommen. Kaum war der Vertrag besiegelt, verschwand Khazan. Nun muckt Lerotra'hh wieder auf, und versetzt die

komplett über Bord geworfen. So mußte die 3D-Ansicht der Städte und Labyrinth einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive weichen. Bei Tunnels & Trolls wurde zusätzlich eine etwas höhere Bildschirmauflösung (640 x 200 Punkte) verwendet, was allerdings die EGA-Farbpalette etwas einschränkt. Das "Hack'n Slay"-Kampfgetümmel wurde durch ein taktisches System im AD&D-Stil ersetzt. Auch die Benutzerführung mußte dran

Hoppla, was ist denn das? Spielerische Feinheiten, die der Ultima-Serie fast ebenbürtig sind, lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuß werden. So spielt z.B. hier wie dort der Zeitfaktor eine große Rolle. Läden sind nachts geschlossen und im Winter sind Nahrungsmittel logischerweise teurer als im Sommer. Geradezu genial ist die Idee mit den Gliedmaßen: Wer im heißen Kampf z.B. eine Hand verliert, kann sich



Super!

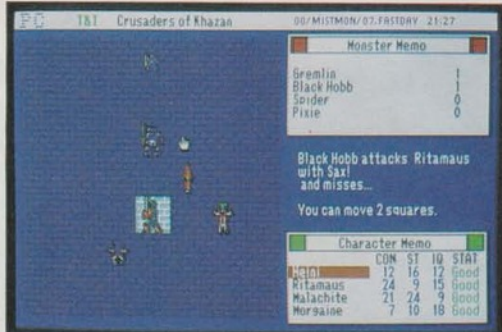
von einem ortsansässigen Kurpfuscher eine neue kaufen. Nachteil: Meistens ist kein passendes "Ersatzteil" greifbar und Ihr bekommt etwas anderes verpaßt. Die Folge: Bei einem Menschen mit einer Orkhand sinkt der Charismawert ins Bodenlose. Zusätzlich wird der Spieler durch Hunderte von Gegenständen, rund 80 Zaubersprüchen, Automapping, die hervorragende Benutzerführung und englische Texte verwöhnt.

friedliebenden Einwohner in Angst und Schrecken. Nur noch Khazan kann hier helfen — aber wo steckt der Kerl nur?

Aus je vier Rassen und Klassen dürft Ihr Euch eine vierköpfige Abenteurer-Crew zusammenbasteln. Startpunkt Eurer Suchaktion ist eine kleine Stadt, die sich auf einer Insel direkt vor dem eigentlichen Hauptkontinent befindet. Hier könnt Ihr Euch in Ruhe an die Umgebung und die Steuerung gewöhnen, dürft in den zahlreichen Shops Ausrüstungsgegenstände erwerben und in einer Art "Anfangslabyrinth" die Charaktere etwas aufpeppen, bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt. New World Computing hat bei dieser neuen Rollenspielerie ihr bewährtes Might & Magic-System

Zu Besuch beim netten Nachbarscheich inklusive Bauchtanz (MS-DOS/EGA)

glauben. So läßt sich zwar Tunnels & Trolls immer noch mit Tastaturkommandos spielen, am flüssigsten kommt man aber dank vieler Icons via Maus voran. mh



Neu: Taktik statt stumpfem Draufhauen (MS-DOS/EGA)

Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem sich die Macher was Neues einfällen lieben. Allein für die elegante Benutzerführung — auch auf einem XT bleibt die Geschwindigkeit der fensterfreudigen Aufmachung erträglich schnell. Das detailreiche Spielprinzip ist für Einsteiger vielleicht etwas verwirrend, aber fortgeschrittenen Rollenspielern wird angesichts



von sechs Disketten praller Fantasy-Pracht das Wasser im Mund zusammenlaufen. Ausführliche englische Texte dokumentieren die Story und schaffen eine gute Atmosphäre. Die farbar, aber hochauflösende Grafik wirkt sehr stilvoll. Ein schönes dickes Rollenspiel zum Feinwühlen, ideal für lange Winterabende und wesentlich innovativer als die meisten anderen Rollenspielerneheiten der letzten Monate.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 55% Sound: 6%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

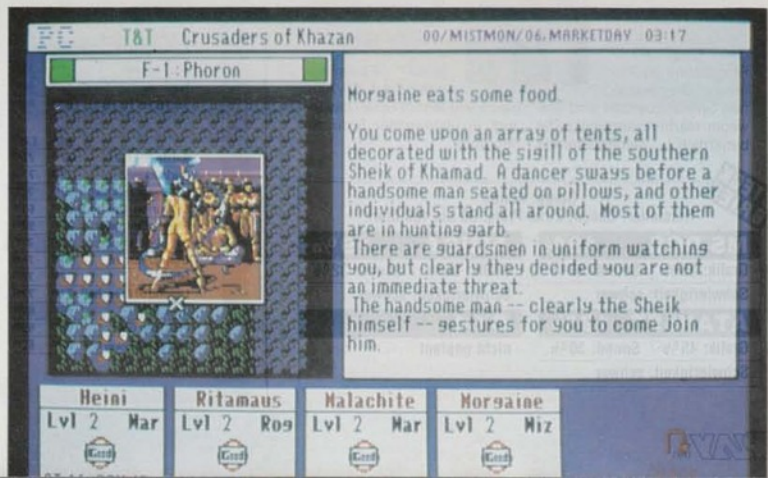
nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



GREAT COURTS



DER AMIGA JOKER-HIT:
"Tennisimulation ohne
GREAT COURTS 2 ist
wie Boris ohne Becker!".



DIE HERAUSFORDERUNG !

GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN!**

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAAARST 2
Karasoft/Thali

UBI SOFT
Entertainment Software

HOTLINE - 02101 / 63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 18⁰⁰ Uhr
Wählen Sie unser kostenlose Angebot zwischen 15⁰⁰ und 18⁰⁰ Uhr
Schulungsbüro (in Brühlheim) erhalten Sie unsere kostenlose Privatline

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 KAAARST 2

ZUNGENBRECHER

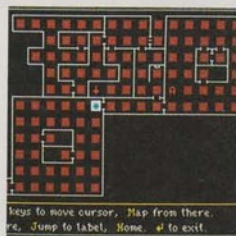
The Dark Heart of Uukrul



Monsterprügel dank Taktik leichtgemacht (MS-DOS/VGA)

Tief im Innern eines riesigen Berges schlummert die Stadt Eriosth. Einstmals ein Platz voll Licht und Freude, zieht heute der Pesthauch des Bösen durch die verwinkelten Gänge der Stadt. In den weit verzweigten Teilen der Stadt tummeln sich eklige Monster, und todringende Fallen warten auf unvorsichtige Abenteurer. Schuld an dem ganzen Dilemma ist der Finsterling mit dem unaussprechlichen Namen Uukrul.

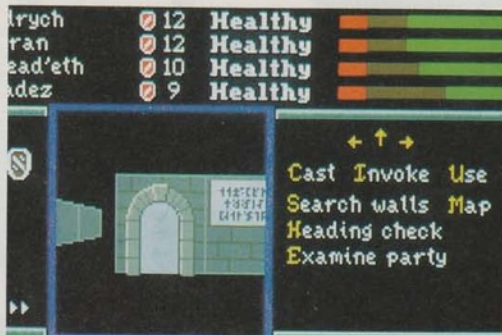
In dem Rollenspiel "The Dark Heart of Uukrul" macht Ihr Euch mit einer vierköpfigen Truppe auf, dem Bösewicht das düstere Lebenslicht auszustupfen. Um Uukrul zu erledigen, müßt Ihr erst sein Herz finden, das der Schlingel sicherheitshalber versteckt hat. Allerdings braucht Ihr noch zusätzlich acht Schlüssel, die den Weg zum Herzen aufschließen. Während Ihr durch die Gänge streift, werden diese dreidimensional in einem kleinen Fenster angezeigt. Trefft Ihr auf einen Gegner, wird die 3D-Sicht umgeblendet in eine Vogelperspektive. Hier darf jeder Eurer Charaktere rundenweise, ähnlich wie in den AD&D-Spielen, rennen, draufhauen oder zaubern. Ihr könnt die Helden dabei entweder selber steuern oder die gesamten Kampfhandlungen dem Computer übergeben. Fürs Umhauen von Monsterhorden gibt's ebenso wie für das Lösen der



Automapping für Schreibtaule (MS-DOS/VGA)

zahlreichen Puzzles Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch automatisch in einem von 13 Schreinen befördern lassen, die in dem Labyrinth versteckt sind. In den Schreinen sind nützliche Teleporter versteckt, mit denen Ihr Euch energiesparend in andere Teile des Dungeons beamten lassen könnt. Mit größerer Erfahrung dürfen Eure Kämpfer fettere Säbel schwingen und die Magiekundigen lernen ein paar neue der insgesamt 80 Zaubersprüche dazu.

Erleiden Eure Recken mal den Heldentod, könnt Ihr entweder einen alten Spielstand wieder laden oder in einer Kneipe ein paar gleichwertige neue Kameraden aufsammeln. Dark Heart of Uukrul benötigt einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. mh



Gigantomanie: Ein riesiges Dungeon in 3D (MS-DOS/VGA)

Gigantisch — Zwar spielt das komplette Szenario von Dark Heart of Uukrul in nur einem einzigen Dungeon: der Stadt Eriosth. Dieses Labyrinth hat es allerdings in sich. Dieser Solodungeon ist gewaltig groß, breitet sich in alle Richtungen und nach unten immer weiter aus, so daß man dankbar ist, daß das Programm automatisch eine Karte mitzeichnet. Kartenzeichner würden, bei aller Geschicklichkeit, in diesem Mammutdungeon graue Haare kriegen. Hinzu kommen eine Menge teuflischer

Gut!



Puzzles, versteckte Geheimnisse und viele stimmungsvolle Texte, für die man aber solide Englischkenntnisse mitbringen sollte. Die Grafiken unter EGA oder VGA erreichen zwar nicht die Klasse eines "Buck Rogers", lassen sich aber trotzdem sehen. Gut 100 verschiedene Monsterarten und das ausgefeilte Magiesystem runden das solide Fantasy-Vergnügen ab. Allerdings sollten sich keine Einsteiger an Dark Heart of Uukrul wagen: der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön knackig.

Nicht schlecht, was die Heldengötter von Broderbund da für uns angerichtet haben: Ein dickes Bergdungeon, jede Menge Zaubersprüche und ein Kampfsystem, das stark an die strategisch ausgereiften Gemetzler der AD&D-Reihe erinnert. Sehr schön auch, daß überall im Berg Teleporter-Stationen versteckt sind, die alle miteinander verbunden sind und mit denen wir mühsame Spaziergänge sparen können. Sind uns erst einmal die verschiedenen Namen aller Empfangsstationen bekannt, steht ei-

Gut!



ner fröhlichen Beamtour nichts mehr im Wege. Durch die stimmungsvolle 3D-Grafik der Gänge und Räume, wird aber auch die konventionelle Fortbewegungsart zu einem Vergnügen. Im Gegensatz dazu konnten mich die animierten Kampfsequenzen nicht ganz überzeugen: Hier hätten sich die Grafiker wirklich etwas mehr Mühe geben können. An den taktischen Qualitäten ist zwar nichts auszusetzen, aber das Auge will ja schließlich auch mitspielen. Dieses kleine Manko kann man aber leicht verschmerzen.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72%

Grafik: 46% Sound: 5%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN

Wenn Sie nur eine ruhige Kugel schieben wollen, sollten Sie lieber Kugeln gehen. Bei CENTURY gilt es, die Kugel mit Geduld und viel Geschick durch verzwickte Labyrinth und vertrackte Situationen zu steuern. Immer auf der Suche nach dem bedeutenden Schlüssel, der Ihnen manche Türe öffnet. Und wenn Sie es mit der Metallkugel geschafft haben, dürfen Sie Ihr Fingerspitzengefühl auch an der Glas- oder der Kunststoffkugel testen. Selbst nach Jahrhunderten hat das alte asiatische Geduldsspiel nichts von seiner Faszination eingebüßt. Sie werden sehen: Es ist zum Kugeln. Mit farbigem DIN A2 Poster.

CENTURY



Für AMIGA
(PC, C 24 in Vorbereitung.)



Amiga



Amiga

SOFTWARE 2000
LOGIK

ANGEROSTET

Captive

Ihr seid der gefährlichste Verbrecher der Galaxis und werdet in einer gewaltigen Raumstation hinter Schloß und Riegel gehalten. Zum Glück könnt Ihr, mittels einer Computerkonsole, vier Androiden durch die Welten der Zukunft steuern. In jeder Spielrunde müssen die blechnen Helden mit ihrem Raumschiff auf zehn Planeten und Monden landen und Energiestationen zerstören. Ist ihnen das gelungen, fällt in Eurem Gefängnis der Strom aus und die Freiheit winkt. In der nächsten Spielrunde stehen die stählerne Burschen vor derselben Aufgabe, allerdings warten nun zehn andere Planeten auf ihren Besuch. Da das Programm immer neue Planetenbasen generiert, habt Ihr theoretisch die Möglichkeit, unzählige Missionen zu bestreiten.

Im Laufe ihres Arbeitslebens sammeln die Roboter Erfahrungspunkte, die ihre unterschiedlichen Leistungsmerkmale verbessern: So können sie etwa ihre Geschicklichkeit im Zuschlagen oder Waffengebrauch steigern. Da die Droiden aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt sind, steht einer "Aufrüstung" mit elektronischen Bauteilen nichts im Wege. Bessere Waffen, Energiebatterien und Zusatzoptiken sind in Läden auf den Planeten erhältlich. Mit einer ferngesteuerten Spionagekamera können besonders brenzlige Situationen erst einmal ausgedundschaftet werden. Zusätzlich zu Eurem Hauptsichtschirm stehen noch fünf kleinere Monitore zur Verfügung, die Ihr mit speziel-



▲ Die Tür ins Abenteuer, jetzt fehlt nur noch der passende Schlüssel (Amiga)

Eine ganze Galaxis auf einen Blick (Amiga) ▶

len Gegenständen ansteuern könnt. Radar- und Infrarotsicht können sehr wichtig sein. Bevor Eure Party in den Stationen nach dem Rechten sehen kann, müßt Ihr das Raumschiff der Blechkumpel auf einer Sternenkarte sicher ans Ziel steuern.

Alle Planetenlabirynthe in "Captive" werden in stimmungsvoller 3D-Grafik aus der Sicht der Roboter dargestellt und sind mit den unterschiedlichsten, animierten Monstern und Aliens bevölkert. Vor diesen Burschen sollte man sich aber in acht nehmen, da Eure Roboter anfangs noch recht bescheiden ausgerüstet sind. Alle Aktionen werden mit der Maus über Icons gesteuert. vv



Es gibt diese Spiele, die sehr interessant aussehen, mit einer elegant wirkenden Benutzerführung gefallen, bei denen die Spielmotivation aber nicht über einen Mittelefeldplatz herauskommt. Captive ist ein solcher trauriger Fall: Objektiv gesehen



steckt viel drin, aber subjektiv gesehen habe ich nur wenig Lust, mich da durchzuspielen. Obwohl sich der Programmierer heftigst einen abgeschwitz hat,

um eine Art "Dungeon Master im Welt- raum" hinzubekommen, macht das Resultat bei weitem nicht so viel Spaß wie das Vorbild. Die wirre Anleitung und das unübersichtliche Spielziel erschweren unnötigerweise den Einstieg. Altbackene

Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Rollenspiel einen uninspirierten Gähn-Animator der trüben Art.

"Captive" hat eigentlich alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: Beförderung der Robotercharaktere, jede Menge nützliche Gegenstände, eine gelungene und detailreiche Grafik à la "Dungeon Master". Trotzdem will keine rechte Stimmung aufkommen: Die einzelnen Missionen ähneln sich einfach zu sehr.



Programmierer Tony Crowther hätte besser darauf verzichten sollen, die Planetenbasen immer wieder neu vom Computer generieren zu lassen. Das verspricht zwar bei jedem Spiel einen etwas anderen Handlungsablauf, im wesentlichen gestalten sich die Spielrunden aber immer gleich.

STECKBRIEF

MS-DOS
in Vorbereitung

ATARI ST 44%
Grafik: 74% Sound: 38%
Schwierigkeit: schwer

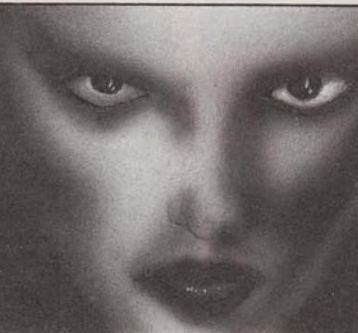
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 44%
Grafik: 76% Sound: 38%

Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant

MEDUSA



Es ist der selbe Ort, es ist das selbe Land, doch es sind 300 Jahre vergangen. Das Böse kehrt zurück – in eine Zeit, in der Verbrechen, Drogen und Gewalt den Alltag beherrschen, in eine Zeit, in der es fast keine Hoffnung mehr gibt.

Medusa II – die Fortsetzung des Klassikers Rings of Medusa. Medusa II ist die Steigerung eines hervorragenden Bestsellers, noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender. Ein Rollenspiel, das durch zusätzliche 3-D Dungeons verstärkt, wieder eine neue Ära dieses Genres einläuten wird.

... **SIE KEHRT ZURÜCK** ...

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



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. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



Böser Mmmhmm trifft mißgestimmte Ariloulaleelay (MS-DOS/VGA)



Vom Einmannbetrieb zum Weltunternehmen (MS-DOS/EGA)

ARCHON IM ALL

Star Control

Die "Allianz" und die "Hierarchie" wollen's wissen. Mit ihren Raumschiffen machen sie sich auf, die gegnerische Basis zu erobern. Der Spielablauf im Strategie-Action-Mix "Star Control" ist in zwei Abschnitte gegliedert. Zuerst darf jeder seine Schiffe im All von Stern zu Stern schieben, Festungen ausbauen, Minen legen oder seine Basis verstärken — drei Züge lang. Trifft man dabei auf ein Schiff der "Anderen", geht's handfest zum zweiten Teil. Die beiden Schlachtschiffe erscheinen auf dem Bildschirm und ballern, was das

Zeug hält; wer überlebt, hat gewonnen. Insgesamt gibt es 14 Schiffstypen. Jeder hat eine geheime "Zweitwaffe", die besonders tückisch ist — so klagt beispielsweise der Schiffstyp "Syreen" dem Gegenspieler die Crew — gemein. Um die EGA- oder CGA-Version zu spielen, braucht man 512, für die VGA-Version schon 640 KByte RAM. Gekämpft wird gegen einen Mitspieler oder den Computer (in 3 Schwierigkeitsgraden). Dabei kann man entweder den Strategie- oder den Action-Teil auf den Computer abwälzen. *al*

Was auf den ersten Blick so simpel aussieht, entpuppt sich nach mehreren Partien als knackiges Strategiespiel. Der Computergegner ist hartnäckig, schnell und gemein — für Freunde bissiger Computerstrategen ist Star Control ein Fest. Der Actionteil wird erst auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird



Star Control eine wahre Freude: Vor allem die superfeinen Zweitwaffen machen den Kampf zur Schau, außerdem ergeben sich durch die 14 Schiffstypen immer neue spannende Duelle. Wer auf ein guten Mix aus Action und Strategie steht, sollte sich Star Control kaufen, ein zusätzliches Joystick wird empfohlen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 38% Sound: 70%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

AUF ACHSE

Transworld

Onkel Karl-Heinz ist Besitzer eines weltumspannenden Fuhrgeschäfts. Der Gute will sich nun aus dem Geschäft zurückziehen und sucht einen würdigen Nachfolger für sein Speditionsunternehmen. Ausgestattet mit einem bescheidenen Anfangskapital auf dem Sparbuch, machen wir uns auf an die Spitze des internationalen Fuhrgeschäfts. Nur wenn wir mit unserer eigenen Firma einen ansehnlichen Geschäftserfolg und umfangreiche Handelsbeziehungen vorweisen können, wird uns der reiche Onkel sein

Weltunternehmen anvertrauen. Es gibt keinen Aspekt des Speditions geschäfts, der in "Transworld" nicht berücksichtigt wird: LKWs werden angeschafft, Fahrer und Lagerarbeiter eingestellt, Kredite und Aktien mit den Banken ausgehandelt, umfangreiche Preisinformationen eingeholt und die günstigsten Fahrtrouten geplant. Ständig gilt es, die neusten Weltmarktpreise zu beobachten und Angebote auf ihre Rentabilität abzuklopfen. Entweder können vier Spieler gegeneinander antreten oder der Computer macht uns die Hölle heiß. *vw*

Realer kann auch die Wirklichkeit nicht sein: "Transworld" bietet eine derartige Fülle an wirtschaftlichen Möglichkeiten, daß auch der anspruchsvolle Strategieprofi seine liebe Not haben wird, in diesem knallharten Geschäft zu bestehen. Es ist kaum zu glauben, womit sich so ein armer Fuhrunternehmer



herumschlagen muß. Anfänger im Strategiegeschäft kommen da schnell unter die Räder, Fortgeschrittene werden bis aufs letzte gefordert. Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Speditionsfirma aufzumachen, sollte sich Transworld kaufen, damit spart er den Weg zur Handlungsschule.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS 67%

Grafik: 38% Sound: 12%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST, AMIGA
IBM PC und kompatibel, COMMODORE 64
ACHTUNG! In der C64 Version werden die Spiele HIGHWAY PATROL
und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101 6070
KARASOFT/THALI AG

ACTION COMPILATION

FULL BLAST

RICK DANGEROUS



CHICAGO 90

CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II

CARRIER COMMAND



FERRARI



HIGHWAY PATROL

Ferrari
RICK DANGEROUS
UBI SOFT
Entertainment Software

...Erleben Sie jede
Menge Action mit einer
erstklassigen Compilation.

FULL BLAST:
DIE FIRST-CLASS
COMPILATION FÜR
ALLE SIMULATIONS
UND ACTION-FANS!

UBI SOFT
Entertainment Software

HOTLINE - 02101 / 63757
Dienstag bis Donnerstag 9.00 bis 18.00 Uhr
Freitag 9.00 bis 17.00 Uhr
Samstag 10.00 bis 17.00 Uhr
Sonntag 10.00 bis 17.00 Uhr
KARASOFT/THALI AG
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101 6070

MODERNE ZEITEN

Night Shift

Beast" von "Industrial Might and Logic" ist keine gewöhnliche Maschine: Beast knetet, walzt, preßt und färbt Spielzeugfiguren. Wenn die ungewöhnliche Mechanik rattert, beglückt sie die Kinder aller Länder mit niedlichen Mini R2-D2's, C1.5PO's, kleinen Luke Skywalkers, Mini-Indiana Jones und Baby Vaders in den verschiedensten Farben — Pro Kopf und Körper in insgesamt fünf verschiedenen Farben.

Leider hat Beast seine Tücken. Da ein genialer, aber etwas schußliger Wissenschaftler Beast aus alten Waschmaschinen, defekten Förderbändern und morschen Fahrrädern zusammengebastelt hat, funktioniert das ein oder andere Teil nur dann, wenn man ihm zur richtigen Zeit einen heftigen Tritt verpaßt. Fred Fixit (oder seine Schwester Ilona Fixit) ist der Nachtschichtarbeiter, der sich mit diesen Tücken herum-schlagen darf.

Fred springt von Plattform zu



A Working Class Hero

Plattform, legt Schalter um, kickt herausgefallene Stecker in die Dosen zurück und versucht, kleine Tierchen abzuhalten, einen großen "bug" in die Maschine zu bringen. In höheren Levels müssen mehr und mehr Aufgaben mit der Hand gesteuert werden. Man kann Extras einsammeln, die ihm bei der Arbeit helfen. Ballons befördern Fred nach oben, an Regenschirmen gleitet er langsam nach unten, mit Streichhölzern kann er alten Maschinen Feuer unterm Kes-



Die Schöne und das "Beast" (Amiga)

Wenn Lucasfilm Games sich an sein erstes Geschicklichkeitsspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Night Shift spart in der Tat nicht mit neuen Ideen. Die eigenwillige Kreuzung aus Jump-and-Run, Action-Adventure und



Tüftelspiel erweist sich in den ersten Minuten als schwer verdaulich. Geruhsam warmspielen ist ebenso Pflicht wie gewissenhafte Handbuchlektüre. Auch wenn man das Spielprinzip intus hat, gerät man fleißig ins Schwitzen. Spuckt die Maschine nur Köpfe aus oder stimmen die Farben nicht, ist vor allem Überlegung

gefragt, um der Schadensquelle auf die Spur zu kommen. Erwartet also kein gradliniges Actionspiel, sondern macht Euch auf eine tüchtige Dosis geistiger Arbeit gefaßt. Spielidee und Aufmachung sind sehr gelungen; sowohl die PC- als auch

die Amiga-Version bieten niedliche Grafik und witzigen Sound. Um jedermann zu wochenlangen Spiele-Nachtschichten zu animieren, ist Night Shift etwas zu behäbig. Doch wer solche geistreichen Geschicklichkeitstests schätzt, wird sich an den 30 Levels garantiert lustvoll festbeißen.

Lila Darth Vader-Körper mit gelben Indiana Jones-Köpfen — Das sieht nach fristloser Kündigung aus. Ich weiß schon, warum die Maschine "Beast" heißt: Man bekommt das Teil nicht gerade leicht in den Griff. Was auf den ersten Blick nach



einem schlichten Plattformspielchen aussieht, entpuppt sich als teuflisches Tüftelspiel. Fred muß

andauernd auf Draht sein: Da fällt der Strom aus, dort ist eine Schraube locker, hier verlischt das Feuer im Ofen — man ist gut beschäftigt, alles unter Kontrolle zu halten. Trotzdem: die große Begeisterung kam bei mir nicht auf. Wer aber Spaß hat,

sich richtig tief in das Programm einzuarbeiten, der kommt eher auf seine Kosten.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 70%
Grafik: 68% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA 70%
Grafik: 67% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



sel machen, mit Staubsauger und fleischfressender Pflanze macht er sich auf, Tierchen von Beast fernzuhalten. Während Fred schuftet, glimmt am unteren Bildschirmrand malerisch eine Kerze. Verlöscht das Licht, ist die Schicht beendet. Jetzt wird nachgeschaut, was Fred produziert hat. Stimmen die Figuren mit der Vorgabe ("Produziere drei Mini-Indys und vier Baby-Vaders") bekommt Fred eine Verlängerung. ^{al}

◀ "Gefeuert", das war sein letztes Wort (MS-DOS/VGA)

Fun-Galaxy by PC

16-Bit-Video-Spiel
NEC PC ENGINE 333-



Computer-Spiel für AMIGA
und ATARI ST 89,95



GAMEBOY mit "Tetris" 159,-



Sound-Karte 199,-
GAME BLASTER



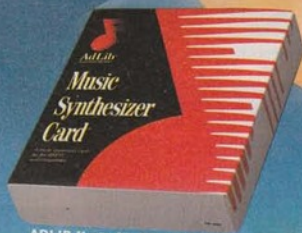
16-Bit-Tele-Spiel
mit einem Game 499,-
SEGA MEGA DRIVE



COMPETITION PRO ab 24,95



ADLIB Karte für PCs 299,-



HEGENER+GLASER



MEPHISTO JUNIOR 169,-

Die PC – Fun-Galaxy ist überall

Augsburg • Bamberg • Berlin • Düsseldorf • Echingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gersthofen • Göttingen • Kempten • Krefeld • Lübeck
Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu-Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • Regensburg
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

MOLEKÜL-MARATHON

Atomino

Geschicklichkeitsgrübeln haben Hochkonjunktur. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieser Spiegattung erscheint. Der neueste Streich für flinke Gehirnakrobaten kommt aus Deutschland. Blue Byte, bekannt durch das Tennispiel "Great Courts", will nun die grauen Zellen mit "Atomino" auf Trab halten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr müßt aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammensetzen.

Der werden die Moleküle sowie das Basteln durch feststehende Hindernisse erschwert. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Atome in den Becher fallen wird deutlich höher. Wenn mehr als sechs Atome in dem Gefäß liegen, ist das Spiel zu Ende. Alle paar Spielstufen erscheint eine Art Bonusrunde. Hier müßt Ihr ein vorgegebenes Muster komplett mit Atomen ausfüllen, bevor es weitergeht. Nach dieser Runde gibt's ein Paßwort, mit dem es später an dieser Stelle weitergeht. *mh*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Blue Byte, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 43% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 80%

Grafik: 43% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

C 64 81%

Grafik: 53% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

Die einzelnen Atome unterscheiden sich nur durch die Anzahl ihrer Verbindungen. So gibt es Atome mit nur einem Baustein und welche mit zwei, drei oder sogar vier Anschlüssen. Zusätzlich gibt es ein "Joker"-Atom, das überall angesetzt werden kann. Wichtig beim Zusammensetzen der Moleküle ist, daß am Ende kein Anschluß mehr frei ist. Auf Wunsch könnt Ihr Atomino auf zwei Arten spielen. Im ersten Modus müßt Ihr nur Moleküle bauen, im zweiten bekommt Ihr vor jeder Runde eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muß. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit je acht Atomen zusammengebastelt werden, um in den nächsten Level zu kommen. Die zum Bau der Moleküle nötigen Atome fallen langsam aber sicher in einen kleinen Becher. Immer das unterste Atom kann per Tastatur oder Joystick an das Molekül angesetzt werden. Ihr könnt auch Atome, die Ihr schon gesetzt habt, gegen das unterste Atom im Becher austauschen. Je höher die erreichte Spielstufe ist, desto komple-

Ein Atom, sehr klein, muß in diese Lücke rein (Amiga) ▶

Wenn ich gewußt hätte, daß Chemie so viel Spaß machen kann, dann wäre ich in der Schule wohl etwas aufmerksamer den Worten meines Lehrers gefolgt. Nach "Atomix" fesselt mich doch tatsächlich ein zweites Molekül-Mosaik an den Computer. Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert. Nach der 97ten "Tetris"-Version kann man dafür nicht dankbar genug sein. Die Einteilung in Levels ist gewitzt und die

Great!



Vergabe von Paßwörtern garantiert auch den fortgeschrittenen Atom-Akrobaten eine angemessene Herausforderung ohne langwierige "Aufwärmphase". Erfreulich ist auch, daß sich alle drei Versionen gleich gut spielen. Vor allem die C 64-Besitzer werden für die prima Umsetzung, bei der keine Abstriche gemacht wurden, sehr dankbar sein. Wer intelligente Denkspiele mag, der wird an Blue Byte's Atomino kaum vorbeikommen.

Atomino kam — und meine Arbeit blieb lange Zeit liegen. Nur unter Androhung von Stromtzigung und unter Zuhilfenahme aller Kollegen zerzte mich mein Chef erfolgreich von dem atomaren Baukasten fort. Dafür, daß so schnell keine molekulare Langleweile entsteht, sorgen Dutzende Levels, die verschiedenen Spiel-Farbefekte und parallaxenmodi und ein Schwierigkeits-

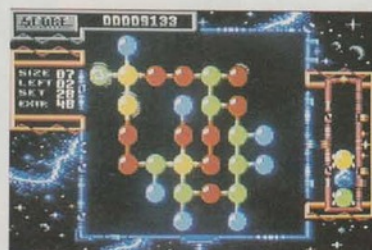
Super!



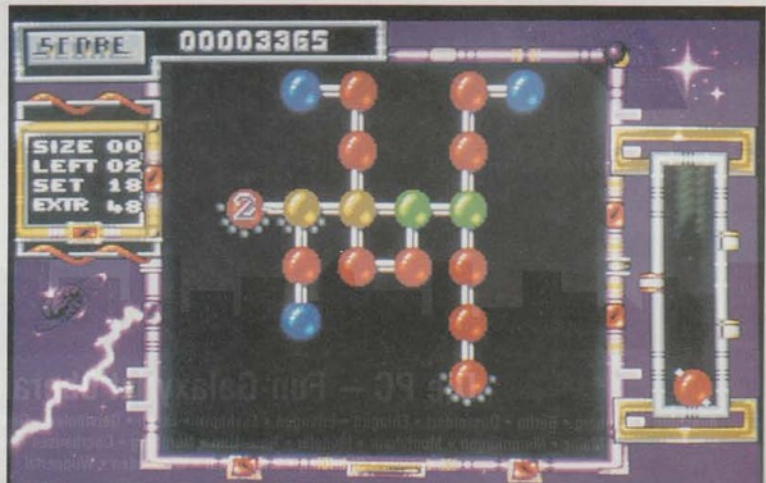
grad, der auch den gierigsten Grübelungen befriedigt. Grafisch bietet Atomino eher durchschnittliche Hausmannskost. Ein paar farbige Atomkugeln, ein bunter Rand und das war es dann auch schon, aber bei einem solchen Spiel kommt es eben nicht auf ausgefeilteste Farbefekte und parallaxen-57-Wege-Scrolling an.



Atomares Suchtvergnügen: Atomino (MS-DOS/EGA)



Mein Chemielehrer freut sich: ein fettes Molekül (C 64)





Chemiebaukasten für hartnäckige Grübler (Amiga)



Stein für Stein, Marter und Pein (Amiga)

CHEMIE-DOPPELSTUNDE

Shuffle

Mancher mag bei dem Denkspiel "Atomix" bemängelt haben, daß man mit etwas Erfahrung das Spiel zu schnell durchgespielt hatte. Für diese Cracks kommt "Shuffle" mit 30 neuen Levels und 5 Bonusrunden; wem das noch nicht genug ist, darf sich in 35 "Advanced"-Levels die Zähne ausbeißen. Shuffle bietet das gleiche Spielprinzip wie sein Vorgänger Atomix. Der Spieler puzzelt auf einem verinkelten Spielfeld Atome zu einem Molekül zusammen. Die Teilchen lassen sich anschubsen und bremsen erst, wenn sie auf eine Mauer oder

ein Hindernis prallen. Neu dazugekommen sind unter anderem Extras, die die heimtückisch abtackende Spielzeit etwas verlängern; andere bringen entweder Punkte oder gleich einen Level weiter. In Bonus-Puzzle-Runden kann man nach jedem fünften Level eine Menge Punkte für die High-Score-Liste scheffeln, die natürlich gespeichert wird. Geblieben ist auch der heimtückische Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler zehn Sekunden sein Glück probieren darf; aber nur der kassiert die Punkte, der das Atom vollendet — Geschrei garantiert. *al*

Shuffle ist im wesentlichen nichts anderes als Atomix mit neuen Levels. Die Grafik wurde etwas verbessert, außerdem bringen die Extras mehr Leben in den Grübel-Alltag: Vor lauter Gier verbaut man sich meist selber den Weg. Ist man dann kurz vor dem Extra, verschwindet das heimtückische Biest; der müh-

Gut!



sam erungene Aufbau ist ebenfalls dahin — so mögen wir's. Mir sind die Advanced-Levels etwas zu schwer, dafür bieten die 30 Standard-Level eine Menge Abwechslung. Wer von Atomix nicht genug bekam, sollte sich

Shuffle besorgen; wer Atomix noch nicht kennt, sollte erst in Shuffle reinschnuppern.

Gut!



Es ist schon ein wenig dreist: Die Verwandtschaft von "Tile" zu dem Spitzenspiel "Ishido" läßt sich nicht übersehen. Doch durch die Zusatzregel, daß man jeden Stein anlegen kann, bekommt das Spiel eine besondere No-

te. Fast jedes Spiel geht auf, man kann sich also ganz auf seinen High-Score konzentrie-

be und Form nicht bei allen Steinen übereinstimmen. Dann bekommt man allerdings nicht die Punkte, die ihm sonst für einen "legalen" Zug zustehen würden. Wem das zu leicht erscheint, kann auf die "originalen" Regeln umschalten, dann müssen wie bei Ishido Farbe und Form bei allen Steinen übereinstimmen (was wesentlich schwieriger ist). Zwei Spieler können gleichzeitig spielen — miteinander oder gegeneinander. Wem die Steine nicht mehr gefallen, der kann sein privates gezeichnetes Set laden. *al*

ren; wem Ishido zu schwer ist, sollte sich an Tile versuchen. Ist Euch edle Aufmachung bei identischem Spielprinzip wichtig, solltet Ihr Euch für Ishido entscheiden. Bemerkenswert bei Tile ist der faire Preis, der einem die Ent-

scheidung sicher etwas leichter macht. Die Amiga- und C64-Versionen spielen sich gleich gut.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Tale, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 77%

Grafik: 57% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 70%

Grafik: 23% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

C 64

70%

Grafik: 24% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

LIZENZ ZUM BLUBBERN

James Pond

In den Tiefen der Weltmeere lauert das Böse: Der genialverrückte Wissenschaftler Dr. Maybe hat einen infamen Plan ausgeheckt, die reichen Fischgründe der Tiefsee mit Umweltmüll zu vergiften. All die lieben Seesterne, Heringe und Meerjungfrauen sind vom Tode bedroht, wenn es nicht gelingt, den Wahnsinnigen zu stoppen. Die Stunde der ultimativen Geheimwaffe des britischen MI5 hat geschlagen, die Stunde von "James Pond". Pond ist hart wie der Eckzahn eines Haifisches, intelligent wie eine tausendjährige Auster und schnell wie ein Delphin mit Turboantrieb. Wie sein menschlicher Kollege von der Überwasserfraktion, hat Pond eine Lizenz zum Töten. Die hat er auch bitter nötig, um mit all den Umweltverschmutzern, Rob-

benjägern und skrupellosen Sporttauchern fertig zu werden. Zwölf Missionen muß unser Freund mit der schnellen Flosse überstehen, bevor er Dr. Maybe das Handwerk legen kann. Er rettet Hummer vor dem sicheren Tod im nächsten Kochtopf, entsorgt radioaktive Mülltonnen, sprengt leckgeschlagene Ölplattformen und rettet nebenbei den tropischen Regenwald.

Natürlich erledigt unser Geheimfisch diese Aufgaben nicht ohne eine spezielle Waffe: Er kann seine Feinde in Luftblasen einschließen und komfortabel vom Bildschirm verschwinden lassen. Außerdem haben die Tricktechniker vom Nachrichtendienst überall in den Unterwasserlandschaften nützliche Gegenstände verteilt, die Pond unverwundbar

James Pond ist der pure Agentenspaß. Die Unterwasserwelten scrollen schön weich in alle Richtungen, und wenn Pond nicht gerade betrunken ist, läßt er sich problemlos mit dem Joystick steuern. Was Millennium an witzigen Einfällen, grafischen

Überraschungen und stimungsvoller Agentenmusik in diesem Spiel versteckt hat, ist

Gut!



sehens- und hörens-wert. Jede der zwölf Missionen verlangt eine etwas andere Taktik von unserem Flossenträger und fordert, mit steigendem Schwierigkeitsgrad, unsere Joystick-Fähigkeiten bis aufs letzte. Wer sich mit James in die Fluten stürzt, wird nicht so schnell wieder auftauchen. Ihr solltet Euch Pond unbedingt mal ansehen.

Seit dem letzten Bad mit meiner Quietschente hatte ich nicht mehr soviel feuchten Spaß: James Pond ist ein putziges Spielchen, voller origineller Einfälle und sympathischer 007-Veräppelungen. Das Prinzip ist schön einfach (Blubbern und

Gut!



Sammeln), die verschiedenen Mission strotzen jedoch nur so vor versteckten Bonushöhlen, finsternen Raubfisch-Sprites und niedlichen Extras. Daß Pond die Level verhältnismäßig frei wäh-

len, einzelnen Missionen zum Wohle arg bedrängter Tiere teils länger als nötig nachgehen kann, paßt zum Image des verwegenen Agentenfisches. Ob wichtige Themen, wie die Ausrottung der Hummer oder die Verschmutzung der Weltmeere,

in dieser Form auf den Bildschirm gebracht werden sollen, bleibt dahingestellt, James Pond vermittelt auf jeden Fall mehr positives Bewußtsein als so manche Panzersimulation.



Killerkarpfen: Bonds schuppiger Bruder (Amiga)

STECKBRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA

Grafik: 80%

Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

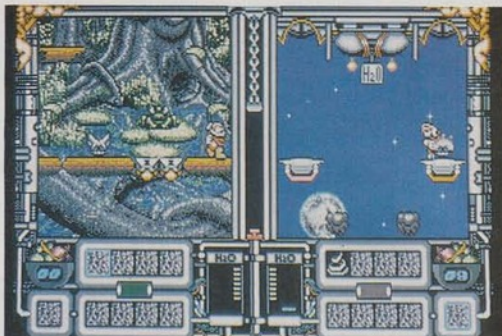


machen, seine Geschwindigkeit erhöhen und ihm den Röntgenblick verleihen. Damit nicht genug, sind in jeder der zwölf feuchten Landschaften die Eingänge zu Bonushöhlen versteckt. In diesen Höhlen findet Pond Extraleben und Buchstaben, die sein Punktekonto erhöhen. Wenn Ihr mit dem Joystick nicht schnell genug seid, dann schickt Euch Dr. Maybe einen seiner Mietkiller auf die Schuppen, der Euer Agentenleben gnadenlos beendet.

◀ James Pond im Einsatz: der Schrecken aller Sandbänke (Amiga)



Macht Euch bereit zum munteren Ballon-Piksen (Amiga)



Zu zweit hüpf es sich doppelt gut (Atari ST)

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

Ooops Up

Wer in den letzten Monaten öfters eine Spielhalle besucht hat, dem wird der aktuelle Arcade-Hit "Pang" nicht entgangen sein. Während Ocean gerade an der offiziellen Umsetzung bastelt, präsentiert Demonware mit "Ooops Up" ein ausgeprägt Pang-inspiriertes Geschicklichkeitsspiel. Ein oder zwei Spieler laufen mit einer Harpune bewaffnet auf dem Spielfeld herum und piksen damit auf- und nieder-springende Bälle. Ist eine der Kugeln getroffen, zerplatzt sie in zwei kleinere, die sich wiederum zweiteilen, bis

schließlich nach dem vierten Stich nichts mehr davon übrig ist. Meistens sorgt die wundersame Vermehrung nicht nur für mehr Hektik, sondern beschert auch nützliche Extras. Neben einer zweiten Harpune tummeln sich Symbole für Bonusleben und Schutzschilde auf dem Bildschirm. Andere Extras frieren die Bälle für kurze Zeit ein oder verlangsamen deren Bewegung. Je höher der Level (satte 100 Stück warten), desto mehr Leitern, Bälle und Hindernisse findet man vor. Nach jeder Spielstufe gibt's ein Paßwort. *mg*

Die Programmierer von Ooops Up dürfen den Erfindern von Pang danken, daß ihr Programm ordentlich Laune macht. Das Spielprinzip ist zwar nicht das komplexeste, doch gerade die Einfachheit sorgt für Unterhaltung.

100 Levels garantieren zumindest für einige Tage ungeborene Motivation. Die Grafik ist

Gut!



ordentlich, teilweise sogar recht hübsch gezeichnet. Das einzig Nerve (neben der laschen Musik) ist die ständige Nachladerei, die mit etwas geschickterer Programmierung nicht nötig gewesen wäre. Wer sich bis zur offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, der sollte Ooops Up eine Chance geben.

offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, der sollte Ooops Up eine Chance geben.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 67%

Grafik: 57% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

WASSER MARSCH

Flip-it & Magnose

Der Mars ist ein mächtig trockener Planet. Er ist so trocken, daß die Marsianer zwei ihrer Helden auf die Erde schicken, um die verdunsteten Wasserreserven wieder aufzufüllen.

"Flip-it & Magnose" müssen auf einer zweigeteilten, vertikal scrollenden Spielfläche herumhüpfen und Wassertropfen einsammeln. Natürlich gibt's das kostbare Naß nicht umsonst; zahlreiche garstige Tierchen, die das Wasser horten, müssen überwunden werden, bevor die Wasserreservoirs gefüllt sind. Die frustrierten Bur-

schen trennen sich nur höchst unwillig von ihren Getränken. Erst wenn wir ihnen einen besonderen Gegenstand bringen, sind sie glücklich. Flip-it & Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Wer in sechs Levels unter Zeitdruck das meiste Wasser gesammelt hat, darf zurück auf den Mars und sich zum Champion aller Klassen küren lassen. Um dem Gegner das Leben möglichst schwer zu machen, können wir auf den Plattformen gemeine Fallen aufstellen, die ihn für einige Sekunden einfrieren. *ww*

Schade, daß der Bildschirm von Flip-it Magnose zweigeteilt ist: Dadurch werden die beiden Spielflächen ganz schön winzig. Man ist versucht, eine Lupe zur Hand zu nehmen, um die fitzeligen Plattformen überhaupt zu erkennen. Zu allem Überflus scrollt auch noch der Hintergrund und macht die "Lage"

Geht so



gänzlich unübersichtlich. Von diesem Manko abgesehen, sind die Abenteuer der beiden Wasserträger vom Mars ganz nett. Eine Bande niedlicher Monster, in jedem Level ein paar Rätsel und der zusätzliche Anreiz, dem Gegner zuvorzukommen und Fallen in den Hüpfweg zu bauen, um ihn aufzuhalten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 47%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

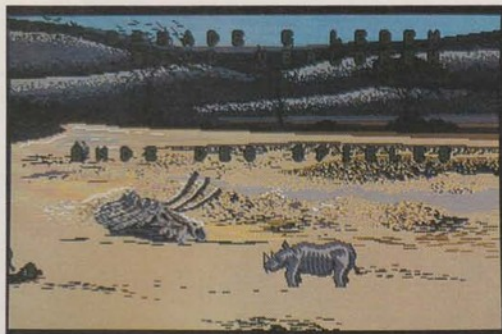
ATARI ST 47%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Ich bin ein liebes Nashorn und möchte nicht sterben (Amiga)

INDY FÜR ARME

Legend of the Lost

Jack ist ein Held der alten Sorte: dumm, stark und versoffen. Um sich seine tägliche Whiskey-Ration leisten zu können, arbeitet er als Buschpilot im finstersten Afrika. In Impressions Action-Adventure "Legend of the Lost" kann Trunkenbold Jack in vier lose verbundenen Action-Spielchen zeigen, daß er, trotz Leberzirrhose, noch was auf dem Kasten hat. Zuerst schwingt er sich mit seinem Doppeldecker in die Lüfte und schießt feindliche Dü-

senjäger vom Himmel. Hat er das heil überstanden, darf er am Boden vom Aussterben bedrohte Nashörner niedermetzeln. Anschließend gilt es, einen tätigen Vulkan sicher zu besteigen. In einem Berglabyrinth schließlich, hüpf und klettert Jack umher, bis er seine geliebte Jane wieder in die Arme schließen kann. Feinden gilt es dabei geschickt auszuweichen. Jeder Level kann mit einem Paßwort direkt angewählt werden. vv

Hoffentlich bekommt Indiana Jones dieses Spiel nicht zu sehen: Der würde glatt zu Impressions marschieren und die Peitsche sprechen lassen. Die Grafik ist teilweise ganz ansehnlich, was man von der Steuerung aber belleibe nicht behaupten kann. Dieses Joystick-Gewürge ist eine Frechheit und

Hilfe



gehört im tiefsten Dschungel vergraben. Irgend jemand hat wohl ein paar verstaubte Ladenhüter im Regal entdeckt und durch eine Rahmenhandlung zu einem Dschungelabenteuerquark verquirlt. Da schaue ich mir lieber einen alten Tarzan-Film im Fernsehen an, der bringt viel mehr Spaß.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 24%

Grafik: 37% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 24%

Grafik: 37% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß der Wilde Westen ohne "**Billy the Kid**" etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in "**Crown**" geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich "**Galactic Empire**"? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

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!



Auch auf Trauminseln lauert das Verbrechen (Amiga)



Rogue Trooper auf der Suche nach frischen Schurken (Amiga)

INSEL DER SÜNDE

Maupiti Island

Jerome Lange, der französische Detektiv, bekannt aus Lankhorns Adventure "Der Landsitz von Mortville" greift wieder ein. Diesmal verschlägt es ihn und seine Spürnase in den Indischen Ozean. Durch einen Wirbelsturm an der Weiterfahrt mit seinem Schiff gehindert, macht er Halt auf "Maupiti Island" und gerät unversehens in einen mysteriösen Entführungsfall. Eine der acht auf der Insel ansässigen Personen ist der große Unbekannte und muß von Jerome durch intensives Befragen aus der Reserve gelockt werden. An

über 150 Schauplätzen auf der Insel, die jeweils durch eine andere Grafik dargestellt werden, geht unser Detektiv unter Zeitdruck seinem gefährlichen Geschäft nach, wobei alle Handlungen über Menüs gesteuert werden. Ein Mausclick und unser Detektiv ist in Aktion. Er untersucht Gegenstände oder befragt Verdächtige. Die Dialoge sind digitalisiert und werden uns in schönstem Französisch dargeboten. Die deutsche Version wird komplett übersetzt, so daß auch nicht Französisch sprechende Spürnasen auf ihre Kosten kommen. vw

Leise summt der Ventilator, Kolibris schwirren durch die Luft, Palmen schaukeln sanft in der mit täglichen Hitze und dienststiffigen Hausboys versorgen uns mit den nötigen Drinks. Eigentlich fehlt nur noch Humphrey Bogart mit einem Martini in der Hand. Unser Held Jerome läßt sich erstaunlich bequem durch die

Gehst so



Befehlen und ist sicher nicht jedermanns Sache, also lieber erstmal probieren.

schwüle Atmosphäre von Maupiti Island steuern und ist dabei, dank eines reichhaltigen Menüangebots, erfreulich flexibel in seinen Handlungen. Spielerisch beschränkt sich der Software-Krimi auf das Anlicken von

RAUHBEIN MUSS BLAU SEIN

Rogue Trooper

Ein unappetitlicher Atomkrieg tobt auf Erden: Die "Südlichen" kämpfen gegen die "Nördlichen" und basteln zu diesem Zweck einen strammen Krieger im Genlabor zusammen. Er hat hellblaue Haut, breitere Schultern als eine Schrankwand und seine kulturellen Interessen beschränken sich aufs Kämpfen und Töten. "Rogue Trooper" heißt der nette Kerl, der in England ein gefragter Comic-Held ist und jetzt auch in Computerspielform dargebracht wird. Das Spiel besteht aus vier Teilen, von denen jeweils zwei unterschiedliche

Spielprinzipien haben. In den Levels 1 und 4 stapft Rogue Trooper horizontal scrollend über den Bildschirm, verteilt per Feuerknopfdruck beherrzte Fußtritte oder läßt seine Waffe krachen. Interessant aussehende Elemente der Hintergrundgrafik können untersucht und Schalter betätigt werden. Die beiden anderen Abschnitte sind Flugsequenzen, die in 3D-Grafik dargestellt werden. Der Packung liegt ein (englischer) Comic-Band mit 60 Seiten bebildeter Rogue Trooper-Prosa zum Nachschmökern bei. hl

Von Spielen zu Comic-Serien bin ich Schlimmstes gewohnt — da atmte man bei Rogue Trooper richtiggehend auf. Natürlich ist das Spielprinzip keine Jahreshauptversammlung der neuen Ideen, aber die Mischung ist ganz adrett: Ein bißchen boxen, ballern und Mini-Puzzles lösen zum einen, rumfliegen

Gehst so



und Zubehör kaufen zum anderen, hübsch dargestellt und solide spielbar. Die Grafik ist Durchschnitt, die Soundkulisse eine knackige Mischung aus spannender Musik und satten Effekten. Kein Spiel für die einsame Insel, aber mittelfristig unterhaltsam. Fans der Comic-Vorlage werden nicht enttäuscht sein.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lankhor, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 40%

Grafik: 66% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 64% Sound: 67%

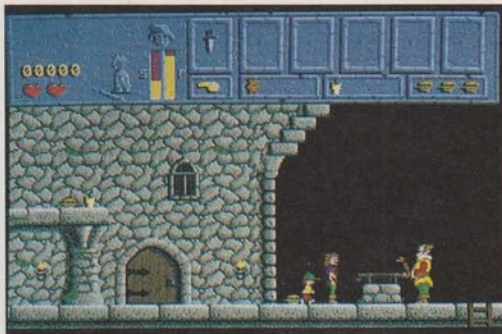
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Etwas geisterhaftes Spielprinzip... (Amiga)

GESPENSTISCH

Tom and the Ghost

Tom ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf Weltreise; die erste Station ist ein vernebeltes schottisches Schloß. Wie soll es auch anders sein: Prompt wird Mami von einem bösen Geist entführt. Tom sitzt in der Ecke und heult gar bitterlich, da erscheint der gute Geist Sir Arrow, der Tom helfen will.

Im Action-Adventure "Tom and the Ghost" übernimmt der Spieler die Steuerung des Sir Arrow, während der kleine Tom ein ausgeprägt computerisiertes Eigenleben führt. Mit einer Pflöcke kann der Spieler den Kleinen zu

sich rufen; er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Platz. Im Lauf des Spiels findet Sir Arrow Teddybären, Burgers, und Softdrinks — die ideale Motivation für einen Siebenjährigen, der die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder aufgebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der Burg; alle Nase lang kommt ein Körperloser angeschwabt. Der Geist des Sir Arrot hebt dann mit einem äußerst irdischen Dolch die bösen Geister weg, sofern der Kleine nicht schon kräftig mitgehackt hat. *al*

Tom and the Ghost ist gerade einer ärgeren Gesichtszerrung entgangen: Das Spielprinzip ist derart antiquiert, daß man schon die Spinweben sucht. Zwar peppt der kleine Tom mit seinem wilden Eigenleben das Spiel wieder ein wenig auf, aber das ändert leider auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit

Na ja...



nicht besonders viel einfallen ließ. Grafik und Sound sind ganz nett, vor drei Jahren wäre das Spiel sicher toll gewesen, aber bei der Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen; mein Fall ist es nicht.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 53%

Grafik: 45% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß der Wilde Westen ohne "**Billy the Kid**" etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in "**Crown**" geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich "**Galactic Empire**"? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

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

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Bachler Computersoftware

Amiga ★ Atari ST ★ IBM ★ C64

	Amiga	Atari ST	IBM	C64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84,95	---	84,95	---
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	84,95	84,95	---
Atomic Robo-Kid	59,95	59,95	---	39,95
Assassins	79,95	---	---	---
Battle Chess 2	Auf Anfrage	Auf Anfrage	74,95	---
Battle Command	69,95	99,95	74,95	---
Betrayer (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	---
Blade Warrior	---	---	---	---
Black Rider	Auf Anfrage	Auf Anfrage	79,95	---
Black Tiger	74,95	---	---	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	---
Calaver (Deutsch)	69,95	---	---	---
Champion of Kryon (Deutsch)	69,95	a.a.	69,95	59,95
Chess (Deutsch) back	41,95	59,95	---	---
Chess H.O. 2	64,95	64,95	---	39,95
Chuck Yeager's Adv. F.Tr. 2.0	89,95	69,95	---	---
Covert Action	---	---	---	---
Criminals	89,95	99,95	99,00	39,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	a.a.	74,95	59,95
Das Spiel, der mich liebt	74,95	99,95	124,95	39,95
Dragon Breed	59,95	59,95	---	39,95
Dragonflight (Deutsch)	59,95	74,95	---	---
E-Swat *	59,95	59,95	---	39,95
Epi *	59,95	59,95	---	39,95
F-10 Combat Pilot (Deutsch)	59,95	59,95	59,95	49,95
F-2 Mission Disk 2 (dt.)	59,95	59,95	---	---
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	---
Flight of the Intruder (dt.)	59,95	59,95	---	---
Golden Axe	59,95	Auf Anfrage	94,95	39,95
Great Quest *	59,95	59,95	69,95	a.a.
Hard Drivin 2 *	64,95	Auf Anfrage	64,95	a.a.
Immortal (Deutsch)	69,95	69,95	---	---
Interium (Deutsch)	69,95	a.a.	69,95	---
Indiana Jones 500	69,95	a.a.	69,95	44,95
Invert (Deutsch)	64,95	Auf Anfrage	---	39,95
Kick Off 2	59,95	59,95	a.a.	---
King's Quest 5	69,95	Auf Anfrage	---	---
Knight of the Sky	69,95	69,95	74,95	---
Legend of Faerhall (Deutsch)	59,95	Auf Anfrage	99,00	39,95
LHX Attack Chopper (Deutsch)	59,95	59,95	---	---
Line of Fire *	54,95	54,95	69,95	39,95
Loop	69,95	69,95	69,95	---
Lord of Doom (Deutsch)	59,95	59,95	64,95	42,95
Lost Patrol (Deutsch)	59,95	59,95	---	---
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95	69,95	74,95	49,95
M.I.D. 6	74,95	74,95	89,95	---
M1 Tank Platoon (Deutsch)	69,95	69,95	---	39,95
Mighty Resistance	64,95	64,95	69,95	39,95
Mid-29 Futurum *	79,95	79,95	89,95	---
Navy *	64,95	64,95	69,95	39,95
Navy Seals *	59,95	59,95	64,95	44,95
Night Shift *	74,95	74,95	74,95	---
On the Road	59,95	59,95	69,95	---
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	39,95
Papa *	59,95	59,95	---	---
Pardiroid 90	---	---	---	---
PGA Tour Golf	59,95	59,95	64,95	54,95
Pirates I (Deutsch)	49,95	49,95	64,95	---
Player Manager (Deutsch)	64,95	64,95	89,95	59,95
Pool of Radiance	69,95	69,95	89,95	---
Populous	39,95	39,95	39,95	---
Populous Data Diakette	69,95	69,95	---	42,95
Power Ranger (Deutsch)	69,95	Auf Anfrage	---	---
Puzzle *	69,95	69,95	---	---
R-Type II *	59,95	59,95	64,95	39,95
Rick Dangerous 2	59,95	59,95	74,95	39,95
RoboCop 2	64,95	64,95	74,95	59,95
S.T.U.K. Runner *	Auf Anfrage	Auf Anfrage	---	---
Secret of the Silver Blades	Auf Anfrage	Auf Anfrage	84,95	---
Secret Weapons of the Luftwaffe	Auf Anfrage	Auf Anfrage	79,95	49,95
Silent Service 2 (Deutsch)	79,95	79,95	79,95	---
Sim City (Deutsch)	69,95	69,95	99,00	---
Sim Earth (Deutsch)	69,95	69,95	---	---
Simulacra (Deutsch)	69,95	69,95	94,95	---
Space Quest 4	69,95	Auf Anfrage	---	---
SpeedBall 2	Auf Anfrage	Auf Anfrage	---	---
Speedway *	Auf Anfrage	Auf Anfrage	74,95	a.a.
Siar Control *	Auf Anfrage	Auf Anfrage	74,95	---
Slocomba (Deutsch)	59,95	Auf Anfrage	74,95	---
Stratego *	59,95	59,95	74,95	39,95
Strider 2	74,95	64,95	89,95	---
Supremacy	59,95	64,95	---	---
Team Battle *	64,95	64,95	a.a.	a.a.
Teenage Mutant Hero Tortues *	Auf Anfrage	Auf Anfrage	64,95	---
Test Drive 3	52,95	52,95	59,95	29,95
The Second Hour	Auf Anfrage	Auf Anfrage	74,95	---
The Secret of Monkey Is. dt.	64,95	64,95	---	---
Their finest hour (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	---
Tok *	59,95	59,95	---	---
Total Recall *	54,95	54,95	74,95	44,95
Tron World	---	---	---	---
TurboMan	54,95	84,95	---	39,95
TurboMan 2 *	74,95	74,95	74,95	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	89,95	---
Ultima 5 - Military Sim. 2 (dt.) *	59,95	74,95	---	---
Yokoko Highway	59,95	59,95	---	---
Whales of Fire (4 Spiele)	69,95	Auf Anfrage	---	59,95
Wild West (Deutsch)	69,95	Auf Anfrage	---	---
Wing Commander	69,95	69,95	---	---
Wings of Death	79,95	79,95	---	---
Wonderland (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	---
Wonderland *	74,95	74,95	89,95	---
Z-Out *	Auf Anfrage	---	---	---

1MB-ERWEITERUNG FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR + UHR) 109,00
2. LAUFWERK FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR) 169,00
ADLIB MUSIK-KARTE 269,00
ADLIB MUSIK-KARTE & VISUAL COMPOSER 329,00
SOUND BLASTER (VERSION 1.5) 349,00

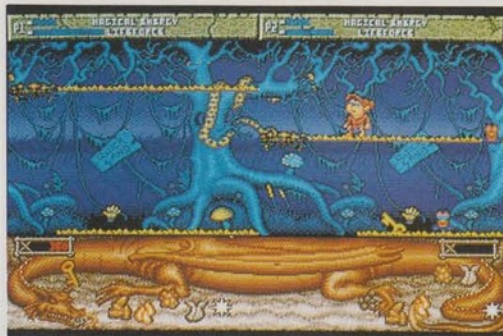
Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
 Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
 Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113

D-4290 Bochohl • Tel. (02871) 183088, 180637



Ein zaubernder Wicht, Action gibt's nicht (Amiga)

PACK DIE ZIFPELMÜTZE EIN

Spellbound

Wenn der Lehrer spurlos verschwindet, freuen sich die Schüler meist diebisch. Der Zauberlehrling in "Spellbound" nimmt das Ereignis hingegen zum Anlaß, die acht horizontal scrollenden Plattformlevels des neuesten Psyclapse-Spiels verzweifelt suchend zu durchqueren; findet sich ein Mitspieler, darf er sogar einen Klassenkameraden mitnehmen. Zum Glück konnte ihm die Meister vor seinem Verschwinden noch einige nützliche Zaubertricks beibringen. So kann der Spieler unter anderem schweben, kleinere

Kampfzauber auslösen und sogar massive Feuer- und Wasserwände zum persönlichen Schutz vor den zahlreichen Tieren, Monstern und Dämonen heraufbeschwören. Sammelt er darüber hinaus gewissenhaft die herumliegenden Bomben, Heiltränke und Schlüssel, müßte die Reise ihn mit etwas Glück durch Sümpfe und unterirdische Kerkerkomplexe bis tief in die Höhle führen. So einfach das Spielprinzip, so kompliziert ist die Steuerung: Sowohl alle 16 Joystick-Funktionen als auch einige Zahrlentasten wurden belegt. *wi*

War 'Psygnosis' "Killing Game Show" noch eines der besseren Hüpf-, Schieß- und Sammelspiele, wurde bei "Spellbound" nahezu alles falsch gemacht. Die Steuerung ist viel zu umständlich und führt dazu, daß man auf Zauberprüche und Gegenstände während des Spiels nur äußerst selten zurückgreift; tolle Effekte gibt's so wie so nicht zu bestaunen. Die Animationsphasen der mickrigen Protagonisten kann man an einer Hand abzählen, die laienhaften Soundeffekte ebenfalls. Spellbound ist bettelarm an rasender Action und spannender Magieduellen, meine Motivation war so schon schnell restlos weggezaubert.

Na ja...



STECK BRIEF

Genre: Action
 Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS
 nicht geplant

AMIGA 26%
 Grafik: 31% Sound: 16%

ATARI ST 26%
 Grafik: 31% Sound: 16%

Schwierigkeit: mittel

Schwierigkeit: mittel

C 64
 nicht geplant

KUGELKOLLAPS

Masterblazer

1982 war die Geburtsstunde eines Computerspiels, das drei Jahre später wie ein Steppenbrand um den Erdball jagte: "Ballblazer". Der Kultstatus dieses Programms ist bis heute ungebrochen. Was lag also näher, als im Zeitalter von Amiga, PC und Atari ST eine aufgepeppte 16-Bit-Version zu programmieren.

Frisch auf den Gabentisch kommt nun "Masterblazer", das im Auftrag von Lucasfilm Games hier in Deutschland entwickelt wurde. Spielerisch hat sich prinzipiell am Ballblazer-Enkel gegenüber der Urfassung nichts geändert. Ein oder zwei Spieler versuchen mittels einem Spezialfahrzeug, Rotofoil genannt, eine tonnenschwere Kugel über ein Spielfeld in das gegnerische Tor zu bugsieren — gewonnen hat der, der innerhalb eines einstellbaren Zeitlimits die meisten Tore geschossen hat. Die Tücke dabei ist das eigenwillige Verhalten der Rotofoils: Seid Ihr nicht im Ballbesitz, richtet sich das Rotofoil immer in Ballrichtung aus. Habt Ihr die Kugel, fährt Ihr immer auf

das gegnerische Tor zu. Da der Bildschirm horizontal geteilt ist, so daß jeder Spieler das Feld aus der Sicht seines Rotofoils sehen kann, sorgen die flinken Richtungsänderungen bei Masterblazer-Neulingen für hektische Verwirrung. Zusätzlich wird die schnelle 3D-Kugeljagd durch das Tor selbst erschwert. Nach jedem Treffer rücken die beiden Torposten immer enger zusammen, so daß gezielte Schüsse immer schwerer werden. Wer ohne Kumpel auf Torehatz geht, darf sein Können gegen neun verschiedenen starke Computergegner unter Beweis stellen.

Um das Ballblazer der 90er gegenüber dem Urahn etwas aufzupeppen, wurden um das eigentliche Originalspiel herum einige Neuheiten eingebaut. Da gibt es nun einen Ligamodus, in dem bis zu acht Teilnehmer im K.O.-System Tore schießen können. Ein spezielles Rotofoilrennen ist ebenfalls vorhanden, sowie eine Art Museum, in dem Ihr Wissenswertes über technische Rotofoil- und die Masterblazer-Historie erfahrt. mh

Eines der ungewöhnlichsten Computerspiele der 80er Jahre ist wiederauferstanden: Masterblazer bietet hinter netten optischen und akustischen Leckereien prinzipiell nicht mehr und nicht weniger als das klassische Ballblazer-Spielprinzip.

Und Ballblazer war schon immer ein Programm, bei dem sich die Geister schieden. Die einen fanden's genial, die anderen bissen

Gut!



angesichts solcher exotischer Eigenheiten wie der automatischen Richtungsänderung des eigenen Fahrzeugs, zürmend in die Tastatur. Wer die Ur-Version nie gespielt hat, sollte Masterblazer deshalb keinesfalls blind kaufen. Das Programm ist keine taktisch-tiefgründige Mannschaftssport-Simulation, sondern eine rassistige Kreuzung aus Action- und Sportspiel.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

70%

Grafik: 62%

Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

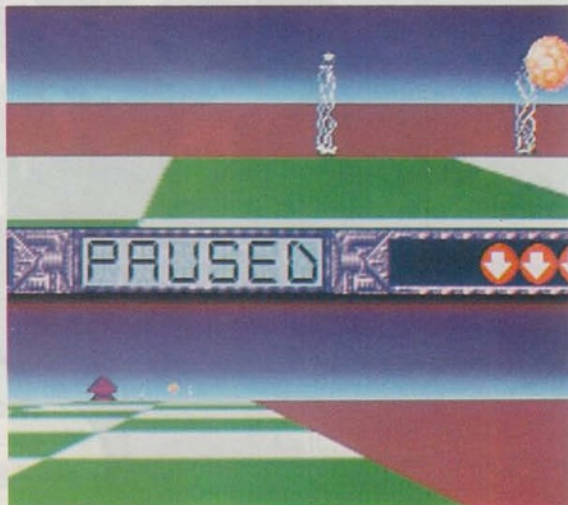
Ich kann mich noch gut an meine ersten 8-Bit-Ballblazer-Duelle mit ein paar Kumpels erinnern. Noch heute wundert mich, daß die Nachbarn damals, wegen dem Gejohle der Sieger und dem Kreischen der Verlierer, nicht die Polizei gerufen haben.

Ich kann nur hoffen, daß meine heutigen Nachbarn ebenso verständig sind, denn Masterblazer hat nichts von der fantastischen Finesse des Kugel-Opas verlor-

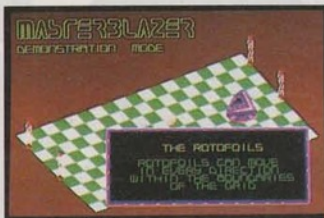
Super!



ren. Wer sich erstmal an das hektische Verhalten der Rotofoils gewöhnt hat, schwitzt bei den Wettkämpfen gegen Freund oder Computer Blut und Wasser. Die Grafik ist — dank der 16-Bit-Power — wunderbar schnell, der Sound und die Musik auf dem Amiga grandios. Erfreulich auch, daß dank der zusätzlichen Features Masterblazer nicht nur ein einfacher Neuaufguß des Vorbildes ist.



Gegner, sieh dich vor: gleich fällt für mich ein Tor (Amiga)



Von links nach rechts: Der Spielplan im Turniermodus, ein Blick ins Demo und das Hauptmenü in seiner ganzen Pracht (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 Jahres-
angebotes 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 tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Eure Nachricht an
die Redaktion

**POWER
PLAY**

MITMACH-KARTE

**SPIEL
DES
JAHRES**

**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

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,50 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 10 11

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 SPIEL DES JAHRES

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Mein Spiel des Jahres ist:

Ich wünsche mir folgendes Spiel, falls ich gewinne:

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

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

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 Walkmen.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...

BOMICO TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Transworld
4. Emlyn Hughes Soccer
5. Loopz
6. Lords of Doom
7. Welltris
8. Battle Command
9. Gremlins II
10. Puzznic

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. Januar 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. /

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-

VCG Video Gamblers

Der VCG hat sich auf Videospiele spezialisiert. Das "Sprachrohr" dieses Clubs ist das Club Journal, in dem sich Spieletests und Berichte über Neuigkeiten auf dem Videospielemarkt ebenso finden wie Informationen über Bezugsquellen oder Kleinanzeigen, die von den Mitgliedern kostenlos aufgegeben werden können. Ein besonderer Service des Clubs sind Übersetzungen von Spielanleitungen aus dem Japanischen. Die Zeitschrift erscheint monatlich und liefert dem Videospielefreund eine Menge nützlicher Informationen für seinen Lieblingszeitvertreib. Als Beitrag für den VCG muß ein Obulus von 70 DM jährlich oder 40 DM halbjährlich entrichtet werden, dafür steht den Mitgliedern dann auch die clubeigene Hotline zur Verfügung.

Ihre "Top Five" des Jahres '90:

1. Phantasy Star (Sega Master System)
2. Space Harrier II (Sega Mega Drive)
3. Super Mario II (NES)
4. R-Type (PC-Engine)
5. World Court Tennis (PC-Engine)

T.U.C. — The Ultimate Computerclub

Der T.U.C. beschäftigt sich mit Public-Domain-Software für den Amiga (Ausnahme: der Amiga 3000). Den Mitgliedern steht ein Club-Pool von ca. 3000 Programmen zur Verfügung, der ständig erweitert wird. Der Club hält seinen Kontakt zu den Mitgliedern hauptsächlich durch seine monatlich auf Diskette erscheinende Clubzeitschrift "Power-Brei", die eine aktuelle Liste der vom Club angebotenen Software, Tests, Berichte und Kurse enthält, und in der die Mitglieder kostenlos inserieren können. Die Diskette ist für 4 Mark erhältlich und bietet eine Menge an Informationen. Als Service bietet der T.U.C. günstige, bootblockvirenfreie PD-Programme an; darunter auch exklusive Serien, die nur für die Mitglieder erhältlich sind. Außer-

dem vertreibt der Club Katalogdisketten, die die PD-Programme ausführlich dokumentieren, bietet Hardware zu günstigen Preisen an und unterhält einen Digitalisier-Service. Weitere Serviceleistungen sind in Planung. Die Mitgliedschaft im T.U.C. ist kostenlos und verpflichtet zu nichts. Alle Leistungen des Clubs werden zum Selbstkostenpreis erbracht, er verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse.

Ihre "Top Five" PD-Programme:

1. AZ 1.50 (Fish 346)
2. Power Packer 2.3b (Fish 253)
3. Star Trek (AGATron)
4. Pythagoras (Kickstart 271)
5. Risk 3.0 (AmSel 17)

Adressen

S.S. Computerclub Berlin

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
 Anschrift: T.S.S. Computerclub Berlin
 PLK 062 913 c
 1000 Berlin 65

The Twentyone Century

Computertyp: C 64
 Anschrift: TTC
 The Twentyone Century
 PLK 001 022 a
 2913 Apen 1

MS-DOS Computerclub

Computertyp: MS-DOS
 Anschrift: MS-DOS Computerclub
 Michael Gelsel
 Ropperhäuser Str. 4
 3579 Frielandorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles

Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
 Anschrift: Mario Grasso
 Gotenstr. 23
 4100 Duisburg 18

64er Club Essen

Computertyp: C 64
 Anschrift: Björn van Lent
 Zwinglstr. 22
 4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub

Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
 Anschrift: Night Angel Videogamesclub
 Thorsten Pröglmeier
 Pfingsborn 35
 4300 Essen 12

Smartbomb

Computertyp: Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
 Anschrift: Smartbomb
 Steverstr. 5b
 4710 Lüdinhäusen
 Tel. 02591/5563

Script Computer Club

Computertyp: MS DOS-System
 Anschrift: Scharif Hafiz
 Flachweg 24
 4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseko CCG

Computertyp: C 64, C16, Plus 4
 Anschrift: Maik Wollhausen
 Karl-Coederler Str. 5
 4787 Geseko 1

Player

Computertyp: Amiga 500
 Anschrift: Player
 Eggweg 69
 4800 Bielefeld 13

AFC der Amiga-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
 Anschrift: AFC der Amiga-Fan-Club
 Sprengelweg 124 oder PF 5003
 4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn

Computertyp: CPC, CPC Plus, GX
 4000-Konsole
 Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
 Im Vogelsang 17
 5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.

Computertyp: Atari XL, ST und PC
 Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
 c/o R.Straberg
 Alzeyenstr. 32
 5000 Köln 40

Marks Actionspiel Club

Computertyp: Amiga
 Anschrift: Mark Meyer-Eppler
 Marienkirchstr. 9 b
 5205 St. Augustin 1

Empire Club

Computertyp: Amiga
 Anschrift: Empire Club
 c/o Holger Höbermann
 Im Apfelgarten 19
 5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club

Computertyp: Amiga 500
 Anschrift: EDK
 Thorsten Knott
 Landgraben 11
 5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards

Computertyp: Game Boy
 Anschrift: Game Boy Wizards
 Peter Eillebracht
 An der Seilerbahn 22
 5413 Bendorf

PMS-Computerclub

Computertyp: C 64, Amiga
 Anschrift: PMS-Computerclub
 Peter Ziewer
 Im Kreuzenberg 8
 5524 Malbergweich

Elite-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500
 Anschrift: Elite Fan Club
 Am Kleehagen 61
 5788 Winterberg 5

VGC-Videogamblers

Computertyp: Alle Videospielsysteme
 Anschrift: Andreas Knauf
 Sander Str. 28
 5060 Bergisch Gladbach 2
 Tel. 02202/37609



Lynxianer Lynx-Club

Computertyp: Atari Lynx
 Anschrift: Lynx-Club
 Hans-Jörg Sebastian
 Siegfriedstr. 3
 6384 Schmitten 3

Fun-Club

Computertyp: Sega Megadrive, PC-Engine
 Anschrift: Fun-Club
 Talstr. 69 c
 7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club

Computertyp: Atari Lynx
 Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
 Jens Langner
 Steinstr. 57
 7024 Filderstadt 4
 0711/ 77 32 72

Phoenix Computer Club

Computertyp: Alle
 Anschrift: Phoenix Computer Club
 Redaktion New Gambler
 Burgweg 3
 7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub

Computertyp: C 64
 Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
 Agnesstr. 48
 8400 Regensburg
 Tel. 0941/ 26 222

Sega Mega/ PC Engine Club

Computertyp: Mega Drive, PC Engine
 Anschrift: Sega Mega/ PC Engine Club
 Martin Geistreiter
 Birkenstr. 8
 8401 Köfering

Virus

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
 Anschrift: Marcus Eller
 Hauptstr. 12
 8701 Allersheim
 Tel. 09336/503

CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK



Hallo Clubfreunde, mit dieser Ausgabe nehmen wir die gewohnte Form der Clubseite wieder auf: Jeder Club wird insgesamt dreimal in unserer Adressenliste aufgeführt, im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann die Gesamtübersicht aller Clubs nach Postleitzahlen sortiert. Alle Clubs werden außerdem von uns im Laufe der Zeit angeschrieben, damit wir sie etwas ausführlicher vorstellen können.

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 Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospiel-system beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:

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

The Guys of Kreativ

Computertyp: C 64
Anschrift: Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/ 5244/ 28186

Til und Fit

Computertyp: Alle Amigas
Anschrift: Til und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/ 57 16 50

Commodore-Computer-Club Anhalt:

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

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 Tewwood
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/98886

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

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

Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga
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 Pfullendorf

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
Artlenburger Landstr. 24
2126 Adendorf

Atari STE Club Germany

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

Advanced Atari Club

Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3121 Gronau

Blackboys

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

T.E.S.

Computertyp: C 64
Anschrift: Matthias Holtkampe 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

Tu.C.

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

Pac-Club

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

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

Mega-Club

Computertyp: Sega Mega Drive,
PC-Engine
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil

NEUZUGÄNGE

Red Riger

Computertyp: C 64
Leistungen: Tips & Tricks, Spieletips, Club-disk
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spielprogrammierung, Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Tiger GmbH
Andre Höck
Horsterlandstr. 10
2206 Kl. Offenseth
Tel. 04121/ 85 714

PC-Club Norddeutschland

Computertyp: PC
Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung, Flohmarkt für Hard- u. Software
Schwerpunkte: Hilfeleistung für Anfänger u. Fortgeschrittene
Mitgliedsbeitrag: ab 10 Mark inkl. PD-Disk u. Zeitschrift
Anschrift: PC-Club Norddeutschland
U. Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/ 30 68 81

Skywar

Computertyp: C 64
Leistungen: Immer aktuelle Spiele
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

Kulanzabhängig?

Wie sieht die rechtliche Situation aus, wenn man sich für teures Geld ein Originalspiel gekauft hat, dann aber feststellen muß, daß es auf dem eigenen Computer nicht läuft, weil es anscheinend mit einer der Hardware-Erweiterungen nicht zusammenarbeiten will? Der Händler wird sich sicherlich oft darauf berufen, daß das Spiel ja auf anderen Computern problemlos funktioniert, die diese Erweiterungen nicht haben.

Ich meine jedoch, daß in diesem Falle der Fehler beim Produkt selber, d.h. in der Programmierung zu suchen ist. Hat man in einem solchen Fall Anspruch auf Umtausch, kann man sein Geld zurückverlangen oder ist man allein auf die Kulanz des Händlers angewiesen?

Sollte letzteres zutreffen, fände ich es unbedingt notwendig, von den Software-Herstellern einen deutlich sichtbaren Hinweis auf der Verpackung zu fordern, der auf solche "Inkompatibilitäten" hinweist. Damit könnten teure und ärgerliche Fehlkäufe vermieden werden.

Rainer Sornig, Rheine

Da hast Du ein dickes Problem angesprochen. Normalerweise wirst Du hierbei auf die Kulanz des Händlers angewiesen sein. Einen Aufdruck auf der Packung anzubringen, dürfte schwierig sein, da zu viele unterschiedliche Hard-

ware-Erweiterungen für die einzelnen Computer auf dem Markt sind. Außerdem gibt's ja den Aufdruck z.B. läuft mit Amiga 1000, Atari STE usw. Wer irgendwelche exotischen Erweiterungen hat, sollte nicht unbedingt darauf pochen, daß alle Programme damit arbeiten. mh

Color-Konfusion

Ab der Ausgabe 3/90 wird der gute alte Schwarz-auf-Weiß-Druck teilweise von einem verwirrenden Schwarz-auf-Bunt-Druck ersetzt. Gerade hatte die Power Play ein Höchstmaß an Übersichtlichkeit zu bieten, da kamen diese ekligen, verwirrenden Farben.

Außerdem habe ich noch eine Frage: Wann wird die PC-Engine voraussichtlich offiziell in Deutschland zu haben sein?

Max Kleintert, Kühren

Offiziell ist bis jetzt noch kein Erscheinungsdatum bekannt. up

Technikproblem

Vorweg möchte ich Euch erstmal ein großes Lob für das POWER-Thema in der 11/90 aussprechen; es war wirklich mal Zeit, die MS-DOS-Computer unter die Lupe zu nehmen. Allerdings habe ich als Besitzer eines solchen Gerätes auch noch eine

spezielle Frage: Ich möchte mir demnächst eine Soundkarte zulegen. Kann man die AdLib-Soundkarte direkt an eine kleine Stereobox anschließen oder geht das nur mit dem Sound-Blaster? Außerdem möchte ich gern wissen, ob es sich überhaupt noch lohnt, die AdLib-Karte zu kaufen oder ob ich mir gleich den Sound-Blaster zulegen sollte?

Michael Dubber, Hamburg

Der Anschluß der Soundblasterkarte an kleine Stereoboxen ist normalerweise kein Problem, da diese einen eingebauten 4-Watt-Verstärker hat. Das einzige, was hier vonnöten ist, ist ein Extrakabel, das aber im Audiofachhandel erhältlich ist. Bei der AdLib-Karte sollte ein normaler Audioverstärker zwischen die Karte und die Boxen geschaltet werden. Unterschied Soundblaster/AdLib siehe POWER PLAY 11/90. mh

Faerghail meldet sich

Wir würden uns freuen, wenn wir uns einmal öffentlich zu unserem Projekt äußern könnten. — Ich nehme an, daß der bei Euch erschienene Testbericht zu "Legend of Faerghail" einen nicht unbedeutenden Anteil am großen Erfolg des Spieles hat. Wir haben uns über die Bewertung im Vergleich zu der von "Dragonflight" gewundert. Mathias, der Grafik-

ker, auch für seine aufbrauende Art bekannt, war kurz davor, Feuer zu speien, als er der 66 Prozentpunkte gewahr wurde, die "Legend of Faerghail" von Euch erhalten hat. Jetzt, da ich gerade die zwei Spalten Text zur Erklärung der Wertung in der Oktoberausgabe lese, halte ich es für angebracht, meine Sicht von Grafik und Spielumfang zur Diskussion zu stellen. Wir hatten große Teile des Spieldesigns zur selben Zeit entwickelt wie das Programm selbst. Beide Arbeiten liefen parallel und nicht immer nach unseren Vorstellungen ab. ReLINE Software und Softgold lieferten immer neue Zusatzideen, warfen uns dabei aber unbeabsichtigt auch "Knüppel zwischen die Beine". So fällt z.B. die "Kampfanimation" komplett aus dem Rahmen; sie war nicht unsere Idee und mußte sehr spät auf Wunsch unseres Producers integriert werden. Viele Änderungen im Programm wurden während des Erstellens des Storyboards vorgenommen. Das übliche Schema "Rohprogrammierung eines spielfähigen Programms mit anschließender Bearbeitung der spielerischen Schwächen" gab es bei uns nicht. Wir hatten eine sehr klare Vorstellung von der Bedieneroberfläche des Spieles. Die Anordnung der Grafik- und Bedienungselemente war ursprünglich nach Funktionsgruppen getrennt. Ge-

MEGA DRIVE

DARIUS II
SPIDER MAN
GAIN GROUND
HARD DRIVEN
SHADOW DANCER
ELEMENTAL MASTER

NEO GEO

PC-ENGINE

MEGA DRIVE

AMIGA, PC

ATARI LYNX

GAME GEAR

Theo
KRANZ
VERSAND

Sandberger Str. 6 8700 Würzburg

Tel.: 09 31/88 16 99

PC-ENGINE

CADASH
OUT RUN
HELLFIRE
PC GENGIN II
BURNING ANGELS

MEGA DRIVE
DEUTSCHE
VERS.
ALTERED BEAST
NUR 449,- DM

GAMEBOY
DEUTSCHE VERS.
NUR 159,- DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN.

VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORL. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ-NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

nauer: Es gab Bereiche, in denen Text erschien und eingegeben werden konnte, und Bereiche, in denen Grafik angezeigt und in denen man mit der Maus operieren konnte. Unversehens gerieten wir dabei ins Kielwasser von "Bard's Tale", was uns von vielen Seiten angekreidet wurde. Es hat seine Zeit gekostet, ein System zu finden, an dem sich der Spieler in jeder Situation orientieren kann. Die jetzige Gestaltung ist eine Verfremdung des Ursprungskonzeptes. Ich kann über sie nicht ganz glücklich sein, aber sie war der kleinsten gemeinsame Nenner, auf den wir uns mit dem Produzenten einigen konnten. Auf jeden Fall glaube ich, daß wir im Mittelfeld zwischen den beiden Extremen der schlechten Benutzerführung von "Star Command" und der sehr guten Benutzerführung von "Dungeon Master" liegen. Um eine Bewertung des grafischen Aufwands im Spiel hat sich bisher noch niemand bemüht. Ihr gebt an, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Amiga-Spielen den Rechner nicht bis zur Grenze des oberen Standards ausnutzt. Ich will und kann nicht das Gegenteil behaupten, möchte aber einiges dazu erklären: Der Speicherplatz und die Nachladezeiten sind das größte Problem. Mit dem neuen Grafikpacker, den wir jetzt verwenden, hätten wir müheles noch mehr und noch detailreichere Grafik auf die Disketten "quetschen" können. Das Spiel habe ich so programmiert, daß so wenige Diskettenwechsel wie möglich zum Spielen notwendig sind. Zum Durchspielen eines einzigen Dungeons, Laden der Menüs und der Grafiken müssen keine Disketten gewechselt werden. Dies hätte bei einer platzoptimierten Aufteilung der Grafiken nicht der Fall sein können (siehe die Atari-Version des Spieles). Das Grundkonzept zielt nicht auf eine Installation des Spieles auf Festplatte ab. Die Zielgruppe verfügt nicht unbedingt über die entsprechende Hardware (Ausnahme: die PC-Version, die mit größeren Platzproblemen als die Amiga/ST Version zu kämpfen hat und nur von Festplatte aus gespielt werden kann). Wir mußten von der minimalen Ausstattung

eines Rechners ausgehen. Das Spiel enthält in der Amiga-Version auf einem 512-KByte-Rechner keine besonderen Grafik- und Soundeffekte. In der Tat ist die "kleine" Version unser Stiefkind geworden.

Olaf Barthel, Hannover

Natürlich sind wir uns bewußt, welchem Druck die Programmierer, gerade auch von seiten der Produzenten, ausgesetzt sind. Viele gute Ideen müssen dann zwangsläufig unter den Tisch fallen. Jetzt zu Deiner Kritik an der Grafikwertung. Im Vertrauen, ich war selber nicht so glücklich mit den 66 Prozent, weil dadurch der Eindruck entstehen könnte, daß "Legend of Faerghall" nur knapp über dem Durchschnitt liegt. Wir müssen jedoch in der Grafikwertung alles berücksichtigen, was auf dem Bildschirm geboten wird. Gerade der animierte Kampfbildschirm, Du hast es bereits erwähnt, ist nicht nur vollkommen überflüssig, sondern stört auch den guten Gesamteindruck. Das war auch der Hauptgrund, warum die Grafikwertung etwas nach unten gerechert ist. Ihr habt trotzdem allen Grund, auf Euer Produkt stolz zu sein. **ww**

Einwand

Ich möchte eine Bemerkung zu Euren Spielbeschreibungen anbringen. Gelegentlich fiel mir auf, daß Ihr bei der Beurteilung von sog. Ballerspielen oder anderen Spielen, die doch recht realistische Simulationen von Kriegereignissen darstellen (z.B. Silent Service), einer meiner Meinung nach recht wesentlichen Punkt vergeßt. Ihr wißt doch sicherlich, daß Ihr durch Eure Tests einen nicht geringen Einfluß auf das Kaufverhalten Eurer Leser habt — den größten Teil dürften dabei die Jugendlichen stellen. Wenn Michael Hengst in seiner Kurzfassung dann Begriffe wie "...und das herrliche Wumm der Bordkanone" und "Auf-tauchen, Bordkanone klar — Feuer frei." verwendet, so steht diese zumindest im Wort positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen im Gegensatz zu Eurer Verantwortung, als Kritiker auch Begriffe wie Ethik und Moral nicht unberücksichtigt zu lassen. Ich bin der Meinung,

daß neben Grafik und Sound gerade auch der Inhalt eines Spieles stärker berücksichtigt werden sollte.

Klaus Fahland, Münster-Roxel

Man mag mir durch die obengenannte Wortwahl vielleicht eine positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen unterstellen — das will ich gar nicht abstreiten. Für mich persönlich ist es moralisch vertretbarer, auf dem Computermonitor ein paar Pixel zu versenken (denn damit tue ich keinem weh), als in Wirklichkeit ein Schiff mit 2000 Mann Besatzung abzuschießen. Ich bin der Meinung, wenn alle Generäle dieser Welt ihre militärischen Gelüste nur am Computer austoben würden, hätten wir ein paar Kriege weniger auf unserem Planeten. Zudem kommt hinzu, daß ich bei Silent Service II keine kriegsverherrlichende Aspekte gefunden habe. Wenn allerdings die Propagandakeule so furchtbar zuschlägt, wie z.B. in Spektrum Holoboyte's "Tank", ist dies auch in meinem Meinungskasten nachzulesen. **mh**

Kontroverse

In der Rubrik Leserbrief findet ja ein totaler Meinungskrieg statt. Ich bin selber Adventure-Fan, spiele aber auch gerne mal Action- oder Geschicklichkeitsspiele. Durch die Power Play wird man erstklassig über Spieltests und -Tests informiert. Die Tatsache, daß nicht jeder den gleichen Geschmack hat, sollte nicht dazu verleiten, die eine oder andere kritisierte Rubrik einfach weglassen zu lassen. Ich finde, daß Eure Zeitschrift den richtigen Pegel hat und ihn auch behalten sollte.

Frank Wendel, Monheim

Physiognomie

In der letzten Ausgabe der **POWER PLAY** bin ich beim Anblick des nun vollbrachten Testers beinahe vom Stuhl gefallen. Also Michael, Spieltestbilder nur noch mit Vollbart; sieht echt gut aus! Auch Volker Weitzens fliegengrundes Fahrradfahrergesicht (und seine Tests) gefallen mir gut, da habt Ihr sicher keinen Fehlgriff getan.

Florian Haase, Lohhof-Süd

NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Alphabet	68,90	68,90	68,90
Alpha Waves	53,90	53,90	53,90
Bobo Yogo	63,90	53,90	58,90
Bookends	35,90	35,90	-
Bookends II	33,90	33,90	33,90
Bard's Tale I	59,90	-	63,90
Bard's Tale III	-	-	68,90
Brainyard	-	78,90	78,90
Big Bang	43,90	43,90	-
Big Business	58,90	58,90	68,90
Billy the Kid	68,90	68,90	68,90
Calcut	68,90	58,90	-
Calver	68,90	73,90	-
Carthage	69,90	-	-
Castle Master	63,90	53,90	78,90
Champions of Krym	-	-	68,90
Crime Time	68,90	68,90	68,90
Cyren	68,90	68,90	68,90
Day Boot	-	-	98,90
Doc Tracy	68,90	68,90	68,90
Downers	58,90	58,90	68,90
Euro	74,90	73,90	109,90
Euro spin	68,90	73,90	68,90
Euro Spin Gold	68,90	68,90	68,90
Exile	58,90	65,90	73,90
F-16 Falcon Miss Disk II	58,90	53,90	73,90
F-19 Stealth	68,90	68,90	89,90
Flight of the Intruder	-	-	98,90
Football Sim.	53,90	53,90	98,90
Football Empire	68,90	68,90	78,90
Ghonia	68,90	-	-
Globolus	58,90	48,90	68,90
Great Courts 2	68,90	68,90	68,90
Hard Drive II	68,90	68,90	78,90
Hill Street Blues	68,90	68,90	68,90
Impact	35,90	35,90	29,95
Impetum	68,90	68,90	78,90
Int.Soccer Challenge	68,90	68,90	78,90
Invidia	64,95	58,90	-
Invicta	68,90	-	78,90
James Pond	-	-	-
Underwater Agent	68,90	68,90	-
King's Quest	-	-	73,90
Klax	48,90	48,90	63,90
Legend of the Lost	68,90	68,90	-
Leif Erikson	68,90	68,90	-
Lift Attack	-	-	98,00
Looze	58,90	58,90	68,90
Lord of Doom	68,90	78,90	68,90
Lost Patrol	68,90	53,90	78,90
Lotus Espirit Turbo Chell.	68,90	68,90	-
Magical Island	68,90	68,90	68,90
Mania Masters	68,90	68,90	68,90
Might & Magic II	73,90	58,90	73,90
Moons Bacter	58,90	58,90	58,90
Movie Compilation	78,90	78,90	58,90
Murder in Space	68,90	68,90	68,90
Mystical	68,90	68,90	68,90
Nes	68,90	68,90	68,90
Nightreid II	68,90	65,90	73,90
Nitro	68,90	68,90	-
Pump	68,90	-	-
PGA Tour Golf	-	-	68,90
Pigpenoma 3.5	63,90	53,90	63,90
Pringles	68,90	68,90	68,90
Planting	68,90	68,90	-
Port of Radance	68,90	-	68,90
Port of Call	68,90	68,90	98,90
Puzznik	68,90	68,90	-
RA	58,90	58,90	68,90
Ballroad Tyson	-	-	88,90
Red Storm Rising	68,90	68,90	-
Red Storm Crossing	68,90	68,90	68,90
Riders of Babylon	68,90	78,90	88,90
Rocky Top II	68,90	68,90	-
Rogue Trooper	-	-	68,90
Sandlot	63,90	-	-
Second World	58,90	58,90	68,90
Silent Service II	78,90	78,90	88,90
Sim City	43,90	-	43,90
Sim City Terr. Editor	-	-	78,90
Sim Earth	-	-	78,90
Stand and Deliver I.B.C.	68,90	68,90	78,90
Ted Diver III	68,90	68,90	68,90
Time Race	68,90	68,90	68,90
Tomb Raider	68,90	68,90	68,90
Tramworld	68,90	68,90	78,90
Turrican	63,90	-	-
Ultima II	73,90	73,90	73,90
Ultima VI	-	-	89,90
Vaxine	68,90	68,90	68,90
Voochoo Nightmore	68,90	68,90	-
Walrus	98,90	-	68,90
Wild West World	-	-	-
Wing Commander 3.5	68,90	-	98,90
Wing of Death	68,90	68,90	68,90
World Champ Boxing	58,90	58,90	58,90
Wyx Paket mit California Games	-	-	359,00

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum.

Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben)
Vorkasse - DM 5,- - Nachzahlung - DM 8,-
Anzahlung nur Vorkasse + DM 10,-

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

SCHREIBEN SIE UNS:

Zillesoft N.Zielinski

Alpenstr. 67 a - 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:

02843-80187 (Anrufbeantworter)

Hofline Di-Do 19-21.00. - Sa 10-15.00

FAX 02841-22778

Game Boy schlägt zurück

Gerade lese ich — nichts Schlimmes ahnend — die Leserbriefte in der neuen **POWER PLAY** (Ausgabe 11/90) durch, als ich plötzlich auf den Brief "Piep-Piep-Gerät" von A. Görger treffe. Wie kann sich dieser Mensch nur derart über den Game Boy hermachen? Weiß er denn überhaupt, wovon er schreibt? Mal abgesehen davon, daß es ihm offenbar noch nicht aufgefallen ist, daß das Lynx Unmengen von Batterien verbraucht, meckert er in seinem Brief an Dingen herum, die beim Lynx auch nicht viel anders sind. Zum Beispiel beschwert er sich über den Minibildschirm (der beim Lynx nicht größer ist), über das Minimaljoypad (das beim Lynx dasselbe Format hat) und die nicht vorhandene Spielfeldbeleuchtung — die aber dazugekauft werden kann. Es gibt nämlich einen Zusatz namens Game-Light, der das Bild nicht nur voll beleuchtet, sondern es zusätzlich auch noch ver-

größert. Gameboy und Game-Light sind zusammen immer noch billiger als das Lynx. Und was will er eigentlich mit einem Joystickanschluß (besitzt das Lynx etwa einen?). Außerdem möchte ich ihn sehen, wenn er sein Lynx in seiner Hosentasche trägt, bevor er sie nicht in eine Einkaufstasche umgearbeitet hat! Nun noch eine Frage: Werdet Ihr das Game-Light testen?

O. Lemp, Staufenberg

Ja, wir werden das Game-Light in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. *mg*

Es ist wirklich faszinierend, zu verfolgen, wie immer gleich das Kindergeplänkel losgeht, wenn zwei Geräte in Konkurrenz stehen. Irgend jemand fühlt sich immer auf den Fuß getreten, wenn über seine "Nonplusultra-Maschine" weniger Lobeshymnen verbreitet werden als über den "elenden Konkurrenzschuß".

Im Augenblick braut sich ein Zwist zwischen Lynx- und Game Boy-Besitzern zusammen, wie mir scheint. Normalerweise sollte man ja über einer solchen Rangelei stehen, aber die "Niedermache" von Andreas Görger (Heft 11/90) hat der Game Boy nicht verdient. Sicherlich hat das Lynx technisch die Nase vorn, aber weder Game Boy noch Lynx können eine richtige Spielkonsole ersetzen, sondern sind als Zeitvertreib für unterwegs gedacht.

Will ich also das absolut komplexe Spiel mit Tausenden von Farben und Super-Stereosound, muß ich sowieso zu Hause meinen Amiga mit Disketten füttern — aber für die Kurzweil unterwegs ist doch wohl der Spaß am Spiel entscheidend. Für den Game Boy gibt es nun mal mehr als ein Dutzend wirklich hervorragende Module, während hierbei das Lynx eher mit dem Ofenrohr ins Gebirge schaut. Der Game Boy bringt auch ganz anständige Grafiken, wie z.B. das Modul "Double Dragon" beweist — und obwohl der Bildschirm Kleinformat hat, habe ich noch keine Probleme mit der Spielbarkeit gehabt. Spielt man nicht ge-

rade ein schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, in acht Richtungen zu fliegen, kommt sicherlich ein jeder mit der Steuerung klar, die sich ja bereits beim Nintendo-Video-Spielsystem bewährt hat. Der "mickerige Piepsound" des Game Boy hört sich gleich viel besser an, wenn man die mitgelieferten Ohrhörer benutzt (dann ist nämlich auch Stereo angesagt). Vor allem kann ich den Game Boy elegant in jeder Jackentasche verstauen, während das Lynx so handlich wie der kleine Brockhaus ist. Der Batterieverbrauch des Game Boy nimmt sich auch wesentlich sparsamer aus, was bei längeren Spiel-sessions sehr zu begrüßen ist. Last but not least finde ich den deutlich niedrigeren Preis bei Gerät und Modulen des Game Boy vorteilhaft, denn wenn man nebenbei noch einen Computer mit Software zu versorgen hat, ist es gut, wenn die Module fürs Handheld den Geldbeutel nicht zu sehr belasten. In der nächsten Zeit sind sowieso noch einige neue Handhelds auf dem deutschen Markt zu erwarten, dann wird sich zeigen, wer das Rennen macht.

Nicht leicht zu haben

Als ich in der Ausgabe 10/90 den Joystick Competition Pro Star entdeckte, war ich sofort fasziniert. Die große Enttäuschung folgte aber sofort darauf: Ich konnte diesen Joystick nirgendwo kaufen, so sehr ich mich auch bemühte. Dann sah ich aber in der nächsten Ausgabe, daß Ihr diesen Joystick als Prämie für eine Abonnenten-

werbung anbietet. Daher wende ich mich nun vertrauensvoll an Euch: Seid doch bitte so nett und sagt mir, woher Ihr diesen Joystick bekommt.

Peter Rauschert, Remscheid

Wir haben uns erkundigt: Die Kaufhausketten Karstadt und Horten haben beide den Competition Pro Star in ihrem Warenangebot aufgenommen, dort solltest Du also fündig werden. *up*

Verwechslungskünstler

Wenn ich alles aufzählen müßte, wieviel Ihr dieses Jahr verdreht, verwechselt und vertauscht habt, dann wären meine tausend Blatt Umweltdruckerpapier voll beschrieben. Aber: Ich muß sagen, Eure Wertungen sind perfekt. Die Stimmung scheint fast immer gut zu sein. Eure Berichte über die

Messen sind ja gut und schön, aber fast etwas zu umfangreich. Ich meine, die meisten Leser wünschen sich ein paar mehr Tests. Positiv ist auch, daß Ihr jetzt über 160 Seiten Umfang habt. Ist ja super, daß Ihr nun endlich wieder den Schwierigkeitsgrad drinhabt. Eure Zeitschrift ist, trotz allem, mit Abstand die beste.

Andre Hoepfner, Kiel

FÜR ADLIB und SOUNDBLASTER!!

Ausgewählte PD-Software: Schlagerhits, Songs, Sounds, Programme, Utilities usw. ab DM 4,70/Disk.
Katalog-Nr. P9 gegen DM 1,- Rückporto von

Firma G. Lehnert, PC-Sound-Hits, Bezoldstraße 8, 8000 München 90 – Nur Versand –

Ich glaube, das Lynx wird es nicht sein.

Michael Weidenschlager, Bad Endorf

Als ich in der **POWER PLAY 11/90** den Brief über die Nachteile des Game Boy las, und daß er nur etwas für Kinder sei, hab ich mich ziemlich aufgeregt. Ich bin kein Lynx-Hasser, aber trotzdem kann Andreas nicht einfach solche Behauptungen aufstellen. Jedes Gerät hat seine Vor- und Nachteile. Für mich war ausschlaggebend, wie lange ich mit dem tragbaren Gerät wirklich unabhängig ohne Stromkabel spielen kann — und da hat nun eindeutig der Game Boy die Nase vorn. Bis zu zehn Stunden Spielzeit mit vier AA-Batterien ist eine lange Zeit. Selbst mit Akkus erreicht man mindestens acht Stunden Spielzeit. Hier zeigt sich eben, daß der Schwarzweißbildschirm auch seine Vorteile hat: Beim Lynx schraubt sich der Stromverbrauch durch den Farb-LCD leider stark in die Höhe. Die Spieldauer ist damit sehr begrenzt; maximal eine halbe Stunde mit sechs normalen Batterien ist einfach zu kurz! Und nur mit dem Lynx zu Hause am Kabel

zu spielen, ist einfach zu langweilig. Da kann ich mir gleich ein richtiges Videospilgerät mit großem Bildschirm zulegen.

Michael Rupprecht, Herrieden

Ich habe grundsätzlich nichts gegen den Atari-Lynx, es handelt sich hierbei eindeutig um ein leistungsfähiges Produkt.

Der ganze Brief von Andreas Görgen erinnert mich jedoch an den mittlerweile (Gott sei Dank) beigelegten Streit zwischen Atari-ST- und Amiga-Besitzern.

Jan Gretza; Herne

Dem Leserbrief von Andreas Görgen kann ich voll zustimmen! Auch wenn ich als Besitzer eines MS-DOS-Rechners mit diesem Problem eigentlich weniger zu tun habe, habe ich immer wieder beim Lesen von Vergleichen zwischen Game Boy und Lynx festgestellt, daß das Lynx dem Game Boy weit überlegen ist.

Zum einen ist wohl für den Kauf nicht nur entscheidend, ob genügend Software zur Verfügung steht und ob der Preis niedrig ist, sondern doch auch, ob das Spielen nach einem Monat immer noch Spaß macht. Sobald die Software-Häuser die tech-

nischen und die Preis-Leistungs-Vorteile des Lynx erkannt haben, wird die Auswahl an Software für dieses Gerät die Fülle der Game Boy-Module sicher noch übertreffen. Wer würde denn heute noch einen C-64 mit Monitor, Floppy usw. kaufen, nur weil es zur Zeit noch die meisten Spiele für ihn gibt? Die Entscheidung würde doch sicher zugunsten eines zukunftsorientierteren Computers, wie etwa des Amiga 500, ausfallen.

Gerd Kaufmann, Arolsen

Ich möchte hiermit den Brief von Andreas Görgen kritisieren. Da ich selbst einen Game Boy besitze, könnte der Brief parteiisch werden. Ich werde mich aber bemühen, das zu vermeiden. Ich habe mir das Lynx letzte Woche mal genauer angesehen und war angenehm überrascht — dieses Gerät war wirklich nicht schlecht. Was mich aber störte, war die Größe, der übermäßige Batterieverbrauch und die geringe Anzahl verfügbarer Spiele. Zwar ist "California Games" sehr gut, aber sonst sind die Module nur Mittelmaß. Das soll nicht heißen, daß es zum Game Boy nur Super-Spiele gibt, aber alles in allem sind sie doch qua-

litativ besser. Aber nun zum Brief:

1) Ich weiß gar nicht, was Andreas an dem Bildschirm des Game Boy auszusetzen hat. O.K., bei fünf oder sechs Spielen könnte man sich die Augen wirklich überanstrengen, aber z.B. bei Super Mario Land ist das nun wirklich kein Problem. Wer aber trotzdem nichts sieht, sollte mal die Augen aufmachen, meistens hilft das.

2) Auch mit der Kritik am Joypad bin ich nicht einverstanden. So winzig ist es ja nun auch wieder nicht, man sollte es nicht übertreiben.

3) Nun zur Handlichkeit: Wie Heini (Gruß!) schon richtig gesagt hat, ist das Lynx auch nicht unbedingt handlich. Vielleicht könnte Andreas mir mal erklären, wie man das Ding in die Hosentasche bekommt — falls das überhaupt möglich ist (Stopf, Reiß.).

Fazit: Wer sich nicht entscheiden kann, ob er den Game Boy oder das Lynx kaufen soll, sollte es mal mit dem Motto "Wenn zwei sich streiten..." versuchen, und sich mal das Turbo Express von NEC anschauen. Ich jedenfalls bleibe beim Game Boy!

Roger Keidel, Mannheim



Versand und Laden

Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten. Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.

MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Testmöglichkeiten auf 7 Systemen
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64

Mehr Technisches

Ihr solltet mehr Infos über die technischen Daten eines Spiels geben. Ich vermisse bei Euch Angaben über Scrolling, wie viele Disks das Ganze hat, ob es schnell lädt und gut gepackt ist, wer es programmiert hat. Und bei Amiga-Spielen möchte ich wissen, ob es sich wieder einmal um eine 1:1-ST-Umsetzung handelt oder ob der Amiga zufälligerweise mal ausgenutzt wird (z.B. bei "Battle Squadron"). Ich glaube, daß es sinnlos ist, überhaupt noch ST-Programme zu testen. In England ist der Amiga jetzt schon Nr. 1. Was das heißt, ist wohl klar: Der ST kann sich zum 800 XL ins Grab legen und vermodern. Wenn es diesen Computer nicht gegeben hätte, wären die Spiele auf dem Amiga heute schon ausgereifter.

Sascha Ostermann, Enzersdorf

Platzschinder

Nicht selten wird meines Erachtens bei den Spielbeschreibungen zu wenig Information über das Spiel selbst geliefert, vor allem in den Halbsseitentests. Der Platz, der dem Spiel eigentlich zustehen würde, ist nicht das eigentliche Problem. Vielmehr verschlingt der Zeichensatz viel zuviel Platz. Nehmt doch einfach den Schriftsatz, den ihr auch für die Kurztests verwendet oder

zumindest den, der in dem Kästchen mit der persönlichen Meinung des Testers benutzt wird. Meiner Meinung nach sind beide gut lesbar und man kann dann in einer Zeile bis zu zehn (!) Buchstaben mehr unterbringen. Das hätte zur Folge, daß für die Beschreibung des Spiels mehr Platz zur Verfügung stünde, der Leser könnte sich also ein besseres Bild machen. Ein Nachteil wäre allerdings, daß Ihr Redakteure dann mehr Arbeit hättet. Aber daran würde es doch wohl nicht scheitern, oder?

Jörg Hübschmann, Rodling

Vielen Dank für Deine Anregung, an der Arbeit soll's nun wirklich nicht scheitern. Wir sind prompt ins Layout geräuscht und haben uns so eine "Musterseite" basteln lassen. Leider wirkt die komprimierte Schrift, die wir bei den Kurztests verwenden, bei längeren Artikeln sehr wirt und fuzziig — und wir wollen POWER PLAY nicht unbedingt eine Lupe beilegen.

Unverzichtbar

Ich möchte hiermit zu einem Leserbrief aus der POWER PLAY 10/90 Stellung nehmen. In diesem Brief meinte Stefan Schwedzik, daß man Komplettlösungen nicht mehr veröffentlichen sollte. Ich glaube, man kann mit kurzen Cheats nicht wesentliche Hilfen zur Lösung

eines Adventures geben. Als Beispiel nehme ich die etwas ältere Lösung zum Indiana Jones-Adventure. Dieses Spiel ist Nr. 1 in der Spiele-Hitliste, was zeigt, daß nicht nur öde Ballerine wie "Xenon II", die mit einem einzigen Cheat-Modus lösbar werden, Zuspruch erhalten, sondern auch anspruchsvollere Spiele (z.B. von Lucasfilm Games oder Sierra). Deshalb sind Komplettlösungen mit Karten, egal wie lang sie sind, unverzichtbar, um einem großen Teil der Computerspieler beim Lösen ihrer Lieblingsspiele zu helfen.

Michael Rottweiler

...und noch mehr Game Boy

Ich habe die Absicht, mir in den nächsten Wochen einen Game Boy zuzulegen, deshalb habe ich zwei Fragen, die wichtig für mich sind:

- 1) Kann man die Grafik eines Game Boys mit der des C 64 vergleichen?
 - 2) Wie verhält sich die Soundqualität zu anderen Computern?
- Und noch ein Tip: Bringt doch auch Leserhits für den Game Boy in die Chart Attack.

Matthias Blunck, Eutin

zu 1) Die Grafik des Game Boys kann man nicht mit der eines C 64 vergleichen, da der Game Boy ohne Farben aus-

kommen muß. Er kann leider nur Schwarzweißgrafiken hervorzaubern.

zu 2) Der Game Boy bietet Vier-Kanal-Stereo-Sound. Die Soundqualität ist somit besser als beim Atari ST, dem Sega Master System und den MS-DOS-Computern ohne Soundkarte, aber schlechter als beim Amiga oder dem Sega Mega Drive.

mg

Essentiell

Eure Einleitungsseite ist wieder super. Sehr lustig war der Gag mit dem Mega-Drive in der Tiefkühltruhe. Da sind wir schon bei meinem neuen Lieblingsthema. Nachdem der Amiga aus dem Kampf gegen den ST deutlich als Sieger hervorging, hat er jetzt aber keine Chance mehr gegen das Mega Drive zu bestehen. Also: Konsolen rein! Wie sieht es eigentlich mit Tastatur und Disklaufwerk für das Mega-Drive aus?

Alexander Schelhaas, Erkelenz

Eine Tastatur ist unseres Wissens nicht für das Mega Drive geplant. Als nächstes soll im Frühjahr in Japan ein CD-ROM, etwas später ein Disketten-Laufwerk (3,5 Zoll) erscheinen. Ob diese Zusatzgeräte offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, steht leider noch nicht fest. Als Importeure werden sie aber auf jeden Fall angeboten.

mg

SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

NEU! NEU! NEU! SEGA GAME GEAR

LCD-Handheld Konsole mit eingebautem Farbbildschirm, auch als Fernsehgerät nutzbar, diverse Spiele lieferbar

PC HANDY ENGINE

ähnlich "Game Gear", läuft mit allen Engine-Spielen

(bisher über 150 verschiedene!)

Tips + Tricks Buch SEGA

mit Lösungshilfen zu 60 Spielen des Master Systems
Außerdem sind wieder jede Menge neue Spiele für alle Systeme eingetroffen, rufen Sie uns an!

SNK NEO GEO Neue Spiele eingetroffen Neues Ladengeschäft

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör!

An den vier Adventsamstagen im Laden und Versand (bis 16.00 Uhr)

Fordern Sie unseren neuen, unverbindlichen und kostenlosen Gesamtkatalog an!

TELEFON:

0 53 22 / 5 40 81 und 5 40 82



Weihnachtsangebote**

* SEGA MEGA DRIVE

inkl. Top-Spiel "Thunderforce III"

nur 369,- DM

NINTENDO GAME BOY

inkl. Top-Spiele "Tetris" und "Super Mario Land", Batterie, Stereo-Kopfhörer, Verbindungskabel

nur 199,- DM

**Lieferung solange Vorrat reicht

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit behandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



HIGHScores

Diese halbe Seite der "POWER PLAY" ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-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 Bonus drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Ge-

sucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für die Roboter-schlacht "Paradroid 90" — also ran an Maus und Joystick. Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse: *mh*

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



Anja Nolte spielt
Rainbow Island



Sebastian Martin
steht auf Bolo

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

Battlehawks

Amiga: 2.107 von Jens Lindner, Regensburg

Bolo

ST: 432.770 von Sebastian Martin, Berlin

California Games

Lynx: 7.420 (Surfen) von Marc Oesch, CH-Bern

Colums

Mega Drive: 19.776.723 von Dirk Martin, Kronberg

Gradius

NES: 1.493.700 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Nebulus

Amiga: 71.600 von Kai Ole Scholber, Pewsein

Nemesis

Game Boy: 228.900 von Ulf Schneider, Hamburg

Puffy's Saga

Amiga: 27.310 von Christian Pichler, A-Linz

Rainbow Island

Amiga: 3.690.520 von Anja Nolte, Stolberg

Rainbow Island

ST: 3.440.280 von Jan Thiele, Petershagen

Slime World

Lynx: 8.348.000 von Andre Linken, Maintal

Spherical

Amiga: 43.959 von Tim Daney, Rosenheim

Tetris

Game Boy: 201.742 von Torsten Bläser, Köln

Tetris

Game Boy: 187.036 von Olaf Jobmann, Rüsselsheim

Tetris

Game Boy: 305.115 von Olaf Dibjick, Mainz-Finthen



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für

AMIGA 500 auf 1 MB

DM 99,—

(abschaltbar - einfach einstecken)

DM 122,—

(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 184,—

(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport)

AMIGA / ST

Amiga ST

Cadaver 69,90 69,90

Falcon (Mission Disk II) 54,90 54,90

F-19 Stealth Fighter 74,90 74,90

Magic Fly 69,90 69,90

Operation Stealth 69,90 69,90

Powermonger 69,90 69,90

Their finest hour 74,90 74,90

IBM

3,5" 5,25"

Flight of the Intruder 89,90 89,90

Silent Service II 79,90 79,90

Stormvik 74,90 74,90

Railroad Tycoon 89,90 89,90

Stratego 69,90 69,90

Operation Stealth 74,90 74,90

C-64 weiterhin im Programm

Täglich preiswerte Neuheiten!

Info per Telefon!

Vorkasse +,— / Nachnahme + 6,50 DM

Am Klarensprung 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



Renhard Schröder Telefon: 02 51/5327 71

Friedr.-Hendt-Straße 16 Telefon: 02 51/5328 42

4100 Münster Btx: 02 51 5328 42

No-Name Disk

3,5" 2DD 10SL 9,95

3,5" 2HD 10SL 19,95

5,25" 2HD 10SL 9,95

5,25" 2D 10SL 5,00

Farbband LC 10, schwarz, Nylon 7,00

für NEC P 2200, P2 plus 10,00

andere Farbänderungen auf Anfrage!

Mausmatten, rot oder blau 7,00

HARDWARE

AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, 129,—

virtuosgeschützte Uhr, abschaltbar, 119,—

AMIGA Speichererweiterung, Uhr, abschaltbar, 512 KB

Laufwerk 3,5", extern, AMIGA 179,—

Laufwerk 3,5", extern, ST inkl. Netz 189,—

Laufwerk 3,5", extern, AMIGA 229,—

PC 64

Cadaver 69,— 69,—

Dragonflight 79,— 79,—

GenShip 89,— 84,— 59,—

Invest 59,— 59,—

Kick Off 2 64,— 64,— 44,—

Larry III 99,— 99,— 109,—

Loom 74,— 74,— 74,—

Midwinter 69,— 69,— 69,—

Oil Imperium 59,— 59,— 39,—

Pirates 69,— 69,— 64,— 49,—

Populus 69,— 69,— 69,—

Rings of Medusa 69,— 69,— 44,—

SinCity 74,— 74,— 74,— 49,—

Their Finest Hour 74,— 74,— 74,—

Ultima V 74,— 74,— 74,— 69,—

Wings of Death 69,— 69,—

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.

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

Preis: freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.

Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.

Händleranfragen erwünscht!

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



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

NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS

MEGA DRIVE

Rainbow Island	a.A.
Granada	94,94
Junction	84,94
Mickey Mouse	84,94
Hellfire	84,94
Fatman	99,94
Axis	94,94

SEGA

Ultima IV	119,94
Palour Games	74,94
Fire + Forget II	79,94
Arial Assault	79,94
Alex Kidd IV	79,94



Aeroblast	a.A.
Afterburner II	a.A.
X-Darius (SG)	a.A.

Nintendo

Blades of Steel	89,94
Faxanadu	79,94
Silent Service	104,94
Knight Rider	89,94
Pinbot	79,94
Snake Rattle	89,94
Skate or Die	104,94

GameBoy

Wizard+ Warriors	44,94
Pinball '66	44,94
Burai Fighter	44,94
Light Boy	59,94
Game Light	59,94

GameBoy - Hart-Box
Aufbewahrungsbox für
GameBoy und Spiele

nur 29,94

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 Grad sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

STARKILLER #34

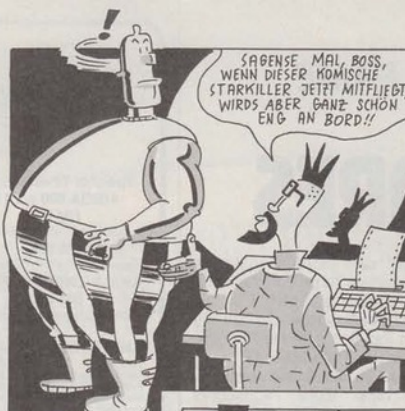
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 6



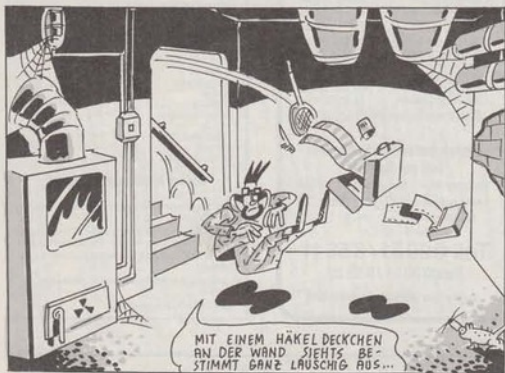
"ÜBERREDUNGSKUNST"

UNFREIWILLIG GELANGT STARKILLER AN BORD VON TRANTORS UND DR. BOBOS RAUMSCHIFF. WIRD DIE EHEMALIGE GEISSEL DER GALAXIS BEHILFLICH SEIN, DAS ORAKEL VON DONDOKODON ZU FINDEN?



SABENSE MAL, BOSS, WENN DIESER KOMISCHE STARKILLER JETZT MITFLIEBT, WIRDS ABER GANZ SCHÖN ENG AN BORD!!

SEKRETÄR NICHT SÜTZEN! STARKILLER SEIN SCHLIESSLICH BRÜDER VON TRANTOR! ICH SCHON WISSEN, WER FÜR IHN RAUMEN KABINE!



MIT EINEM HÄKEL DECKCHEN AN DER WAND SIEHTS BESTIMMT GANZ LAUSCHIG AUS...



WENIG SPÄTER...

WISSEN SIE VIELLEICHT, WO WIR AM EHESTEN NACH DEM ORAKEL AUSSCHAU HALTEN KÖNNTEN?



SAPPERLOT! ERKENNEN SIE DEN ERNST DER LAGE NICHT? WENN WIR DIESES ORAKEL NICHT FINDEN, WERDEN IHR BRÜDER UND ICH EINES GRAUSAMEN FOLTERTODES STERBEN...

WIE BEDRÜCKERLICH

PECH

TJA...



ZU DUMM AUCH, DASS ICH IN EINEM ANFALL VON ÜBELLAUNIGKEIT IRE UNTERSCHRIFT FÄLSCHTE, WOMIT DIESE SCHMERZHAFTE PROEDUR, BEI NICHTERFÜLLUNG DES KONTRAKTES AUCH SIE BETREFFEN WÜRDE.

UFF

DAS IST UNMÖGLICH!!!



OH, SEHR SCHMELZHELFRAFT, ABER DAS WAR KEIN GROSSER AUFWAND. MIT MEINEM HOLOGRAFIERENDEN THERMOFÜLLER IST DAS ÜBERHAUPT KEIN PROBLEM!

EIN ZEICHENSATZ, 8 KBYTE PUFFER, CENTRONICS-SCHNITTSTELLE, GAME-BOY-KOMPATIBEL!

PRRR...
GEGEBT! MEIN PAPPUS PAPPUS PAPPUS



WAS STARKILLER DAMIT WOLLEN SAGEN?

DASS ER HOCHERFREUT IST, MIT UNS ZUSAMMENARBEITEN ZU DÜRFEN!

KURZ DARAUFG AM KAFFEE TISCH... ALLE BETEILIGTEN HABEN SICH WIEDER ETWAS BERUHIGT.



SOSO... DIE DOSEN DES ORAKELS SUCHEN WIR ALSO...

EBEN DIE

SCHNIPP!

PIEP

ZUFÄLLIGERWEISE WAR IM FLEUROPER LAND UND WIESENBOTEN NEULICH EIN ARTIKEL ZU DIESEM THEMA...

FAMOS, DIESES DRUCKWERK SOLLTEN WIR ABONNIEREN.

WIR DOCH SCHON HABEN POWER-PLAY. WAS WOLLEN MEHR? MAMPF, KNIRSCH KNIRSCH





Als Comicstrips in Zeitungen herauskamen, wurden auch Tiere als Comic-Helden entdeckt. Meistens sind diese "Fabel-Comics" lustig, belanglos und heiter. Eine wohlthuende Ausnahme macht da die Antwort auf Humphrey Bogart: **Canardo**. Canardo ist eine Ente, arbeitet als Privatdetektiv gegen harte Währung und lebt in einer Welt, in der sich die Tiere wie Menschen aufführen und die Menschen meist auf niedrige animalische Triebe reduziert sind. Ein Detektiv im Trenchcoat, die Hand immer griffbereit an der Whiskeyflasche und im Schnabel eine Zigarre.

Jetzt endlich sind die Abenteuer Canardos auch als Taschenbuch erhältlich. In dem **Carlsen-Pocket "Der aufrechte Hund"** begleitet der gefiederte Macho-Detektiv einen abgerissenen Straßenköter auf eine Reise in ein kleines Dorf, in dem mysteriöse Dinge vor sich gehen. Ein skurriler Spaß nicht nur für Freunde der "schwarzen Serie"...

Mehrfach preisgekrönt und bereits als Kultcomic gehandelt sind die Werke des spanischen Künstlers **Miguelanxo Prado**. Im Ehapä-Verlag erscheinen nun nach einer Vorveröffentlichung im Magazin **Schwermetall** die Detektivgeschichten **Manuel Montano**. Auch Prado lehnt sich an Bogarts Interpretation des Detektivs an: langer Trenchcoat, weicher Hut und überwiegend flüssige, alkoholhaltige Nahrung. Wenn Manuel Montano seinen Aufträgen nachkommt, merkt man, was es bedeuten muß, der ewige Verlierer zu sein. Diese Comic ist ein Feuerwerk absurder Einfälle und ein Beispiel, wie gut moderne grafische Erzählungen sein können.

Titelfigur der neuen Ehapä-Comic-Collection-Serie **Billy the Cat** ist ein kleiner, orange-gestreifter Kater, der ein wenig an seinen Kollegen Garfield nach einer gelungenen Diät erinnert. Aber Billy ist weder bössartig, verfressen noch faul — der Kater war früher ein kleiner Junge. Nach einem seiner vielen Streiche nannte Billy auf die Straße und mißachtete dabei die goldene Regel, die "Zuerst nach links und rechts schauen" heißt. Schon war es passiert: Ein Auto überrollte ein hoffnungsvolles junges Leben. Das Schicksal gibt ihm aber noch eine

Comic NEWS



zweite Chance: Im Körper einer Katze darf Billy noch einmal auf die Erde. Er stürzt sich gleich in den gnadenlosen Machtkampf zweier Banden, die sich gegenseitig die Maus auf dem Brot neiden. Wer da Freund und Feind ist, läßt sich nicht so leicht unterscheiden. Billy, Exjunge und Jungkater tappt natürlich auf seinen vier Pfoten erstmal daneben.

In einem Land ganz in der Nähe gibt es einen General, den die weltweiten Abrü-

stungsbemühungen gar nicht interessieren — er will Macht, und zwar mit ganzer Gewalt. In dem Album **Machtschwärmer** bei **comicplus+** wird das Kriegshandwerk als Zeitvertreib von Verrückten entlarvt. Die Pläne des Generals sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, das kann ihn aber nicht von seinen finsternen Gedanken abbringen. Mit Hilfe eines noch verrückteren Professors werden Panzer zu Rasenmähern, explodieren Trojanische Pferde bereits vor den Stadttoren — Slapstickhumor mit Anspruch und Aussage.

Comics für Kenner erscheinen in der **Edition Moderne**. Nun hat sich der Schweizer Verlag eines hierzulande lange übersehenen Werks angenommen: **Die Wildkatze** von **Didier Comes**. Der Belgier interessiert sich in seinen Comic-Romanen um die von der Gesellschaft verstoßenen Außenseiter. In "Die Wildkatze" sucht eine junge Familie Ruhe und Abgeschiedenheit in einem kleinen Dorf. Argwöhnisch beäugen die Nachbarn die "Neuen", es wird gemunkelt; und die bösen Vorahnungen erfüllen sich in dramatischer Weise: Etwas für lange, kalte Winterabende.

Während in "Maniel Montano" die Polizei wacht, treiben mysteriöse Maskierte in "Die Wildkatze" ihr Unwesen. Unten: zwei "Machtschwärmer" bei der Arbeit.



Ebenfalls ein kleiner Junge, der mit großen Kulleraugen durch die Welt wandert, ist **Der kleine Nickel**, dessen Abenteuer im **Carlsen Verlag** erzählt werden. Er ist, je nach Laune, frech oder brav, verträumt oder hellwach. Er erlebt wahre und erträumte Abenteuer und seine erste schüchterne Liebe. Als aber der böse Nachbar versucht, seine Katze zu vergiften, wird aus dem kleinen Nickel ein Verfechter der Selbstjustiz. *Eric Hegmann/ai*

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
2	(2) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(-) Klax	89%	8/90
5	(4) Maniac Mansion	88%	3/89
6	(5) Starflight	86%	3/90
7	(-) Champions of Krynn	89%	8/90
8	(-) Red Storm Rising	85%	10/90
9	(6) Pool of Radiance	84%	11/90
10	(-) Paradroid 90	84%	12/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
5	(5) Klax	89%	5/90
6	(-) Starflight I	86%	6/90
7	(6) Cadaver	86%	10/90
8	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
9	(9) Emyln Hughes Soccer	83%	6/90
10	(-) Paradroid 90	83%	12/90

Die Würfel sind gefallen, zum Spielehersteller des Jahres kürte **POWER PLAY** in dieser Ausgabe die amerikanische Software-Firma Electronic Arts. Anhand einer Grafik veranschaulichen wir auf dieser Seite den Anteil, den Electronic Arts und die schärfsten Konkurrenten an allen mit 70 Prozent oder mehr bewerteten Spielen dieses Jahres hatten. Die Software-Firmen mit den meisten dieser Spitzentiteln im Programm und die Anzahl der von ihnen in diesem Jahr eingeheimsten **POWER-PRÄDIKATE** (in Klammern) entnehmt Ihr unserer Grafik; ein eigenes Kuchenstück knapp verfehlt haben namhafte Hersteller wie Cinemaware, Thalion und Lucasfilm Games mit einem Anteil von jeweils knapp 3 Prozent. Auch das stärkste englische Software-Haus Image Works findet sich nach unserer "Quantität plus Qualität"-Formel nur unter den anonymen "anderen".

wi

Die besten MS-DOS-Spiele

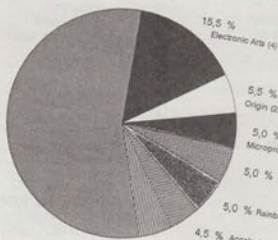
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90	6	(-) Wing Commander	88%	12/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90	7	(6) Silent Service II	87%	10/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	8	(7) Ishido	87%	11/90
4	(4) Maniac Mansion	88%	3/90	9	(8) Champions of Krynn	86%	3/90
5	(5) Wonderland	88%	10/89	10	(9) LHX Attack Chopper	86%	6/90

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Sentinel Worlds 1	81%	3/90
2	(2) Dragon Wars	81%	2/90
3	(3) Starflight I	79%	5/90
4	(4) Pipe Mania	77%	6/90
5	(5) X-Out	75%	5/89
6	(6) Xenomorph	74%	5/90
7	(7) TV Sports Football	73%	7/90
8	(8) Hammerfist	72%	7/90
9	(9) Shinobi	72%	1/90
10	(10)Turrican	71%	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(8) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
12	(9) Ultima IV	Sega	86%	8/90
13	(10) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
14	(11) Populous	Mega Drive	86%	11/90
15	(12) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
16	(13) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
17	(14) Sokoban	PC-Engine	84%	4/90
18	(15) PC Gengin	Lynx	84%	6/90
19	(16) Chip's Challenge	PC-Engine	84%	9/90
20	(17) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90



Die besten Softwarefirmen

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) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(7) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(8) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10) Pirates	Amiga	89%	4/90
11	(11) Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(-) Klax	Amiga	89%	8/90
13	(13) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	(14) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	(15) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
16	(-) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
17	(16) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
18	(17) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
20	(20) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

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	(-) Klax	Lynx	90%	12/90
6	(-) Klax	PC-Engine	90%	12/90
7	(5) Tetris	Nintendo	89%	8/90
8	(-) Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
10	(7) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super GrafX RGB / PAL	499,-
PC Engine Core GrafX RGB / PAL + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Aero Blaster**	99,-
Afterburner II*	99,-
Batman**	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Gomola Speed	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neotopia***	99,-
Rabio Lepus	79,-
Rastan Sega II*	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SD Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Arrow Flash**	99,-
Axix FZ**	109,-
Budoken***	119,-
Dynamite Duke*	99,-
E-Swat	99,-
Fire Shark**	109,-
Granada	99,-
Hell Fire	99,-
Insector X**	109,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Populous**	119,-
Rainbow Island***	99,-
Strider***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman US**	65,-
Blodia JP**	49,-
Bubble Ghost**	65,-
Cosmo Tank JP*	59,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Fortress of Fear US**	59,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Penguin Boy JP	59,-
Pipe Dream JP**	59,-
Popeye JP	49,-
Puzzle Boy JP**	49,-
Shanghai JP**	59,-
Skate or Die US**	69,-
Splinterman US**	65,-
T.M.N.T. US**	69,-
Wizard & Warriors DT*	49,-
Zoids JP*	59,-
Gameboy Konsole	169,-
GameLight	49,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Crack Down	Sega Mega Drive
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
Elemental Master	Sega Mega Drive
E-Swat	Atari ST/Amiga/C64
Hard Drivin	Sega Mega Drive
Kadash	PC Engine
Märchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Nintendo Superfamicon	
PC-Engine Turbo Express	
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
T.M.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
Vastel CD	PC Engine
Wonderboy III	Sega Mega Drive
Wonderland	IBM/Amiga
Y's III CD	PC Engine

C64 DISK

Atomic Robo Kid	45,-
Boxing Manager	45,-
Curse of RA*	39,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Golden Axe	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	49,-
Kings Bounty**	55,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Soccer Mania**	45,-
Space Ropus*	59,-
Starflight*	49,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds***	49,-
Dragon Wars***	55,-
Gunship II**	55,-
Microprose Soccer**	69,-
Pool of Radiance***	45,-
Rick Dangerous II**	49,-
Rings of Medusa**	49,-
Slent Service**	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Captive**	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	69,-
On the Road**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger**	79,-
Plotting**	69,-
Populous**	69,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican**	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

Adv. Tactical Fighter	69,-
Atomic Robo Kid	69,-
Chuck Yeager 2.0	75,-
Curse of RA*	59,-
Danoclast	75,-
Epyx Sporting Gold*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Brimstone*	75,-
Fire & Forget II	69,-
Invest*	69,-
James Pond*	69,-
Letrix	69,-
Lotus Esprit Challenge	69,-
Nitro*	69,-
Power Pack**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Super off Road Racer**	59,-
Turrican**	69,-
Vaxino*	75,-
Wings of death	69,-
u.v.a.	

IBM

Altered Destiny*	89,-
Battle Chess II*	85,-
Buck Rogers**	85,-
Curse of RA*	69,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Flight of the Intruder***	99,-
Ishido***	85,-
Jones in the fast lane	79,-
Kings Bounty**	85,-
Kings Quest V**	99,-
LHX Attack Chopper***	119,-
On the Road**	79,-
Populous***	79,-
Prince of Persia**	75,-
Quest for Glory II***	99,-
Railroad Tycoon***	99,-
Ren. Leg. Interceptor	99,-
Secret of Monkey Island***	79,-
Slent Service II**	99,-
Stormovik SU 25*	85,-
Team Yankee**	95,-
Test Drive III**	89,-

Tunnels & Trolls**	79,-
TV Sports Basketball*	89,-
Their Finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Wing Commander	99,-
ADLib Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75,-
Captive***	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Curse of the Azure Bond**	79,-
Dragonflight**	79,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Indianapolis 500**	75,-
Immortal**	69,-
Ishido**	89,-
M1 Tank Platoon**	79,-
On the Road**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Pool of Radiance	75,-
Populous**	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Power Monger***	79,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Atomic Robo Kid*	69,-
Awesome*	69,-
Curse of RA*	69,-
Edition One*	59,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Fatal Heritage	75,-
Golden Axe	69,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Letrix	69,-
Lotus Esprit Challenge	69,-
Magic Fly	75,-
Neuroancer**	69,-
Nitro**	69,-
Oops up	69,-
Operation Harrier	69,-
Operation Spruce	85,-
Plotting**	69,-
Power Pack**	69,-
Prince of Persia**	69,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Soccer Mania*	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Tower Fra*	85,-
Trans World*	79,-
Turrican**	69,-
UN Squadron	69,-
Vaxine**	69,-
Wild West World*	99,-

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

POWER TIPS

Heft
1/91



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Cadaver	86
Earthrise	92
Falcon — Mission Disk II	94
Their finest Hour	96
Search for the King	96
TV Sports Football	98
Ultima VI	98
Invest	98
Fish	99

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back, Ultima IV, Might & Magic II	102
Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's	
Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III	103
Schummelecke	
Wings, Apprentice, Starflight 2, Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Slam, Sword of Sodan	103

Videospieletips

Super Hydride	104
Super Monaco GP, Heavy Unit	108
Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's Challenge, Image Fight	109
Golf, Metal Gear, Klax, Double Dragon II, Formation Soccer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Bonze Adventure	110
Lode Runner, DJ Boy, Mega Drive's Bastelstunde, Devil Crash, Cyberball, Trojan, Lock'n Chase	111
Clue Book	
Dragon Wars Teil I	113

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

TIP DES MONATS Cadaver

Gregor Schmid aus Berlin war der Schnellste und hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats mit seiner hervorragenden "Cadaver"-Komplettlösung verdient.

Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten. Die Nummerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden), sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

Level 1

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1, 4, 3, 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 29. In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschließen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König. Damit kommt man durch Knopf-

drücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern"-Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. In 59 schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekanntem Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen, und man ist in...

Level 2

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73, und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecher-Spruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1-3-2-1" (von links nach rechts) um und drückt dann den Knopf. Den Schlagspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein

Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man solange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule, und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Spieß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen.

In 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56, in 57 kommt man zuerst an der zweiten Stange von rechts nach hinten und an der zweiten von links wieder raus. In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die

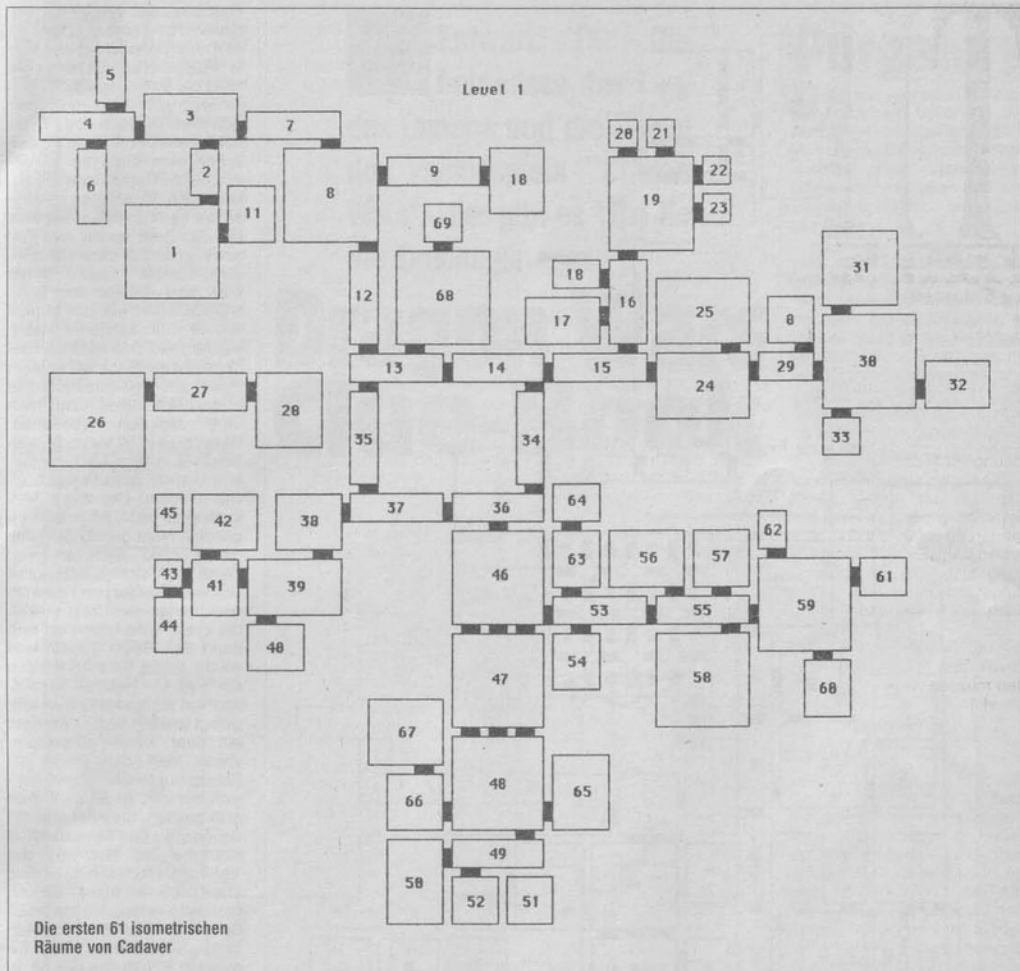


Da hat sich doch tatsächlich neulich ein Leser bei uns beschwert, wir würden die Lösungen zu besonders schweren Spielen viel zu früh veröffentlichen und Euch damit den ganzen Spaß verderben. Ein gutes Beispiel dafür, daß man es im Leben wirklich nicht allen recht machen kann. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin mit brandaktuellen Tips versorgen, es liegt schließlich in Eurem Ermessen, ob Ihr Euch eine Komplettlösung zu Gemüte führt oder nicht. Ich persönlich greife erst zu Lösungshilfen, wenn ich wirklich nicht mehr weiter weiß und denke, Ihr haltet es ebenso. Es ist doch immer wieder ein beruhigendes Gefühl, wenn eine Komplettlösung

in der Schublade liegt; dann ist jedes schlimme Monster nur noch halb so gefährlich.

Mit der sehr umfangreichen Komplettlösung von Gregor Schmid habt Ihr "Cadaver" in Null Komma nichts gelöst. Also lieber erst einmal selber versuchen. Schreibt uns mal, was Ihr von dieser Problematik haltet.

Jetzt noch ein Aufruf an alle Geschicklichkeits- und Denkspielfreunde. Auch diese Genres lassen sich prima zu Tips und Karten verarbeiten. Die 500 Mark Prämie muß ja nicht jeden Monat an einen eifrigen Rollenspieler gehen. In diesem Sinne, viel Spaß und frohes Schaffen, wünscht Euch Volker.



Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt

zieht man den Hebel in 93 und zieht den Kreis.

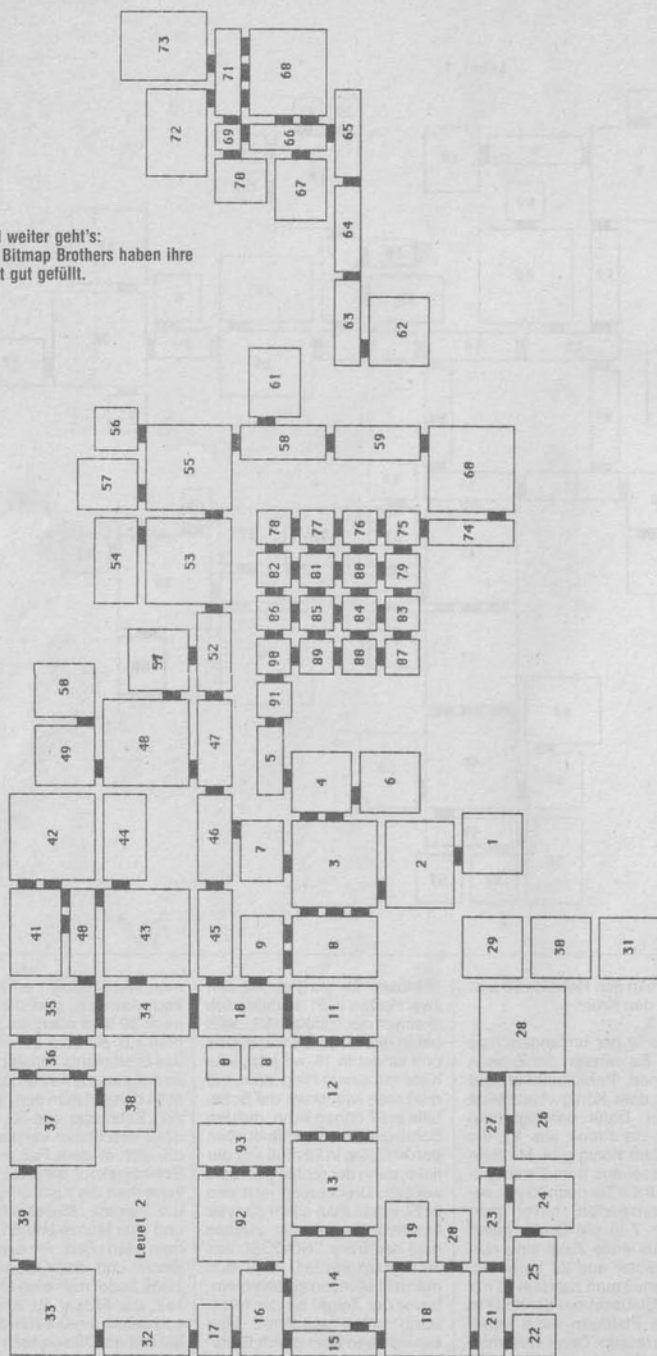
Level 3

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperrern, bevor man sich in 7 in die Grube fallen läßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der

Schlüssel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22. Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat

man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen, und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet. Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den

Und weiter geht's:
Die Bitmap Brothers haben ihre
Welt gut gefüllt.



Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt. Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS, und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden. In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit einen Tierschädel aus dem Loch.

Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen. Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite magische Raketensab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Trep-

pe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt, muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelligkeits-trank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schädel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81, und um dorthin zu gelangen, muß man zuerst von den vier Ladungen des Massaker-spruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe


eines Stärketranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt direkt in...

Level 4

Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türauf-schließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat), die vier wackligen Boden-platten, oben beginnend, im Uhrzeigersinn abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwund-

bar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt, in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar. Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafür braucht man den Stärketrank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist. Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und

Schnelligkeitstrank überwin-den. Die Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schlüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zisterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den ersten Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie

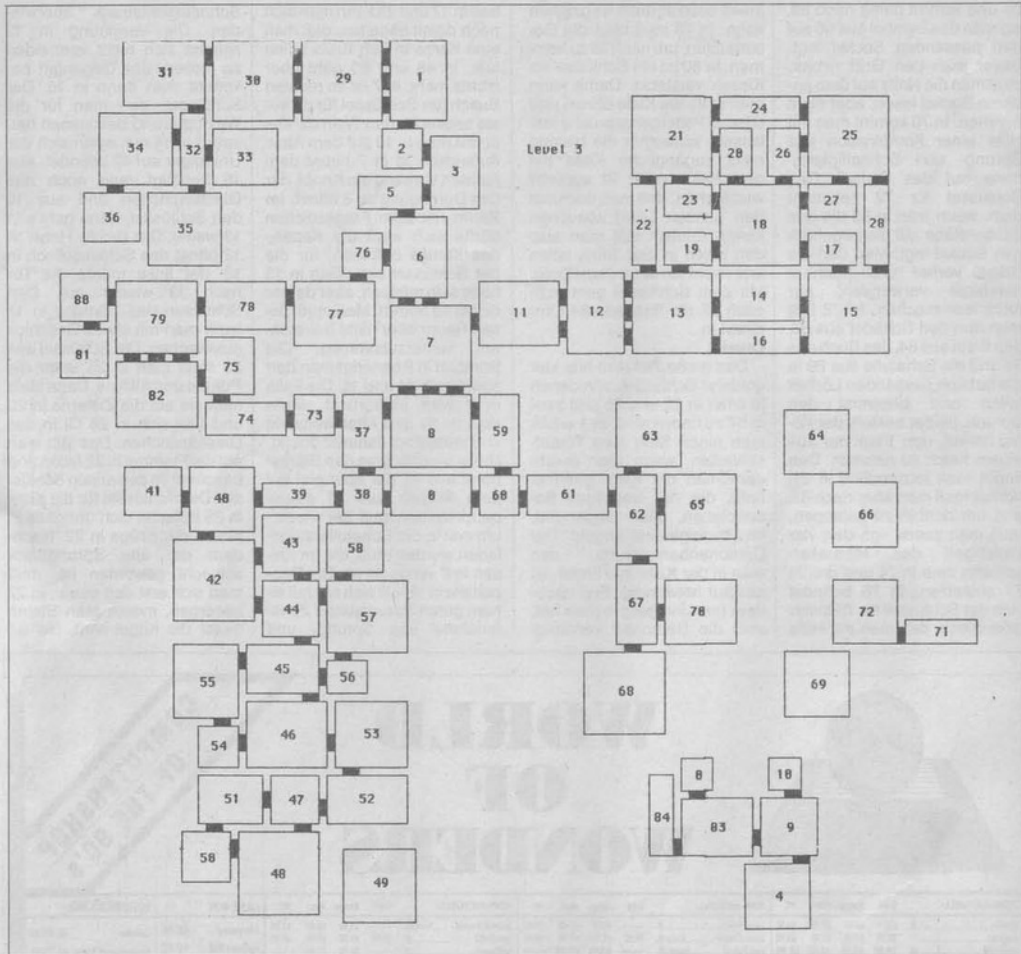


WORLD OF WONNERS

COMPUTERSHOP
OF THE 90'S

TOP-AKTUELL:				TOP-AKTUELL:				TOP-AKTUELL:				GAME-BOY		LÖSUNGSBÜCHER:			
C-64	Amiga	Atari	PC	C-64	Amiga	Atari	PC	C-64	Amiga	Atari	PC						
Axzone	dt. 42,90	62,90	69,90	James Pond	dt. 42,90	62,90	69,90	Secret of Monkey	comp. dt.	69,90	69,90	62,90	Alleyway	dt. 29,90	Chadover	dt. 29,90	
Axzone	39,90	65,90	65,90	Lords of Doom	comp. dt.	39,90	62,90	69,90	Speeded?	dt.	39,90	69,90	69,90	Balloon Kid	49,90	Codemasters of Ryan	dt. 29,90
Bedlam's	39,90	62,90	62,90	Last Patrol	comp. dt.	dt.	62,90	62,90	Spellbound	dt.	51,90	51,90	Bareil Fighter	49,90	CodeMaster IceMaster	dt. 29,90	
Bords Tale 2	49,90	69,90	69,90	Masterblaster	dt.	42,90	62,90	69,90	Spy who loved me	dt.	39,90	62,90	42,90	Gargoyl Quest	49,90	Conquest of Camelot	dt. 29,90
B.S.T.	dt. 59,90	109,90	89,90	Mauspil Island	dt.	42,90	62,90	69,90	Star Control	dt.	74,90	74,90	74,90	Gold	49,90	DungeonMaster	dt. 29,90
Battle Command	comp. dt.	44,90	62,90	M.U.S.S.	comp. dt.	39,90	62,90	69,90	Stomox	dt.	39,90	62,90	62,90	K.O. of the Zoo	49,90	Fatal Heritage	dt. 29,90
Beycep	69,90	69,90	74,90	Heavy Seeds	dt.	39,90	62,90	62,90	Strider 2	dt.	39,90	62,90	62,90	Kwik	49,90	Future Wars	dt. 29,90
Billy the Kid	dt.	62,90	62,90	Heremending Story 2	dt.	dt.	n.A.	n.A.	Ston Runner	dt.	39,90	62,90	62,90	Pinball Rev.	49,90	Legend of Foehgail	dt. 29,90
Blood Warrior	dt.	62,90	62,90	Nightbreed (Action)	dt.	39,90	62,90	62,90	Super off Road Racer	dt.	n.A.	62,90	62,90	Olix	49,90	Loon	dt. 29,90
Back Kruger	62,90	74,90	n.A.	Nightbreed (Movie)	comp. dt.	dt.	62,90	62,90	Supremacy	dt.	dt.	74,90	74,90	91,90	Operation Stealth	dt. 29,90	
Cadaver	comp. dt.	62,90	62,90	Blitz	dt.	42,90	62,90	62,90	Telega Mutant Hero Turtles	dt.	39,90	62,90	62,90	Spiderman	49,90	Pool of Radiance	dt. 29,90
Captive	dt.	62,90	62,90	Operation Stealth komp. dt.	dt.	42,90	62,90	n.A.	Test Drive 3	dt.	dt.	74,90	74,90	Super Mario	49,90	Secret of Monkey Isd.	dt. 29,90
Chuck Yeager V2.0	62,90	69,90	69,90	Pang	dt.	39,90	62,90	62,90	Taki	dt.	39,90	62,90	62,90	Tennis	49,90	Shadow of a Doubt 2	dt. 29,90
Curse of the Azura Bonds	62,90	n.A.	74,90	Paradroid 90	dt.	42,90	62,90	62,90	Team and the Ghost	dt.	62,90	62,90	62,90	Ultimate 6	dt. 29,90	Unreal	dt. 29,90
Defeat	dt.	62,90	62,90	Phosting	dt.	39,90	62,90	62,90	Tarvik the Warrior	dt.	62,90	62,90	62,90				
Dino Wars	dt.	29,90	29,90	Pool of Radiance	dt.	42,90	62,90	n.A.	Total Recall	dt.	39,90	62,90	62,90	69,90			
Eight	dt.	62,90	62,90	Powerwarmer	dt.	74,90	74,90	69,90	Transworld	comp. dt.	39,90	62,90	69,90	69,90			
E-Seek	dt.	39,90	62,90	n.A.	Puzack	dt.	39,90	62,90	Turbo Challenge	dt.	39,90	62,90	62,90	74,90			
Final Battle	dt.	62,90	62,90	Ra	dt.	39,90	56,90	69,90	Vanish & Tralls	dt.	29,90	62,90	62,90	74,90			
Hit & Fanger 2	dt.	39,90	62,90	62,90	Rick Dangerous 2	dt.	39,90	62,90	Verano	dt.	62,90	62,90	62,90				
Flux & Magnus	dt.	62,90	62,90	Robocop 2	dt.	39,90	62,90	62,90	Wild West World	dt.	91,90	n.A.	80,90				
Invert	comp. dt.	39,90	62,90	62,90	Social Dragon	dt.	n.A.	62,90	Wing Commander	dt.	n.A.	n.A.	80,90				
Immortal	dt.	69,90	62,90	62,90	Silent Service 2	dt.	n.A.	62,90	Wonderland	500 oder 1 MB	dt.	74,90	74,90	89,90			
Island	dt.	62,90	74,90	Sly Spy	dt.	39,90	62,90	31,90	Z-Unit	dt.	n.A.	62,90	n.A.				

 Tel: 06196/82467 Mo.-Fr. 9-21 Uhr Sa. 9-14 Uhr Sonst Anrufbeantworter	 Kostenlose Preisliste I World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach/Ts.	 SERVICELEISTUNGEN: Eilpost Service: 7,00 DM Aufpreis Versandkosten Nachnahme: 7,00 DM Vorkasse: 5,00 DM Sicherheitskassen 3,00 Aufpreis	ACHTUNG Bestellungen ab: 90,00 DM BONICO Ihr Software Partner Versandkosten frei!	CLUB 2000 Nähere Informationen telefonisch oder schriftlich erfragen!	Weihnachtspreis-schreiben! Jeder Anrufer nimmt automatisch an einem Preisschreiben teil!  VIDEO-PREISLISTE NR. 6 alle Neuheiten auf einer 3 1/2" Compact z.B. M.U.S.S., Powermover, Robocop 2, u.a. Videopreisliste Nr. 6 für nur 19,90 Copyright SWS und alle Rechte bei W.U.S.
--	---	--	---	---	---



den Trank durch die Stäbe schiebt. Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der zweite goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40.

In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raums 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit

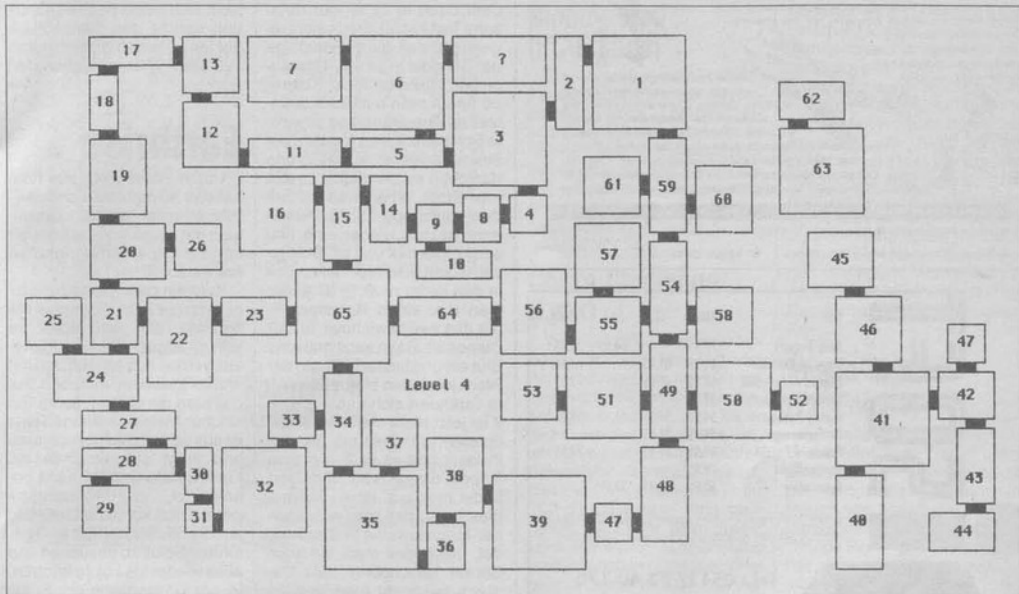
Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und Mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein. In 58 stellt man die Kiste an die zweite Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den, der von innen leuchtet, links oben und den vierten ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23)

und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen, und man ist in ...

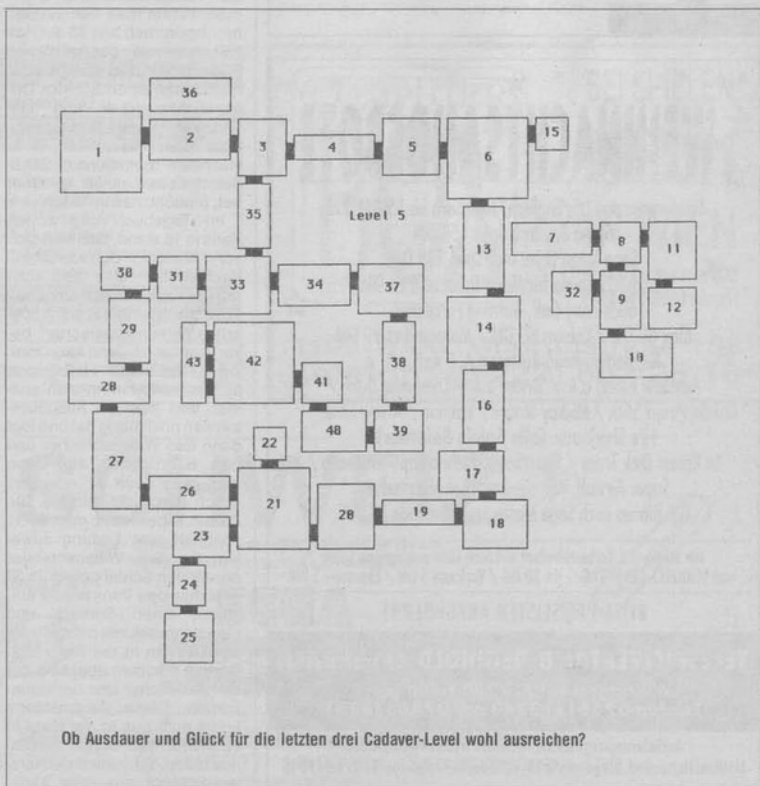
Level 5

Die deutschen Texte sind im fünften Level leider ziemlich durcheinander gekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schädel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den

zweiten Hebel zieht. Hinter dem zweiten Block ist ein Loch, das einen Stärketränk enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann. In der Kiste in 7 findet man Kamuls Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegenlassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen. Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und



sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stücken kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden. Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, die man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegen rennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht. In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst. Auch bei



Ob Ausdauer und Glück für die letzten drei Cadaver-Level wohl ausreichen?

GERMAN DESIGN GROUP

Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika-Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Strategiespiel können Sie den legendären Wüstenfeldzug des Generalfeldmarschall Rommel bis ins Kleinste Detail nachvollziehen.

• Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.



- 7168 Felder große Karte mit ansprechender Grafik
- Malta Option (Operation Herkules Invasion der Inselfestung Malta)
- Airgroup Option (Luftwaffeneinsatz)

Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk

VC 1541 - Spielerszahl: 2 - Bestellnummer: CI/00101

Preis: DM 69,- - Programmversion: Stand Dezember 1989

Neuerscheinungen vorrätig - Händleranfragen erwünscht

...kostenloser Katalog auf Anfrage...Händleranfragen erwünscht...

Rüdiger Rinscheidt - Buchholzstr.17-4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00-17.00-

☎ 02301/12647



SOFT

Titel	Amiga	ST	C 64	IBM
Buck Rogers	79,95		64,95	79,95
Days of Thunder	69,95	69,95		74,95
Legend of Farghail	69,95	69,95		79,95
Leisure Suit Larry 3	89,95			
Monty Python	54,95	54,95	44,95	69,95
Powermonger	74,95	74,95		
Prince of Persia	69,95	69,95		79,95
Dragonflight	79,95			
Apprentice	59,95	59,95	39,95	

Bestell noch heute unseren neuen Software & Zubehör Katalog mit den gnadenlos preiswerten Angeboten.

Tel.: 0511/ 72 40 170

HISOFT - Hoppegartenring 49, 30112 Langenhagen 1

WEIHNACHTSANGEBOTE

Spielmagazine US/Englisch/Japanisch ab 15 DM, PAL
Game Boy incl. Spiel 150 DM

Sega Mega Drive incl. Spiel 339 DM

Versch. US-Spiele für Mega Drive ab 120 DM,
auch Zany Golf, Burning Force usw.

Klax 80 DM / Columns 80 DM / Moonwalker 90 DM

Neuheiten: Road Busters a.A. / Axis a.A. /
Rainbow Island a.A. / Strider a.A. / Dynamite Duke /
Arcade Power Stick / Mickey Mouse / Fatman / Arrow Flash
Fire Shark usw. (alle Spiele lieferbar).

In Kürze: Dick Tracy / Paperboy / Techno Cop / Granada /
Super Airwolf, Wonder Boy III in Monsterlair.

Wir führen auch Sega Master und Nintendo DT./US

Wir bieten 5% Vorbestellrabatt auf noch nicht erschienene Spiele
und SCHNELLE LIEFERUNG - NN 10 DM / Vorkasse 5 DM / Express + 5 DM

BITTE PREISLISTEN ANFORDERN!

TELESPIELVERTRIEB REINHOLD EPPENBACH

Möhlingerstr. 97, 7200 Tuttlingen 1

Telefon 07461/13240 od. 07463/8851

Auslieferungszentrale Berlin: Double Trouble Videospieldub

Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47, Telefon: 0 30 / 6 84 98 16

dem Buch in 29 ist der deutsche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der Kiste in 30 findet man u.a. zwei Jade-Steine, eine grüne und eine rote Schatulle. Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kästchen steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, womit man erst mal zurück in den Keller muß. In 32 findet man u.a. einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt. Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man u.a. einen Antimagiespruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis. Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Fläschchen mit der hellblauen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die drei Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven.

Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschloß fürchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine böse Wirkung haarscharf, bevor man tot ist. Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erstmal, was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben. In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank,

stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest. vw

Earthrise

Ulrich Wimmeroth aus Köln hat das Adventure "Earthrise" von Interstel gelöst. Zusammen mit ein paar Karten dürft ihr jetzt keine Schwierigkeiten mehr haben.

Kurz ein paar Worte zur Story. In ferner Zukunft werden Mineralien auf Asteroiden im Weltall abgebaut. Jene Planeten werden ausgehöhlt und mit einem Triebwerk versehen, auf das man ihn steuern kann. Ein solcher Asteroid namens Solus ist aus seinem Kurs gekommen und fliegt auf die Erde zu. Funksignale werden nicht beantwortet, die Katastrophe droht. Jetzt kommt unser Held auf die Bildfläche, ihm wird befohlen, Solus zu besuchen und alles wieder ins Lot zu bringen. In der Umlaufbahn um Solus angekommen, wacht unser Held aus dem Kälteschlaf auf, und los gehen die Probleme. Sehr viel ist in der Raumfähre nicht zu tun, man steigt die Leiter nach oben in den Kontrollraum und holt sich die Sauerstoffflasche aus dem Ständer an der Wand. Dann zur Luftschleuse (ein Diagramm der Raumfähre ist auf der Rückseite des Manuals zu finden), dort ist eine Schalltafel mit der man den Schrank rechts öffnen kann. Hier nimmt man seinen Raumhelm. Jetzt kann man im 02 & Fuel-Storage-Raum an dem Ventil seine Sauerstoffflasche auffüllen. Wieder im Kontrollraum legt man sich in die Control Couch und öffnet die Landing-Bay-Tür. Dann ab zum Beischiff, Vorsicht, Helm aufsetzen, einsteigen, in den Stuhl setzen und Knöpfchen drücken. Nächste Station ist dann der Asteroid. Hier sollte man ein wenig rumlaufen und sich die Gebäude einprägen. Triff man auf einen kleinen Einstieg mit Leiter, so sollte man den nehmen (aber ruhig erst die vielen Tode ausprobieren), und schon ist man in der Station drin. An einem Schreibtisch entdecken wir ein paar Knöpfe, einer davon öffnet einen Schrank, in dem wir den Sicherheitsausweis finden. Lassen wir uns in der Mitte des Raums enteuschern (bitte den Knopf für Menschen drücken), können wir ungehindert weiter

den normalen Eingang). Ohne Energiebarriere können wir uns jetzt mal den Raumzugang auf dem Boden genauer ansehen, und... schon haben wir einen Schraubenzieher. Ein kleines Goldstück nehmen wir natürlich auch mit.

Rauf auf den Funkturm ist der nächste Schritt. Oben angekommen, entfernen wir die Schraube von der Abdeckung links. Jetzt läßt sich diese Abdeckung elektrisch am Schaltpult rechts öffnen. Bevor wir erneut sterben, klettern wir wieder runter und öffnen mit der Kombination rechts 3, links 1, rechts 6, links 4 die Box am Mast und durchtrennen die Kabel. Und wieder rauf. Hier stehen die Räder still, und wir kommen leichtesten an Schraubenzieher Nummer 2. Und jetzt? Klar, rein in die Station zum Monsterkillen. Im Labor ist jetzt die Zeit für unsere Kilerbiene reif. Mit ihr geht es im ersten Stock durch die südliche Tür ins Vakuum. Damit unser Bienechen nicht zerplatzt, stecken wir es in den Food Cylinder. Bei einem miesen Monster angekommen (dem Zeld), lassen wir ein nettes Free Bee heraus, und schon haben wir eine Sorge weniger. Im Chefzimmer nehmen wir die Löt-lampe (Torch) und spazieren zurück ins Labor. Dort stellen wir unseren Freund wieder in sein Stübchen (das gibt Punkte). Zeit, mal die Energiestation des Planeten aufzusuchen, den Riif im Boden überbrücken

wir mit der Leiter, und das grüne Monster erschießen wir locker mit dem Laser. In einem Gang, erreichbar durch eine Tür in der Mitte des Raums, löten wir ein kaputtes Kabel zu recht. Beim Verlassen den Schraubenschlüssel nicht vergessen. Nächster Stop: Waldlandschaft. Die ist natürlich nicht echt, sondern nur ein gutes Hologramm. Mit ein wenig Suchen finden wir die versteckte Tür des Kontrollraums. Mit unserem Schraubenzieher 2 öffnen wir eine Abdeckung und schneiden uns ein schönes Stück Kabel raus. Ach ja, das Stachelmonster vorher ist natürlich kein Problem, einfach nur den Magneten einschalten. Ein vorletztes Monster wartet auf uns, die Gottesanbeterin. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet man das Ventil in der Wand, und schon ist das Monster Nummer 5 nicht mehr. Also jetzt sind wir in der Maschinenkontrollstation, und wir erinnern uns an die Aufgabe, den Antrieb von Solus wieder zum Laufen zu bekommen, um unsere Erde zu retten. Im Nebenraum ersetzen wir das fehlende Kabel durch unser mitgebrachtes Stück. Für alle, die sich wie ich die Haare raufen, weil der dumme Parser uns nicht erlaubt, das Kabel abzuisolieren. Der Befehl lautet "bare wire" (oh Mann!). Jetzt wird im Hauptraum der Antrieb aktiviert, und wir sind fertig. In unserer Landefähre wartet allerdings noch eine

grüne Überraschung auf uns. Aber ein gezielter Wurf mit dem Kuchen, und der Weg ist frei. Hinsetzen und automatic return betätigen ist nicht schwer. In der Raumfähre sammeln wir letzte Punkte, die Landing-Bay-Tür schließen, automatic flight eingeben, den Helm und die Sauerstoffflasche

an ihre Plätze bringen und in unsere Kältekammer legen. Das war's, ein kleiner Abspann noch mit Aussicht auf weitere Abenteuer und schon sieht man einen ernüchternden Prompt von DOS auf dem Bildschirm. Ich hoffe, das Spiel macht Euch mit dieser Hilfe soviel Spaß wie mir. ww

Falcon — Mission Disk II

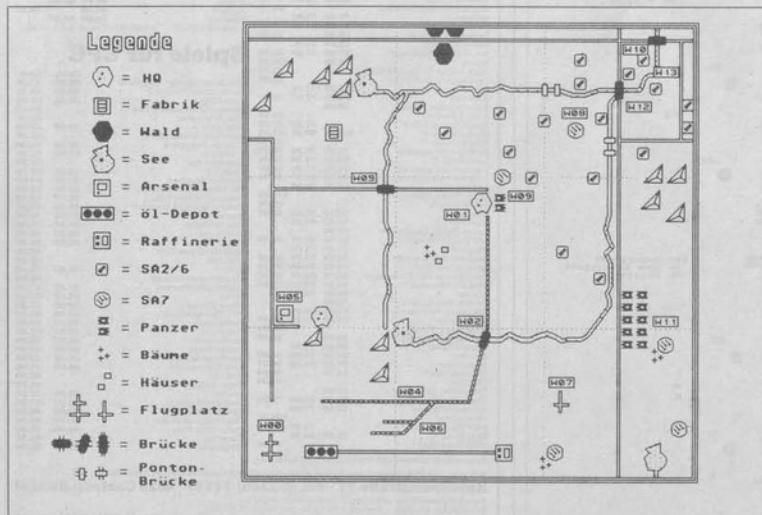
Kampfpilot Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tipps für Euch zusammengestellt.

Die Landkarte im Handbuch ist, wie auch schon bei den ersten beiden Teilen von "Falcon", relativ ungenau und enthält noch nicht einmal die Wegpunkte. Der Text des Manuals ist allerdings eine Zumutung: Nicht nur, daß er sehr schlampig übersetzt ist, er enthält auch oft falsche oder ungenaue Angaben. Außerdem kommen einige recht unappetitliche Passagen vor — Rambo läßt grünen...

Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenal (W2) ein zweites Head Quarter, im Gebirge im NW stehen eine Fabrik und zwei einsame LKWs in der Landschaft, und in den beiden Gebirgsseen befindet sich ein

Inselchen — ob dort im Turm eine verwunschene Prinzessin wohnt? Unterschiedlich zu den beiden ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis"! Daher sollte man sie zwar sehr unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM-88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekämpfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was die Durandal-Anti-Runway-Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor... Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafür kann man am Flugplatz bei W7 aufmuntern (nicht tanken, wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Black-Box" ist nicht mehr implementiert.

Die Einsätze:
Für alle Einsätze, bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man solange, bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt: Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell in die Zange genommen und hat mindestens eine auf "6 Uhr". Abhilfe schaffen der Autopilot und die Zielumschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man



Kalte Krieger aufgepaßt: Hier ist Euer Einsatzplan

schnell wieder in eine günstige Position. Die "Extra Aircraft Option" sollte man nur bei Einsätzen wählen, die nicht zu weit von der eigenen Basis entfernt liegen. Wird der Flugplatz angegriffen, schafft man es sonst nicht mehr rechtzeitig, den Angriff abzuwehren, und das Spiel ist zu Ende. Außerdem sollte man ab und zu mal "Heavy Metal" oder "Five Carder" fliegen, um die Panzerflut einzudämmen. Sonst kann das Spiel nämlich auch schnell beendet sein. Die Missionen:

1. Heavy Metal
Bewaffung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1. Man fliegt zuerst zum HQ (W1) und erwartet dort die Hinds, die mit einem Zielkurs von 180 Grad bis 300 Grad einfliegen. Vorsicht: Nordöstlich vom HQ befindet sich eine SAM-7-Stellung! Sobald die Zielenzeige blinkt, feuert man im Abstand von einigen Sekunden ein paar AIM-120 auf die Hubschrauber ab. Da sie immer dicht beieinander fliegen, erwischt man meistens beide damit, sonst muß man halt Sidewinders oder die Kanone benutzen. Da-

nach kann man sich um die Panzer kümmern, die auf direktem Wege von den Pontonbrücken zum HQ tuckern.

2. Five Carder
Bewaffung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1. Hier gilt das gleiche wie beim ersten Einsatz. Die Pontonbrücken lassen sich nur mit Mavericks oder Bomben knacken — aber wer nimmt die schon freiwillig mit?

3. Hind Hit
Bewaffung: AIM-120, AIM-9M, (AGM-65); Wegpunkt W1. Auch hier gilt wieder dasselbe wie oben. Wenn man schon mal in der Luft ist, kann man sich auch noch um ein paar Panzer oder Pontonbrücken kümmern.

4. Lone Ranger
Bewaffung: AIM-120 und AIM-9M; Wegpunkt W4-2-1. Das Problem bei diesem Einsatz ist, daß die Migs ein beweglicheres Ziel, nämlich den Zug, angreifen. Deshalb sollte man zum Bahnhof fliegen und dort nach dem Zug Ausschau halten, der zum HQ fährt. Nun kreist man in seiner Nähe und erwartet die Bösewichter, die

mit einem Zielkurs von 160 Grad bis 260 Grad herandonnern. Wichtig: Man muß unbedingt die tiefer fliegende Mig zuerst erwischen. Da die Migs viel schneller sind als die Hinds in den ersten drei Einsätzen, muß man schon ein paar AIM-120 abfeuern, bevor die Zielenzeige blinkt. Für die zweite Mig kann man sich mehr Zeit lassen. Eine andere Möglichkeit (oder falls man nicht getroffen hat) besteht darin, mit voller Geschwindigkeit auf die Mig zuzufliegen, im letzten Moment auszuweichen und sie sich von hinten vorzunehmen. Da muß man sich allerdings schon etwas sputen...

5. Truck Interdict
Bewaffung: AGM-65, (AIM-120, AIM-9M); Wegpunkt: Wald an der West-Ost-Straße. Der LKW-Konvoi fährt auf der langen Straße in östlicher Richtung. Es empfiehlt sich, ihn abzufangen, bevor er im Bereich der Straßenbrücken angekommen ist, da dort ein paar SAM-2-Stellungen liegen. Mit etwas Glück schafft man das, bevor die Migs überhaupt merken, was los ist.

6. Ace High
Bewaffung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W3. Wir folgen der bewährten Taktik und fliegen schnell zur Brücke bei W3, um dort zu kreisen. Die Migs nähern sich mit einem Kurs um 250 Grad. Mit der Taktik von "Lone Ranger" kommt man auch hier weiter.

7. Tank Park
Bewaffung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W11. Die einsame Mig ist schnell weggeputzt, und man kann sich dem eigentlichen Auftrag widmen. Die Panzer stehen in zwei Fünfer-Reihen hintereinander. Das einzige Problem ist die SAM-7-Stellung nebenan. Daher sollte man aus nördlicher Richtung anfliegen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann auf dem Flugplatz bei W7 nochmal Mavericks nachschauen und alle zehn Panzer zerkleinern.

8. Triple Trouble
Bewaffung: AIM-120, AIM-9M; kein Wegpunkt! Die Migs greifen immer das Öldepot an, und zwar aus östlicher Richtung. Nach dem Start fliegt man daher sofort nach Osten

AULIB 245.-
Synthesizer Card
PC MUSIC SYSTEM 298.-
SOUNDBLASTER 375.-

ARKANOID II 74.90
BATAAN-THE MOVIE 54.90
BATTLESHIP 70.90
BATTLE COMMAND 70.90
BETRAYAL 88.90
BLADE WARRIOR 75.50
BUCK ROGERS 75.90
CODENAME ICEMAN 79.90
CORNEILS BEQUEST 99.90
CONQUEST-CAMELOT 99.90
DARK HEART LABEL 74.90
DARK WOLF 89.90
DAYS OF THUNDER 48.90
DEEP FORD FORD 48.90
FOUNTAINS OF DREAM 68.90
INDIANA JONES II 74.90
INT SOCCER CHALL. 49.90
INTERFACE 64.90
ISHOO 73.90
KISS BOUNTY 78.90
LORDS OF DOOM 44.90
LEISURE SUIT LARRY3 99.90
LIFE ATTACK CHOPPER 92.90
LOGO 74.90
LORDS OF DOOM 44.90
MAGNET MANSION 67.90
MAGNET MANSION 67.90
MONKEY ISLAND 42.50
NIGHT HUNTER 78.90
NO EXIT 52.90
OILS WELL 42.90
OPERATION STEALTH 73.90
PRINCE OF PERSIA 91.90
PULS OF CALL 73.90
RAILROAD TYCOON 88.90
RESOLUTION 101 65.90
SAVAGE EMPIRE 80.90
SECRET SERVICE II 79.90
SORCERIAN 79.90
SNOW STORM 62.90
STAR CONTROL 73.90
STELLAR 2 (SERRA) 42.90
STORMOVK 75.90
STURMBOGEN, DAS 75.90
TEAM YANKEE 83.90
THE DRIVE IN HAWK 73.90
THUNDERBOLT 64.90
WHEELS AND TROLLS 79.90
TV SPORTS BASKETBALL 91.90
ULTIMA V 79.90
VAXEN 62.90
VENON II MEGABLAST 69.90
ZAK MCCRACKER 49.90
ZWEI FC GAMES II

Okay Soft
AM GRABEN 2
B 27 1 WEIDING
Tel. 09674/1279
Fax 09674/1294

FUNDUR
Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AM	ST
BAT	86.-	86.-*
BATTLECHES II	76.-	
Baykyl	68.-	
Chuck Yeager 2.0	68.-	68.-*
Corporation	68.-	
Days of Thunder	68.-	68.-*
F-19 Stealth	72.-	72.-*
F-16 Falk Miss 2	48.-	49.-*
Globulus	Anfrage	
Immortal	68.-	68.-*
Masterblazer	69.-	
Monkey Island	92.-*	
Magic Fly	68.-	
Monty Python	59.-	59.-*
Ploiting	Anfrage	
Powermonger	76.-	
Pool of Radiance	68.-	
Ultima V	78.-*	

NEUHEITEN MS-DOS

Soundblaster	430.-
AD-LIB Soundcard	280.-
Dark Heart WJURL	Anfrage
Fountains of Dream	Anfrage
Silent Service II	85.-
Sorcnovik	89.-
Test Drive III	78.-
Transworld	Anfrage
Tunnels and Trolls	Anfrage
Wolfpack	88.-
Monkey Island	92.-*

*-64-erweiter im Programm | Anruf 1
*-1 ist aus Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar!
ALLE BEIHEIN NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN!

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 6800 WUPPERTAL 1
TEL. 02 02/76 39 08 (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.

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER
DIE SENSATION IN MANNHEIM

WIR
VERLEHEN
SOFTWARE

ab DM **5,-** pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- IBM-KOMPATIBLE
- GAME BOY
- ATARI ST
- COMMODORE C 64
- PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen
Augustenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nummer 4. Hier greifen allerdings zwei Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht — aber wir haben ja inzwischen Routine.

9. Dragon Head

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W12. Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vielleicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer sportlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk-84-Bomben zerstören. Sonst gibt es nicht viel Besonderes, außer den SAM-7-Stellungen an den Brücken.

10. Interceptor

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W5. Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180 Grad und 310 Grad. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen: Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdiele.

11. Dragon Tail

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head"!

12. Home Base

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W0. Eine gute Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180 Grad, seltener von ca. 290 Grad. Das Abfangen ist eine leichte Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug umsonst.

der DO-17 auf voller Motorleistung fliegen, mit der HE-111 auf 97 Prozent und der JU-88 auf 93 Prozent oder 95 Prozent. Wenn Euer Flieger schon beschädigt ist, sofort auf vollen Schub gehen und die Bomben etwas später abwerfen. Die Flaps läßt Ihr besser oben. Die

Bomben sofort abwerfen, wenn das Ziel im senkrechten Strich des Fadenkreuzes erscheint. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, dann trifft Ihr mit 100prozentiger Sicherheit. In den Plänen ist die genaue Bombenanzahl für alle Gebäude eingetragen.

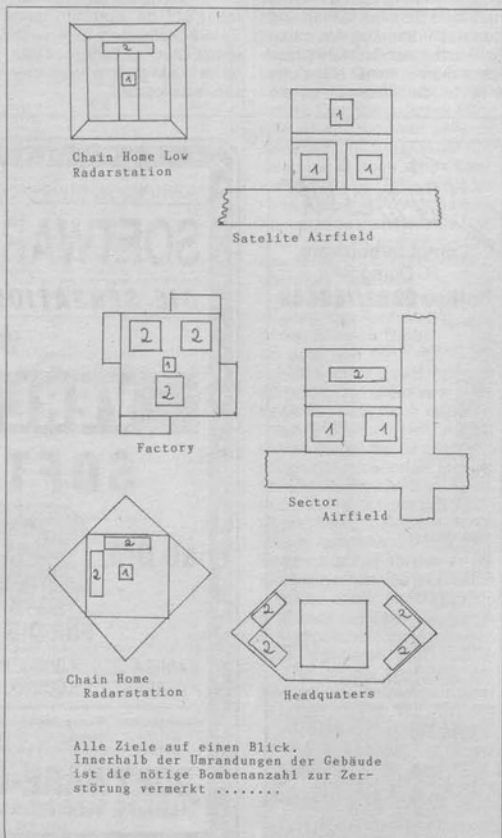
Fan des Kings, läßt ihn daraufhin eintreten und fordert den "Reporter" auf, sich zu setzen. Er verlangt eine Cola und läßt sich von Bobby das wohlgeputete Halstuch des Kings zeigen. Absichtlich verschüttet Les das Glas Cola und wird irgos vor die Tür gesetzt. Im Hinterhof klettert Mr. Manley über den Zaun und nimmt sich das rote Halstuch. Um dem Streß und Verkehr der Stadt zu entfliehen, sucht Les den Rummelplatz auf. Vom Zirkusdirektor erhält er nach Ausmisten des Elefantennests eine Freikarte. Als nächstes besucht Manley die Wahrsagerin und befragt sie mehrmals nach der Zukunft. Nach einem mißlungenen Annäherungsversuch verschwindet Madame Zarmoska. Les findet in der Eidechse eine Auferstehungskarte und nimmt sich noch etwas Kerzenwachs mit. Dem kleinsten Mann der Welt schenkt Les den Traum und hat ab sofort in Helmut einen Freund und Helfer. Luigi, ein starker aber sehr trauriger Mann, bekommt das Wachs und kann damit seinen Schnurrbart auf Vordermann bringen. Dadurch bessert sich seine Laune, und er beginnt wieder mit dem Hanteltraining. Les kann dann das Kolophonium von der Bühne nehmen. Am Zirkuseingang versorgt sich Les mit Popcorn, das er dann den Löwen zum Fraß wirft. Ungestört kann er nun den Zirkus erkunden und trifft auf den Artisten Fred. Nachdem Fred das Kolophonium bekommen hat, zieht er seinen Umhang aus und steigt die Leiter empor. Les schnappt sich den Umhang und läßt sich mit "Haut den Lukas" nach Vegas befördern. Vorher wird Kleinhelmut noch auf dem Postweg verschickt. In Vegas angekommen, nimmt Les Helmut aus dem Briefkasten und marschiert in die Wüste, um zu telefonieren. Nach einem kräftigen Schluck aus der Pulle findet Les das Casino-Hotel. In einem leeren Hotelzimmer, genau im Bad, findet Les ein Päckchen Zahnseide. Auf dem Wagen des Zimmermädchens Juanita entdeckt er einen Schlüssel. Um den Schlüssel zu erlangen, muß Les Juanita ablenken. Er setzt sich aufs Bett, nimmt dann das Schild von der Tür, wendet es und hängt es wieder auf seinen alten Platz. Nun richtet Juanita das Bett wieder her und Les greift sich den Schlüssel. Mit

Search for the King

Elmar Philippi aus Essen ist auf die Suche nach dem König gegangen und möchte uns das Leben etwas erleichtern.

Die Suche beginnt in Manleys Büro. In der Schreibtischschublade findet Les die Tüte und die Thermosflasche. Nachdem er seinen Boß um eine Gehaltserhöhung gebeten hat, kann er in einem unbeobachteten Augenblick die Schlüssel vom Tisch nehmen.

Er schließt damit die Tür in der Halle auf. Aus dem Werkzeugkasten im Lager nimmt Les den Presseausweis. Am Wasserbehälter neben der Tür wird die Thermosflasche gefüllt. Beim Verlassen des Fernsehens kauft Les dem schlafenden Portier noch seinen Traum und begibt sich zum Haus in der NY-Street. Les hält den Presseausweis vor den Türspion. Bobbi, ein fanatischer



Sechs Ziele für Bombenpiloten

Their finest Hour

Martin Schrodtt aus Bad Dürheim ist unter die Bomberpiloten gegangen und hat ein paar Tips, die Euch zielsicher machen.

Bombardieren: Fliegt das Ziel auf einer Höhe von 3000 Fuß an. Schallt beim Anflug immer den Autopiloten ein, sonst gehen in Seitenlage die meisten Bomben daneben. Mit

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB
Turbo Express (Hand Held)
Engine Games auf Anfrage
Angebote ab 39,- DM

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od.RGB + 1 Spiel 349,-
Sega Games Sonderangebote ab 49,-
8Bit Adapter 109,-
Arcade Power Stick 109,-
Arrow Flash 99,-
Atomic Robokid 109,-
Baseball 99,-
Batman 99,-
Budokan 109,-
Burning Force 99,-
Competition Pro Sega 16 Bit 59,-
Darius II 139,-
Dynamite Duke 99,-
E-Swat 79,-
Fire Shark 99,-
Gain Ground 99,-
Granada 99,-
Hard Drivin 109,-
Heavy Unit 109,-
Hell Fire 99,-
I love Mickey Mouse 99,-
John Madden Football 109,-
Lakers vs Celtics 109,-
Moonwalker 99,-
Phantasia Star II (engl.) 109,-
Phelios 99,-
Populous 109,-
Strider 99,-
Super Monaco GP 89,-
Super Shinobi 79,-
Thunderforce III 99,-
Zany Golf 109,-
SEGA GAME GEAR 399,-

GAMEBOY

Game Boy incl.Tetris 169,-
Light Boy 79,-
Tragetasche (Hard Case) 49,-
Baloon Kid 49,-
Burai Fighter Deluxe 49,-
Golf 49,-
Kwirk 49,-
Qix 49,-
Pinball-Revenge of the Gator 49,-
Solar Striker 49,-
Spiderman 49,-
Super Mario Land 49,-
Tennis 49,-
Wizards and Warriors 49,-

Atari Lynx

Grundgerät 299,-
Blue Lightning 59,-
California Games 59,-
Chips Challenge 59,-
Electrocop 59,-
Gates of Zendocon 59,-
Gauntlet III 79,-
Klax 79,-
Slime World 79,-

C 64 Disk

Bards Tale III 59,-
Battle of Napoleon 69,-
Champions of Krynn 75,-
Dragon Wars 49,-
Gunship 49,-
Mikroprose Soccer 49,-
Oil Imperium 45,-
Panzerstrike 69,-
Pirates 49,-
Rings of Medusa 49,-
Sim City 59,-
Turn It 29,-
Turrigan 39,-
Ultima V 69,-

IBM

Battle Chess II 89,-
Centurion Def.o.Rome 79,-
Champions of Krynn 79,-
Das Stundenglas 89,-
Fligh IV dt. 159,-
Flight of the Intruder 109,-
Indiana Jones 79,-
Ishido 89,-
Larry III 119,-
Legend of Faerghail 89,-
LHX Attack Chopper 109,-
Loom 69,-
Midwinter 79,-
Might and Magic II 99,-
Murder 69,-
Oil Imperium 69,-
Oil's Well 59,-
PGA Golf Tour 79,-
Populous 79,-
Ports of Call 99,-
Railroad Tycoon 109,-
Rings of Medusa 79,-
Silent Service II 99,-
Sim City 89,-
Team Yankee 99,-
Test Drive III 89,-
Their finest Hour 89,-
The Secret of Monkey Island 69,-
Ultima VI 99,-
Wolfpack 109,-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr 119,-
688 Sub 79,-
A-10 Tank Killer 89,-
Cadaver 79,-
Curse of the Azure Bonds 89,-
Dragons Flight 89,-
F 16 Falcon 79,-
F 16 Mission Disk II 59,-
F 19 Stealth Fighter 89,-
Fatal Heritage 79,-
Immortal 79,-
Imperium 79,-
Indianapolis 500 79,-
Invest 79,-
Ishido 75,-
Larry III 119,-
Legend of Faerghail 89,-
M1 Tank Platoon 89,-
Midwinter 89,-
Might and Magic II 89,-
Operation Stealth 75,-
Pirates 79,-
Pool of Radiance 75,-
Populous 69,-
Rings of Medusa 79,-
Sim City 89,-
Starflight 69,-
Team Yankee 89,-
Their finest Hour 89,-
Trans World 79,-
Turrigan 59,-
Ultima V 89,-
Unreal 89,-
Wild West World 109,-
Wings 89,-

Ankündigungen Dezember/Januar

TV Sports Baseball Amiga
Sim Earth Amiga/ST/IBM
Dragon Wars Amiga
Harpoon Amiga
Monkey Island Amiga
Wolfpack Amiga
Chaos Strikes Back Amiga
Bards Tale III IBM
Cadaver IBM
Dungeon Master IBM
It came from the Desert IBM
Kings Quest V IBM
Trans World IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für
C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy,
Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive,
Game Gear und SNK Neo Geo
auf Anfrage.

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 DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

dem Schlüssel gelangt er in die Hotelsuite. Dort schlägt zum ersten Mal die Stunde von Helmut, dem Kleinen. Angesichts mit der Zahnhaut in den Bade- wannenabfluß hinab. Im Abfluß findet Helmut einen Reinigungs- Bon. Les nimmt die Seide wieder an sich und geht zur Reinigung. Den Bon gibt er Susie und nimmt den weißen Anzug des Kings in Empfang. An der Rezeption läßt ihr Mr. Fabulous ausrufen. Ungestört kann Les sich nun neben die schöne Lyla setzen und ihre Sonnenbrille einstecken. Per Anhalter geht es nach Kingdom (Eingabe: Thumb). In der Telefonzelle verwandelt Les sich in den "King" und tritt als Elvis- Verschnitt in Red's Bar auf. Nun darf Les in die Villa des Kings. Helmut schaltet die Alarmanlage im Rachen des Bären aus. Nebenan findet Les die Gitarre und das Mikrofon. Die gerissene Gitarrensaiten wird durch die Zahnhaut ersetzt. Im Wandschrank des Schlafzimmers befindet sich ein geheimer Mechanismus, der einen versteckten Ausgang freigibt. Der "King" rutscht die Stange hinab und gelangt in die Küche. Unter der Küchentheke findet Les ein Brot. Mit Erdnußbutter, Brot und der Banane aus dem Eßzimmer kann der King sich nun sein geliebtes Sandwich zubereiten. Der King hat seinen letzten großen Auftritt dann wieder in Red's Bar. vw

TV Sports Football

Matthias Süß aus Bielefeld ist begeisterter American Football-Fan, kein Wunder also, daß er sich besonders gut bei Cinemawares Sportsimulation auskennt.

"It's Touchdown-Time"

Hier die Tips, die für das Angriffsspiel die Pro-Set-Formation und für das Verteidigungsspiel die 4-3-Defense voraussetzen.

Die Mannschaftsaufstellung: Vor dem Sturz ins Ligagetümmel sollte man den Teameditor bemühen. Nicht nur, um seinen Namen an die jeweilige Lieblingsposition zu stellen, sondern, um einigen taktisch wichtigen Spielern die entsprechenden Eigenschaften zuzuteilen.

Die Lines:

Sie sind die Basis eines guten Angriffs-(Offense Line) oder Verteidigungsspiels (Defense Line).

Die Offense Line muß Löcher in die Defense Line reißen, damit die Runningbacks durchlaufen können oder bei Paßspielzügen den Quarterback vor blitzenden Linebackern schützen. Die Defense Line hat die Aufgabe, gerade dieses Aufreißen von Löchern zu verhindern, oder aber selber Löcher zu schaffen, durch die die eigenen Linebacker blitzten können.

Für OL und DL also Ränge zwischen 8 und 14.

Die anderen Offensivespieler: Da mein Offense-Tip für bevorzugtes Spielen aus der Pro-Set-Formation gilt, kann man den Fullback (FB) vernachlässigen (speilt auch nicht in der Shotgun).

Wichtig hier: zwei gute Halfbacks und ein guter Receiver. Ränge also LHB 2, RHB 4-7, RWR 5-10.

Natürlich gehört der Quarterback (QB) zu unseren bestbezahlten Spielern, d.h. Rang 3-6.

Die anderen Defense-Spieler:

Mein Defense-Tip gilt für bevorzugtes Spielen aus der 4-3-Defense. Das macht die Outsidelinbacker nahezu überflüssig, da sie auch in der 6-1- bzw. 6-1-Key-Formation nicht spielen.

Empfohlene Ränge für die nunmehr wichtigen Spieler: LILB 1, RILB 3, LCB 9, RCB 10, LS 12, RS 4

Spezialisten:

Kicker (K) mindestens Rang 13!

Man stelle sich vor: Beiden Teams gelingen zwei Touchdowns, der Gegner verliert 14:13, weil er so blöd war und den miesesten Kicker der Liga (Rang 15 o. geringer) gekauft hat.

Punter (P) kann ruhig Rang 15 bekommen.

Nicht ganz so wichtig, aber für die letzten Ränge haben wir uns ja den FB und die OLB aufgehoben.

Zum Spiel:

Natürlich kann man hier kein ganzes Spielgeschehen beschreiben, aber mit "unserem Team" (s.o.) gibt es zwei nahezu sichere Wege zum Touchdown.

a) Der Arbeits-Touchdown Hierbei ist es wichtig, zu wissen, auf welcher Seite des Spielfeldes der nächste Spielzug losgeht. Sieht man auf

dem Monitor den rechten oder linken Spielfeldrand?

Annahme: Auf dem Monitor sieht man den rechten Rand.

Auswahlformation: Pro-Set
Auswahlspielzug: oben rechts

Nach dem 1. o. 2. "Hot-Hot" den Feuerknopf drücken und halten (dies garantiert die Durchführung eines Laufspielzuges). Der LHB wird den Ball bekommen und auf der linken Seite bestimmt einige Meter machen. Ist der LHB dann gestoppt, wird beim nächsten Spielzug auf dem Monitor der linke Spielfeldrand zu sehen sein.

Auswahlformation: Pro-Set
Auswahlspielzug: oben rechts mit Feuerknopf, dann wie vorher.

Da diesmal der Spielzug mit dem Feuerknopf ausgewählt wird, wird er "gespiegelt", d.h. er geht jetzt über den Right-halfback. Hat dieser den neuen 1. Down dann noch nicht erreicht, einfach nochmal über links gehen. Im allgemeinen erhält man so innerhalb von zwei oder drei Downs immer einen 1. Down und somit beizeiten auch den ersehnten Touchdown.

b) Der "intelligenterer" Touchdown

Natürlichlich wird das o.g. Verfahren nur gegen den "Robo-Coach" gelingen. Ein menschlicher Gegenspieler wird das nicht zulassen. Daher sollte man in lockeren Abständen einen Paßspielzug einstreuen. Dazu wird aus dem Pro-Set-Auswahlbild der untere linke Spielzug ausgewählt. Bei diesem Spielzug wird der Rechte-Receiver eine Route laufen, die ihn in die Mitte des Feldes, hinter die gegnerischen Linebacker und vor die Safeties, bringt. Man muß dann nur den eigenen QB, nach dem ersten "Hot-Hot", nach hinten ziehen, warten, bis der Receiver fast die Feldmitte erreicht hat und dann den Ball durch Drücken des Feuerknopfes dem Receiver zuspülen. Sollte der Receiver doch einmal gedeckt sein, so beobachte man die Runningbacks. Auch auf sie darf man passen.

Mit diesen Spielzügen dürfte es, insbesondere gegen einen Mitspieler, recht interessant sein. Wahrscheinlich wird er vor Wut in den Joystick beißen. Da beide Varianten aus der Pro-Set-Formation gespielt werden, wird er nie genau wissen, ob man über außen läuft oder nach innen paßt. vw

Ultima VI

Christian Kutsch aus Essen hat noch eine kleine Ergänzung, die Euch das Reisen mit dem "Orb of the Moon" erleichtert. Ihr müßt den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnimmt Ihr der Karte.

Sascha Braun aus Dudweiler kann allen Helden helfen, die noch Probleme mit dem "Codex" haben.

Mit seinem Tip gelangt man auf der "Isle of the Avatar" an den Codex, ohne daß man an den drei Schreibern der Gargoyles gebetet hat. Um an den Tempel zu kommen, braucht man den Ballon. Ihr legt ihn direkt am Anfang des braunen Weges, der zum Tempel des Codex führt, auf den Boden. Jetzt schiebt Ihr ihn noch ein Feld nach rechts, so daß der Korb auf dem Gras liegt. Bevor man in den Ballon hineinsteigt, läßt man durch "Wind Change" den Wind aus Süden wehen. Wenn der Ballon richtig plaziert ist, schwebt er genau zwischen Weg und Bergen. Sollte der Wind den Korb von der richtigen Stelle weggeweht haben, muß man ihn wieder dorthin zurückschieben.

Der Wind treibt uns nun genau auf die rechte Statue, die uns den Eintritt sonst verweigert. Normalerweise kann man im Ballon einfach über sie hinwegfliegen und erreicht nun den Schrein des Codex. Jetzt legt man nur noch beide Linsen und den "Vortex Cube" mit den "Moonstones" an die richtigen Stellen, und schon sind wir ein Stück weiter. vw

Invest

Finanzhai Sönke Fercho aus Wilhelmshaven erleichtert Euch den problemlosen Einstieg in die Welt der Hochfinanz.

Anfangs solltet Ihr einen Industriezweig wählen, der mögliche hohe Profite abwirft: Die Autoindustrie und der Berg- und Schiffsbau haben sich als besonders profitabel erwiesen. Außerdem solltet Ihr immer eine hohe Feuer- und Unfallversicherung abschließen. Geht ruhig auf 2.500.000 Mark, wenn Ihr geringeren Schaden erleidet, könnt Ihr noch zusätz-

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	AVATAR	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spiritually	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Teleportieren leicht gemacht: Ein Avatar für alle Fälle.

lich absahnen. Mit dem Gewinn solltet Ihr unbedingt einen Arbeiter abwerben. Beträge zwischen 40000 bis 50000 Mark sollten Euch qualifizierte Mitarbeiter einbringen. Möglichst auch Aktien kaufen, dann habt Ihr in Notlagen ein gutes Finanzpolster. Nicht auf einen Detektiv verzichten, wenn er einen Sabotageakt aufdeckt, springt meist ein hübsches Sümmchen dabei raus und die Mitspieler kommen in Geldnot. Versucht einmal alle Aktien einer Firma zu kaufen. Wenn Ihr die Aktienmehrheit habt, wird Euch die Firma gutgeschrieben. Jetzt könnt Ihr einen Teil der Aktien wieder verkaufen; die Firma bleibt trotzdem in Eurem Besitz. Viel Spaß beim Geldschnefeln!

ww

Fish

Eins der besten Magnetic Scrolls Adventure war zweifellos "Fish": Eine witzige Geschichte und knackige Rätsel lassen auch heute noch Freude aufkommen. Horst Retzer-Eberl aus Ingolstadt hat das gute Stück für uns noch einmal durchgespielt und liefert eine Komplettlösung.

Ziel dieses Adventures ist es, eine Stadt namens Hydropolis vor dem Untergang zu bewahren und eine gefährliche Verbrecherorganisation, "The Seven Deadly Fins", wieder einzufangen, nachdem die Euren Jungs aus dem Hinterzimmer entkommen konnten. Zur Lösung des Adventures sind alle 501 Punkte zu erreichen.

Das Spiel ist zeitbegrenzt, so daß man eingabeorientiert spielen muß, um das Ende auch zu einem "Happy-End" zu machen. Wir beginnen also in einem Goldfischglas, in welchem wir unseren Urlaub verbringen. Dieser wird jäh unterbrochen, als ein kleines Schloß in unser Glas geworfen wird. Da wir aber auf dem Rücken schwimmen, drehen wir uns erst mal um, schwimmen dann ins Schloß und erspähen dort drei Warps. Tja, betreten wir zuerst den Jagged Warp. Warpen ist wie Autofahren, nur daß du das Auto bist, geil! Angekommen im Back of Van spüren wir erst mal die Kälte, also nix wie rein in die Jeans. Vorne im Wagen findet sich unter einem Haufen Dreck eine Lampe, die wir einschalten. Jetzt

können wir uns auf den Weg machen. Bei der Abtei sitzen einige Hippies rum, und die mögen es nicht, wenn man mit ihren Sachen durch die Gegend spaziert. Also immer vorher das Licht ausmachen, o.k. Am Ruined Nave findet sich ein Kirchenstuhl, mitnehmen. Bei Ruined Transept den Stuhl wieder ablegen, hier brauchen wir ihn später noch. Wir betreten die Catacombs, wühlen ein bißchen im Dreck und finden einen Zugang in den Altar Room. Dort nehmen wir das Seil mit und gehen wieder nach oben. Wir steigen auf den Stuhl, binden das Seil um den Wasserspeier (Gargoyle), der dort steht, gehen wieder nach unten und ziehen am Seil. Hurra! Samt Gargoyle geht's jetzt wieder in den Altar Room, wobei es sich empfiehlt, die Tür in den Catacombs mit dem entsprechenden Deckel zu verschließen (wütende Hippies sind kein Spaß). Wir setzen den Gargoyle in den Altar ein; es passieren allerlei lustige Dinge, wir schnappen uns den Kelch und zuletzt das Grommet. Schwups, und schon sind wir wieder im Goldfischglas. Betreten wir jetzt den Small Warp. Wir stehen in der Plush Lounge, und hier nervt schon so ein Typ, der anscheinend kaffeeseüchtig ist. Also Kaffeemachen ist angesagt, aber nicht mit uns. Wir fragen einfach Rod, er macht den Kaffee. Im Abfallerimer findet sich eine Kassetten. Wir gehen in den Store Room und greifen uns alles, was rumliegt (Kassetten). Im Secondary Control Room schließen wir die Tür, drücken den Knopf. Wir öffnen den Schrank und lassen den dort

STARKILLER

Wo Violinen schluchzen. . .

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt



lange, bis sich der Cylinder finden läßt. Nach oben verlassen wir den Warp wieder (muß man öfter probieren). Wir fahren weiter nach: Batterie (vielleicht vorher nach Opah und all die wertvollen Sachen ins Labor): Wir können die Drucktür nur dann öffnen, wenn alle Schalter in Hypropolis ausgeschaltet sind (Lichtschalter zu Hause, Protocopier-Schalter). Jetzt muß alles ganz schnell gehen, sonst gibt's zum Abendessen durchgedrehten Fisch. Wir entfernen bei der Curve die Schraube mit dem Screwdriver und kommen so zum nächsten Teil, dem Filter. Weiter geht's nach:

Museum: Wir öffnen im Alarm Room das Sachtel, das Plankton macht die Infrarotstrahlen sichtbar, und wir können ungehindert in den Crystal Room gehen und den Crystal mitnehmen. Von hier geht's nach:

Pickerei: Wir gehen nochmals in den Pub und laden den Kollegen, der das Spiel Shutdown im Compi gesichert hat, in die Disco ein. Sollte dieser nicht da sein, einfach nur warten, der kommt schon. Wir fahren weiter nach:

Opah University: Mit der Karte unseres Exkollegen lassen sich nun neue Welten erforschen, neue Zivilisation und neues... ah, Quatsch. Wir öffnen die Tür im Foyer und kommen so in den Research Wing. Hier entdecken wir den Crystal Tuna, mit dem wir unseren Crystal tunen, gut was? Im Tower werfen wir den Cylinder in die Tasche, öffnen ihn und fliegen mit unserem selbstgebastelten Ballon zur Roof. Hier lassen wir sofort die Tasche los, greifen

uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer und stürzen uns mit einem Sprung wieder nach unten (Vorsicht: alles andere ist tödlich!). Es ist jetzt wohl an der Zeit, sich mit dem Kollegen vor der Disco zu treffen. Vorher setzen wir allerdings die Sonnenbrille auf und stecken die Ohrenstöpsel in unsere Fischohren. Wir geben unserem Kollegen die Krawatte und gehen in die Disco. Tja, das ist das Ende für den Fin in unserem Kollegen. Krach, Bumm, Schepper, Blitz. Weiter geht's ins Labor und den Stream Regulator anhand der Formel im Computer zusammenbauen. Und das geht so: Fix filter at wheel, fix crystal at bridge, fix bridge to filter, tie filter with case. Jetzt hat man den Regulator. Im Project Room versuchen wir, den Akzelerator mit Hilfe des Hyperdrivers aus dem Device zu bekommen, doch unser jetzt wieder normaler Kollege warnt uns davor. Die Schraube ist über das Spiel Shutdown gesichert (Bombel). Ziel dieses Spiels ist es, von einer zufälligen Buchstabenkombination auf das Wort Water zu kommen, wobei sich jeder Buchstabe um 25 Schritte maximal verändern läßt. Allerdings verändern sich dabei auch die anderen Buchstaben. Der Trick dabei ist die Zurückrechnung. Spalte 2 und 3 müssen zugleich auf A T, Spalte 4 und 5 zugleich auf E R kommen. Spalte 1 muß dann nur noch auf W eingestellt werden. Haben wir also Shutdown gelöst, läßt sich die Schraube im Project Room entfernen, der Akzelerator herausnehmen und durch den Regulator ersetzen. vw



Chaos strikes back (Atari ST)

Marcel Kreitlow aus Hilden hat ein Problem mit dem guten Lord Chaos. Er ist auf dem Weg des Ninjas schon bis zum "Diabolic Demon Director" gekommen. Jetzt versucht er die Steinmonster auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld zu locken, damit sich die Fallgrube nördlich davon schließt. Leider wollen die steinigen Burschen nicht so, wie er will. Kann ein braver Held aus der Leserschaft helfen?

In diesem Zusammenhang noch einmal eine Frage, die offensichtlich viele von Euch beschäftigt: Wie kann man Lord Chaos in "Dungeon Master" endgültig den Garaus machen? Selbst wenn man den "Firestaff" hat, ist das eine ganz schön knifflige Angelegenheit. Kann jemand von Euch die genaue Vorgehensweise beschreiben? vw

Ultima IV (MS-DOS)

Markus Roth hat ein großes Problem. Er hat sich bis jetzt erfolgreich als falscher Prophet durchgeschlagen.

Er hat sich den Vortex Cube geholt, die Linse repariert und auch die zweite Linse hergestellt. Dann hat er sich den Heißluftballon gebaut und ist zum Gargoyle-Schrein geflogen. Nach der Eingabe von "Talk-Shrine" erhält er immer die wenig vielversprechende Antwort: "Thy deeds make thy unworthy of enlightenment, return when they path is more focused." Kann das am "Amulet of Sublimission" liegen, welches er vom Lord Draxinusom erhalten hat? vw

Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hat, wie viele andere, ein paar Fragen zu diesem komplexen Rollenspiel.

1. Wo findet man "The long One" im 9. Jahrhundert?
2. Wie kommt man mit dem Element Orb aus Dawn's Mist Dungeon? (Immer wenn man raus will, erscheint nur "The Orb denies you Exit".)
3. Wie kommt man in Mandagals Lair?
4. Wie kommt sein Kleriker durch die Barriere in Coraks Cavern, wie gelangt er zu Coraks Body? vw

STARKILLER

Wenn Experten sprechen. . .

Grafik: Rolf Boyke



Die Antwort zu Legend of Zelda

Michael Bloch aus München kann Tina Siller weiterhelfen. Sie fand im neunten Level wieder den roten Ring noch den silbernen Pfeil. Der rote Ring ist ganz oben in dem leeren Feld. Durch Sprengen der unteren Wand wird der Zugang frei. Der silberne Pfeil ist ganz links im mittleren Raum. Durch einen Geheimgang in der mittleren Spalte ganz unten gelangt man ans Ziel. vw

Tower of Babel

Markus Alexander Schuba aus Willich beschäftigt sich seit längerer Zeit mit dem Strategiespiel "Tower of Babel". Jetzt ist er auf ein scheinbar unüberwindliches Problem gestoßen: Bei Turm E der fünften Gruppe (Grab-gabe at Straws) lautet die Aufgabe, zwei Klondikes einzusammeln. Die gegnerischen Einrichtungen sind hier jedoch so geschickt platziert, daß er bislang immer nur einen der beiden Klondikes erreichen konnte. Wer hat den Turm schon gelöst und kann ihn aus dieser mißlichen Lage befreien? vw

Y's (Sega Master)

Jempi Potz aus Luxemburg pfeift, zusammen mit seinem Sega, aus dem letzten Loch. Bei "Y's" hat er zwar das vorletzte Buch und das durchsichtige Amulett gefunden, weiß nun aber nicht mehr, wie er wieder durch den Raum mit dem Gas kommt. Schnelle Hilfe von Euch ist gefragt. vw

Die Antwort zu Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt hatte zwei Fragen zu Dragon Wars. Stephan Gerats aus Stuttgart weiß Rat. Zuerst in die "Dwarf Clan Hall" gehen und "Soften Stone" sprechen. Den Spruch gibt's in Freeport bei einem Magier für 1000 Goldstücke. Jetzt in "Apsu Waters" die Vulkangegend aufsuchen. Dort verbirgt sich ein Eingang zur "Dwarf Forge". Da man vorher die Zwerge befreit hat, trifft man jetzt einen Schmied dort,

dem man den Schädel von Roba gibt. Der Zwerg schickt einen nun zur Insel in "Irkalla's Realm", dort erhält Ihr dann das echte "Sword of Sodan".

Noch ein nützlicher Tip: Oberhalb der Brücke von "Purgatory" befindet sich noch eine Brücke, dort findet Ihr im ersten Gebäude eine Kiste mit Gegenständen und 500 Goldstücken, die sich immer wieder neu auffüllt, wenn Ihr die Brücke wieder betretet. Besonders nützlich sind dabei die "Grey Arrows". Sie erhöhen den Attack-Status und können auch mehr Schaden zufügen. vw

Die Antwort zu Bard's Tale III

Holger Ostheim aus Nidderau beantwortet die Frage von Andreas Schwederski. Er hing in der letzten Dimension "Mafefia" fest und suchte das "Death-Horn".

Das sagenumwobene Death-Horn kann, wie die meisten anderen Waffen auch, am Ende eines Kampfes gefunden werden. Wohl dem, der es besitzt: Es wirkt wie das normale Fire-oder Frost-Horn, mit dem Unterschied, daß, anstatt der normalen Hitpoints, alle Gegner einer Gruppe mit einem Critical-Hit getroffen werden. Holger fand das Death-Horn unglücklicherweise erst im letzten Kampf vor Taran, aber dort ging es dann richtig rund. Hier sind einige Tips, wie man das Spiel auch ohne Death-Horn beenden kann: Wichtig ist, daß man ein oder zwei sehr gute Diebe entwickelt hat. Mit der "Hide in Shadow"-Option können sie sich an einen Gegner heranschleichen und einen Critical-Hit anbringen. Einmal versteckt, werden die Diebe nicht mehr angegriffen und auch von keiner magischen Attacke getroffen. So können sie ohne Probleme die härtesten Gegner überwältigen. Um gute Diebe zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie neu zu erschaffen. Nun geht man mit ihnen in den Tempel des Mad Gods und bringt mal kurz Brilhasti um. Dann ab zum Review Board und auf den Level 35 befördern lassen. Alle Fähigkeiten sind jetzt auf 99 Prozent. Um zu Brilhasti zu kommen, einfach "Sword" eingeben und durch das Portal "hinter" Euch ein Stockwerk tiefer gehen. Brilhasti befindet sich ganz oben links. vw



Wings (Amiga)

Frank Schumann aus Gelvesberg will Euch zu besseren Abschlußquoten verhelfen. Findet Ihr es nicht auch lästig, das Euer Computer-Mitpilot immer die Maschinen herunterholt und Ihr trotz heldenhaftem Einsatz leer ausgeht? Kein Problem. Wenn Euer Kumpel einen Flieger abgeschossen hat, solltet Ihr, solange der Gegner noch in der Luft ist, tüchtig mit der Maschinenkanone draufhalten. Oft wird Euch dann der Abschluß gutgeschrieben, obwohl der andere Pilot die ganze "Arbeit" hatte. vw

Apprentice (Amiga)

Zauberlehrlinge aufgepaßt! Hier einige Paßwörter von Stephan Hartmann aus Stuttgart. Wenn Ihr schon mal entfernere Welten anschauen wollt, gebt einfach folgendes ein.
GUILD (für Welt 5)
SPELLS (für Welt 8)
DRUID (für Welt 12)
FAERIE (für Welt 14)
Nun noch ein paar Informationen für diejenigen, die wissen wollen wo sie hingeraten, wenn sie durch die Türen mit Totenkopf gehen.
In Welt 6 zu Welt 24
In Welt 7 zu Welt 26
In Welt 8 zu Welt 27
In Welt 12 zu Welt 34
In Welt 34 zu Welt 13
In Welt 14 zu Welt 37
In Welt 37 zu Welt 15 vw

Starflight 2 (MS-DOS)

Sternenflieger Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat noch eine kleine Ergänzung zum Sternenepos.

Wenn man in Starflight 2 beim Endkampf gegen die UHls 117/152 (Planet 2) während des Eintritts in den Encounter oft die Leghk-Battle-Jumper-Taste (F9) drückt, kann man das Kampfgeschehen verlassen und direkt in den Orbit um den Planeten gehen. Praktisch. vw

Prince of Persia (MS-DOS)

Stefan Winter aus Aachen zeigt uns, wie man bei "Prince of Persia" ohne größere Probleme bis in den vierten Level kommen kann. Bei der MS-DOS-Version drückt Ihr einfach die Tasten "Shift" und "L" gemeinsam, und schon kommt Ihr einen Level weiter. vw

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Martina Rainbold aus Hamburg liefert die restlichen Levelcodes zum Grubelspiel.
Australien: OHBJAIOD
Schweiz: OHBJAJKG
USSR: OHBJAKGJ
Österreich: OHBJALCM
Taiwan: OHBJAMLC
Japan: OHBJANHF
China: OHBJAODI vw

Grand Monster Slam (Amiga)

Jörg Rieger aus Linden empfiehlt folgendes: Wenn im Hauptmenü "The King allows..." erscheint, einfach "Losers. help!" eingeben. Jetzt solltet Ihr keine weiteren Probleme mit dem Spielgeschehen haben. vw

Sword of Sodan (Amiga)

Möchtet Ihr unsterblich werden? Dann hört auf den Rat von Frank Raum aus Nürnberg.

Wählt für das Spiel die Frau aus und laßt sie im ersten Level sterben. In der Rangliste gebt Ihr dann Euren Vor- und Zunamen ein und anschließend die Zahl 300. Jetzt nur noch auf "Return" drücken. Siehe da, beim nächsten Spiel habt Ihr unbegrenzte Leben zur Verfügung. vw

Hallo Video-Fans!



Während ich den Großteil meiner Freizeit mit NCS' Joypad-mordenden Ballerorgie "Hellfire" verbringe oder (zur Entspannung) mit einem zweiten Spieler in die Tiefe von Taitos Arcade-Hit "Sagaia" abtauche, tüftelten einige Leser wirklich originelle Tips aus: So findet Ihr auf diesen Seiten sowohl ein "Apfelmännchen"-Construction-Set für das Lynx, als auch eine kleine, aber feine (Um-) Bauanleitung für das Import-Mega Drive. Damit Rollenspieler nicht von vorneherein weiterblättern, gibt's zur Abwechslung mal wieder eine schöne Komplettlösung zu einem Vertreter dieses

Genres. Heinrich Max aus Hoheneiche kassiert mit seiner umfangreichen Führung durch die Märchenwelt von "Super Hydlide" 500 Mark für den Videotip des Monats. Den Spaß an diesem Rollenspiel wird die Lösung Euch hoffentlich nicht nehmen. Betrachtet sie als Hilfestellung, die Euch viel Raum für eigene Entdeckungen läßt; die beiden Karten behandeln nur die zwei schwierigsten Dungeons. Wohlan, genug eingeleitet, jetzt könnt Ihr Eure Joypads einstöpseln und seit Wochen "gepauste" Schlachten, Jagden und Expeditionen wieder aufnehmen. *wi*

vertraut, geht immer rechtzeitig zu Bett und sorgt dafür, daß Euer Held immer zu den vorgegebenen Zeiten seine Mahlzeit nehmen kann. Jeder Verstoß gegen diese Verhaltensregeln wird vom Spiel gnadenlos mit schmerzhaften Abzügen vom Lebensenergiekonto quittiert, die in schlimmen Fällen sogar den Tod des Helden bedeuten können. Übrigens speichert Ihr jedesmal, wenn Ihr in den Kneipen übernachtet, den Spielstand ab. Um sich mit diesen Regeln vertraut zu machen, ist es nützlich, die Stadt zu verlassen und durch die nahegelegene Umgebung zu wandern. Allerdings solltet Ihr keinesfalls die Stadt ohne eine Waffe verlassen. Schwach wie der Held zu Anfang nun einmal ist, zeigt sich eine Schleuder (Sling) als sehr praktikabel. Sie ist einerseits nicht zu schwer, andererseits eine Schußwaffe, so daß Euer Held nicht auf Tuchfühlung an die Monster herangehen muß. Am besten ist es, Geld und Erfahrungspunkte zu sammeln. Übrigens werdet Ihr im Laufe des Spiels einer Menge versteckter Gegenstände hinterherjagen müssen. Diese Dinge sind unsichtbar und werden nur durch ein akustisches Signal angezeigt, wenn Euer Held darüberläuft. Um die Gegend kennenzulernen, solltet ihr eine Wanderung in westlicher Richtung unternehmen. Wandert so lange

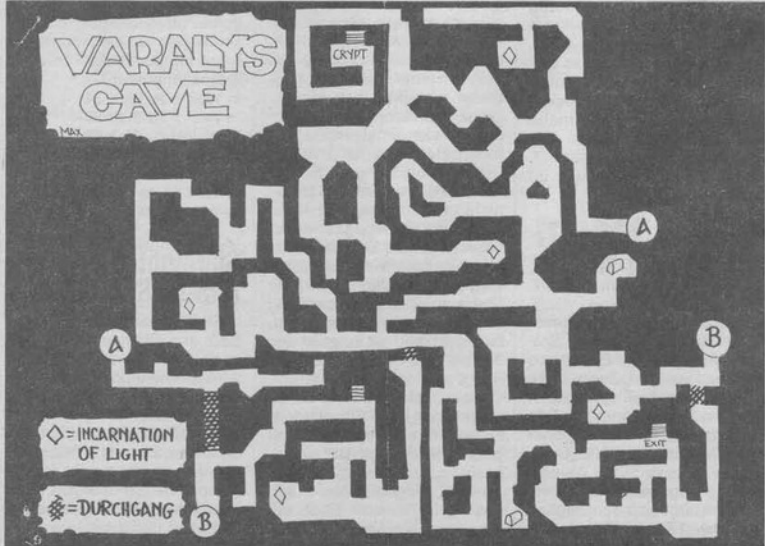
weiter, bis Ihr an einen Fluß gelangt und folgt diesem in nördlicher Richtung. Schon nach wenigen Bildern wird der Wasserlauf nach Osten abbiegen und über einem See eine Art Halbinsel bilden. Dort findet Ihr einen Geldwechsler, der all Euer Geld in die leichteste mögliche Münzform verwandelt wird. Damit könnt Ihr das Gewichtsproblem Eures Helden leichter in den Griff bekommen. Wenn Euer Held ein paar Level gewachsen ist und sich ein wenig Gold erkämpft hat, solltet Ihr Euch eine Keule (Club) zulegen. Diese Waffe ist in Verbindung mit einem eventuell vorhandenen Dauerfeuer am Joystick ein echter Gewinn. Sehr nützlich sind auch die Zaubersprüche, die Ihr in der Waldstadt lernen könnt. Besonders die ersten beiden, Gegengift und Illusion. Hat der Held noch Tragkraft genug, schafft ihm eine Lederrüstung an. Auch ein einfacher Helm kann sehr nützlich sein, ist aber für die nun folgenden Unternehmungen nicht unbedingt erforderlich. Lenkt Euren Helden von der Waldstadt aus nach Norden, bis Ihr an ein Ruinenfeld gelangt. Inmitten dieser Trümmer steht der Turm von Habel, den es zu durchsuchen gilt. Obzwar ein Turm, geht es erst einmal in den Keller hinunter. Dort im vierten Untergeschoß, in der rechten, unteren Ecke ist ein Schalter, der

TIP DES MONATS

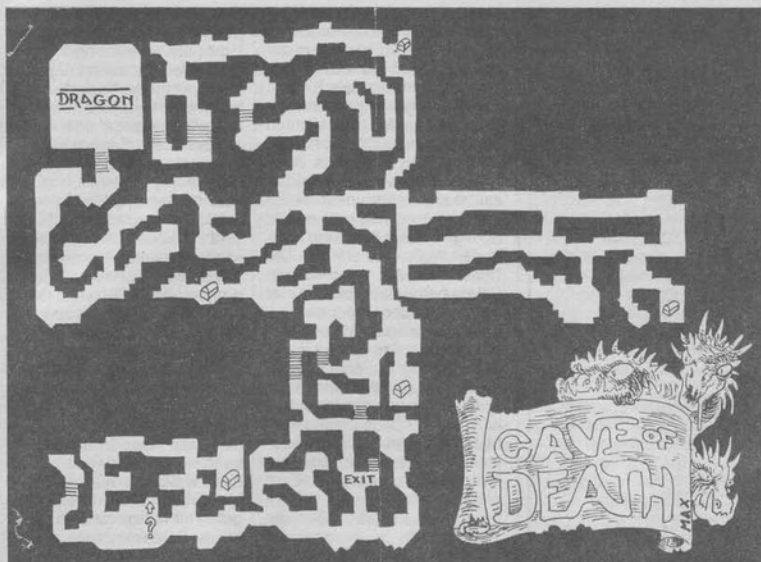
Super Hydlide (Mega Drive)

Im Lande der Feen hängt der Haussegen mal wieder schief. Überall in dem sonst friedlichen Reich tauchen auf einmal Monster und Ungeheuer in rauen Mengen auf. Dies beunruhigt die friedliche Bevölkerung zutiefst. Ein tapferer Mega-Drive-Besitzer muß her, der den Mut hat, das Rätsel der Untiere aufzudecken. Heinrich Max aus Hoheneiche hat's schon hinter sich gebracht, nimmt alle "Super Hydlide"-Neulinge auf ihrem Weg durchs Märchenland jedoch gerne bei der Hand: Zunächst

solltet Ihr Euch die Stadt der Wälder genau ansehen und dort alle Passanten, die umherlaufen, befragen. Macht Euch mit dem Tag/Nacht-Rhythmus



Diesen Dungeon-Komplex solltet Ihr nur mit einem Moralwert von über 100 betreten



Ihr benötigt einen magischen Drachenzahn? Diese Karte hilft Euch weiter.

den stillgelegten Aufzug wieder in Gang setzt. Nach einer Erholungspause in der Waldstadt geht es zurück zum Turm, wo Ihr das erste Untergeschoß aufsuchen müßt. Dort befindet sich der erste Einstieg in den Aufzug, der Euch bis zum 199. Stockwerk bringt. Auf der Spitze des Turmes, dem 200. Stockwerk, erwartet Euch das erste Obermonster. Eine böse, einäugige Riesenwolke, die nach ihrem Ableben einen Haufen Erfahrungspunkte und vor allen Dingen einen "Wolkenstein" hinterläßt. Den bringt Ihr an Euch und geht hinter in das 198. Stockwerk. Dank des Wolkensteins könnt Ihr nun durch das mittlere, südliche Fenster klettern und über das daran anschließende Wolkenband in die Wolkenstadt gehen. In dem dort befindlichen Shop findet Ihr einige Gegenstände und Waffen, die es in der Waldstadt nicht gab. Behaltet im Kaufrausch jedoch immer Euer Gewicht im Auge. Der in dieser Stadt ansässige

	<p>Sie sehen nicht doppeldoppelt Uns gibt es jetzt 2 x in Wien</p>	
<p>Hard- u. Software</p>	<p>POSTVERSAND IN GANZ ÖSTERREICH</p>	<p>Software</p>
<p>Zentrale: 1100 Wien, Gudrunstraße 158 Tel.: (0222) 602 26 18</p>	<p>BEI SPIELN NR. 1 IN WIEN</p> <p>AMIGA, IBM-PC + KOMPATIBLE, ATARI ST, GAMEBOY, SEGA-MEGADRIVE</p>	<p>Filiale: 1180 Wien, Schulgasse 31 Tel.: (0222) 408 23 35</p>

<p>SEGA MEGA DRIVE</p>	<p>Game Play</p>	<p>NEC</p>	<p>Core</p>	<p>Graf X</p>
<p>Ladenverkauf</p>	<p>Großer Abholmarkt für Händler & Kunden</p>		<p>Blitzversand</p>	
	<p>Durchgehend von 10-19 Uhr, Donnerstag bis 21 Uhr. Samstag 10-14(18) Uhr geöffnet Direkt Import * Alle Neuheiten sofort lieferbar</p>			
<p>SNK NEO GEO</p>	<p>Österwieher Str.70, 4837 Verl 1 05246/81184, Fax: 81270</p>	<p>Urbanstraße 96, 1 BERLIN 61 030/6912156</p>	<p>GAME BOY</p>	
	<p>Händleranfragen erwünscht * Internationaler Versand</p>			
<p>GAME GEAR</p>	<p>GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1</p>			
	<p>Super FAMICOM</p>			
<p>Der Anschluß von Geräten ohne FTZ.-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Vorführung aller Geräte und Spiele möglich. Preisliste gegen Einsendung eines frankierten Umschlages.</p>				

Karsoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch
A 10 Tank Killer
AMOS, Game Creator, incl. Runtime
Awesome, deutsches Anlg.
Bundesliga Manager, kpl. deutsch
Cadaver, komplett deutsch
Chaos strikers back, dt. Version
Curses of the Azure Bonds, dt. Handb.
Dragonflight, 1st Edt., kompl. dt.
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB
Elite, Handbuch deutsch
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch
F 16 Falcon, dt. Handbuch
F 16 Mission-Disk I, II, dt. Hdb.
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.
Final Battle, Anleitung deutsch
Gunship, Handbuch deutsch
Intern Soccer Challenge, dt. Anlg.
It c. From 1. Desert, dt. Handb. 1 MB
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.
Immortal, 1 MB, Handbuch deutsch
Imperium, Handbuch deutsch
Indiana Jones (GrafiK Adv.) kpl. dt.
Indiana Jones 500, Anleitung deutsch
Invent, komplett deutsch
Ishido, Anleitung deutsch
Leisure Suit Larry III
Loom, komplett deutsch
Magic Fly, Anleitung deutsch
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch
Maniac Mansion, kpl. dt.
Monkey Island, komplett deutsch

Night Breed, Anleitung deutsch
On the Road, komplett deutsch
Operation Stealth, kompl. deutsch
Pirates, deutsches Handbuch
Pool of Radiance 1 MB
Populous, dt. Handbuch
Ports of Call, deutsche Vers. 1 MB
Powermonger, Handbuch deutsch
Raid Storm Rising, Handbuch deutsch
Rick Dangerous II, Anlg., deutsch
Rings of Medusa, kpl. deutsch
Sarakon, deutsche Version
Second World, Anleitung deutsch
Secret of the Silver Blades
SIMCITY, deutsche Anleitung 512K
Snow Strike
Starflight, dt. Handbuch
Super Off Road Racer, Anleitung dt.
Suprimacy, Anleitung deutsch
Their finest Hour, dt. Anleitung
Transworld, kompl. deutsch
Ultima V
UMS II, Handbuch deutsch
Un Squadron, Anleitung deutsch
Wall Street Wizard, kpl. deutsch
Wild West World, kompl. deutsch
Wings of Death, kompl. deutsch
Wings, Handbuch deutsch
Wolfpack, Handbuch deutsch
Wonderland, dt. Anlg. 512 o. 1 MB
Zak McKracken, kpl. deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
Speichererweiterung 125 KB bis 1 MB

ATARI ST

Advanced Tactical Fighter, dt.
Blut Oze, deutsche Anlg.
Bundesliga Manager, kpl. deutsch
Cadaver, kompl. deutsch
Chuck Yeager's, Handbuch deutsch
Conqueror, dt. Handbuch
Damocles, Handbuch deutsch
Dungeon Master, kpl. deutsch
Chaos Strikers Back
Dragonflight, 1st Edt., kpl. deutsch
Elite dt. Handbuch
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch
F 16 Falcon, dt. Handbuch
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.
F 16 Falcon-Mission-Disk II, 55.50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.
Final Battle, Anleitung deutsch
Gold of the Aztecs, Anlg. deutsch
Intern Soccer Challenge, Handb. dt.
Invest, kompl. deutsch
It came fr. the Desert, Handb. dt.
Kick Off II, dt. Anleitung
Loom, kpl. deutsch
Immortal 1 MB, Handbuch deutsch
Imperium, Handbuch deutsch
Indiana Jones (GrafiK Adv.) kpl. dt.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.
Kix, deutsche Anleitung
Larry III
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch
Maniac Mansion, kpl. dt.

Midwinter, dt. Handbuch
Night Breed, Anleitung deutsch
On the Road, kompl. deutsch
Operation Stealth, kompl. deutsch
Operation Hammer, Anleitung dt.
Pirates, dt. Handbuch
Plotting, Anleitung deutsch
Populous, dt. Handbuch
Populous, Detaskid (The Pr. Lande)
Powermonger, Handbuch deutsch
Rings of Medusa, kpl. deutsch
Sarakon, deutsche Version
Second World, Anleitung deutsch
Secret of the Silver Blades
Sim City, deutsche Handbuch
Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung
Snow Strike
Starflight, dt. Handbuch
STOS - The Game Creator, deutsch
STOS - Maestro/Mastro plus 62
Team Yankee, Anleitung deutsch
Their finest Hour, dt. Anlg. 1 MB
Turrican, deutsche Anleitung
UMS II, deutsches Handbuch
Un Squadron, Anleitung deutsch
Wall Street Wizard, kpl. deutsch
Wings of Death, kompl. deutsch
Wolfpack, Handbuch deutsch
Wonderland, Anleitung deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch

IBM

Advanced Tactical Fighter, dt.
Bad Blood
Bar's Tale III
Battle Chess II, Anleitung dt.
Buck Rogers
Champions of Krym
Centurion, Det of Rome, dt. Anl.
Codename "toeman" (Reposten)
Das Stundenglas, kompl. deutsch
Elite
Flight of the Intruder, Handb. dt.
F 19 Stealth Fighter EGA-Hercules
Fight Sim. 4.0 deutsche Version
Indiana Jones 500, dt. Anlg.
Indiana Jones (GrafiK Adv.) kpl. dt.
Ishido, Anleitung deutsch
Kings Bounty
Kings Quest V
Leisure Suit Larry III
LHX Attack Chopper, dt. Anlg.
Loom, kompl. deutsch
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung
M 1 Tank, dt. Handbuch
Maniac Mansion, kpl. deutsch
Midwinter, deutsche Version
Monkey Island, kompl. deutsch
Olimpcur, dt. Anleitung
On the Road, kompl. deutsch
Operation Stealth, dt. Version
PGA Golf, Handbuch deutsch
Populous, dt. Handbuch

Ports of Call, deutsche Version
Prince of Persia, Handb. deutsch
Quest I Glory II (Heroes Quest II)
Railroad Tycoon, dt. Handbuch
Rapcon
Rings of Medusa, kpl. deutsch
Samurai, dt. Anleitung
Savage Empire
Second World
Shel Silverst. H. Handb. dt.
Sim City, dt. Anleitung
Sim City, Terrain Editor
Snow Strike
Spock's Quest III
Stromovik SU 25, Handb. deutsch
Testdrive III, deutsches Handb.
Their finest Hour (Battle of Brit.)
Trazon, Europa-Version
Transworld, kpl. deutsch
Tunnels & Trolls
TV Sports Basketball, dt. Handb.
Ultima VI
UMS II, Handbuch deutsch
Wall Street Wizard, kpl. deutsch
Wing Stormer
Wolfpack, deutsches Handbuch
Wonderland, Anleitung deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
* auch auf 3.5" Disketten
+ = Bei Drucklegung noch in Arbeit

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRES NACHNAHME 9,50, POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE • 10,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 0 161/21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

POWER TIPS

Magier unterrichtet nur Mönche und Priester. Im Palast des Königs könnt Ihr von einem der Bewacher der Schatzkammer umsonst beliebig viele Kräuter zur Wiederherstellung der Magiepunkte kaufen (rechts unten an der Innenwand des Palastes entlang und dann nach Norden). Der weitere Weg gestattet sich recht unkonventionell, denn es gilt, sich an der richtigen Stelle durch ein Loch in den Wolken zu stürzen. Die Stelle findet Ihr, wenn Ihr den Palast betretet, jedoch an der Außenseite der Mauer das Gebäude halb umrundet. In das Wolkenloch, das Ihr dort in der Einbuchtung der Wand findet, steuert Ihr Eueren Helden. Er wird genau auf der Insel landen, auf der auch der Inselpalast steht, den Euer Held bestimmt auch schon entdeckt hat, jedoch mangels i.D. Card nicht betreten konnte.

Um den Umweg über die Wolkenstadt zu vermeiden, solltet Ihr Euch die i.D. Card besorgen, die eine der Palastbewohnerinnen verloren hat. Sie liegt in den Quartieren, unmittelbar an der östlichen Außenmauer. Der König dieses Palastes ist ein Sammler seltener Raritäten, und wie sich herausstellt, hat er auch schon alles, was Euer Held ihm anbieten kann. Einzig ein Drachenzahl fehlt dem Monarchen. Da Drachen nicht so einfach herumspazieren, gilt es nun, den Drachenhort aufzufind zu machen. Auf dem Friedhof, der im Norden vom Turm Habel liegt, findet Ihr einen Grabstein, unter dem sich der Zugang zur unterirdischen Stadt befindet (Ihr müßt den Stein von unten her schieben). Auch in dieser Stadt findet Euer Held wieder einige Dinge, die es sonst nirgends gibt. Besonders interessant ist die örtliche Bankfiliale, in der Ihr endlich ein Sparbuch (Bank Book) bekommt. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel solltet Ihr Euch die Höhle ansehen, die links unten von der Stadt abweigt. Sie wird zwar tagsüber von einem Krieger bewacht, der Euch nicht passieren läßt, jedoch gibt es an der Nordseite der Höhle einen Geheimgang, der jederzeit gefahrlos benutzt werden kann. In der eigentlichen Höhle könnt Ihr ein paar nützliche Dinge umsonst bekommen und unter der letzten Kiste den Eingang in die "Höhlen der Toten" finden. Wer jetzt keine Lampe nebst Öl bei sich hat, ist aufgeschmissen. Dort

findet Euer Held, neben einigen nützlichen Utensilien, den Hort des dreiköpfigen Drachen. Den genauen Weg dorthin könnt Ihr der Karte der Höhle entnehmen. Die "Ancient Ruins" gewinnen erst später im Spiel an Bedeutung, Ihr könnt sie also während der Drachenjagd getrost vergessen. Ist der Drache überwunden, die geöffneten Mäuler sind seine Schwachstelle, könnt Ihr einen Drachenzahn nebst einem Haufen Erfahrungspunkte Euer eigen nennen. Bringt den Zahn zum König des Inselpalastes. Er wird Euch, hochofret über das Geschenk, seine Schatzkammer öffnen. Dort findet Euer Held in einer der Kisten die "Scroll of Jeem", die am Südufer des Sees Erstaunliches bewirkt. Es ist wichtig, daß Euer Held von nun an keine friedlichen Monste, wie z.B. grüne Pflanzengeister oder blaue Schleimmonster, mehr tötet. Diese greifen Euren Helden nicht an, ohne selbst angegriffen worden zu sein. Er schlägt Ihr diese Wesen, bekommt Euer Held Moralpunkte abgezogen. Da Ihr bisher darauf bestimmt keine Rücksicht genommen habt, befindet sich euer Moralwert (MF) mit Sicherheit auf Null. Da Ihr aber zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels einen Wert von 100 Moralpunkten (Maximum) braucht, um ganz bestimmte Dinge zu finden, empfiehlt es sich, schon jetzt mit dem langwierigen Sammeln von Moralpunkten, die es für die Erlangung böser Monste gibt, zu beginnen. Doch zurück zum Spielablauf: Steuert Euren Helden zu der Stelle, an der drei Säulen aus dem See ragen sieht. Wenn Ihr nun die "Scroll" benutzt, taucht ein Palast vom Grunde des Sees auf. Diesen gilt es nun zu durchsuchen, jedoch solltet Ihr ab hier vorsichtig sein, denn nun tauchen richtig rabiate Monste bzw. Roboter auf. Gute Waffen, starke Rüstung und viele Heiltränke solltet Ihr auf diese Expedition mitnehmen. Euer Held sollte sich schnurstracks zu das dritte Stockwerk begeben und dort den Zentralcomputer suchen. Erst wenn Ihr Euch hier die traurige Geschichte der ehemaligen Herren dieses Palastes hab mitteilen lassen, kann Euer Held an den anderen wichtigen Stellen des Palastes die gewünschten Ergebnisse erzielen. So könnt Ihr nun, in einer Kiste, die

scheinbar bisher leer war, einen Weltraumkompaß finden. Auch kann nun die Energiezufuhr für die Energiefelder im zweiten Stockwerk abgestellt werden, so daß Euer Held nun an den dringend benötigten Raumanzug kann. Vorsicht beim Rückweg, wenn Euer Held bis dato kein absoluter Supermann ist (unwahrscheinlich), gibt es Gewichtsprobleme, und die Flucht aus dem High-Tech-Palast geht im Schnecken tempo von staten. Wenn Ihr auch diese Expedition heil überstanden habt, gönnt Eurem Kämpfer ein wenig Ruhe, denn das nächste Ziel hat es in sich: Es gilt, das Fluchtraumschiff der verschwundenen Bewohner des High-Tech-Palastes zu finden. Mit angelegtem Raumanzug muß sich Euer Held nun in die gähnenden Erdspalten stürzen, die sich in südwestlicher Richtung von der Waldstadt befinden. Ihr gelangt so in den Weltraum, wo Ihr mittels des Weltraum-Kompasses den Weg zum Raumschiff finden könnt. Im Schiff muß der Held wiederum einen Zentralcomputer finden, von dem er den noch traurigeren Schluß der Geschichte der High-Tech-Wesen erfährt. Mittels eines ebenfalls im Raumschiff befindlichen Transmitters geht es wieder zurück ins Märchenland, wo Ihr Euch getrost von dem schweren Raumanzug trennen könnt; er wird nicht mehr gebraucht. Den Kompaß kann Euer Held in der Waldstadt verkaufen. Jedoch darf er unter keinen Umständen das Horn verlieren, das er im Raumschiff gefunden hat. Nun gewinnen die Ancient Ruins in der Drachenhöhle (Cave of Death) an Bedeutung.

Von dieser Stelle aus muß Euer Held, wie es im Raumschiff beschrieben wurde, sieben Schritte nach Süden und vier Schritte nach Westen gehen. An dieser Stelle befindet sich ein Talisman, mit dessen Hilfe Euer Held eine andere Dimension aufsuchen kann. Der Weg führt durch das Energiefeld, das in mitten eines kleinen Trümmerfeldes, nordöstlich der Waldstadt, steht. In der fremden Dimension erwarten Euren Held mächtige Gegner. Solltet Ihr in Bedrängnis geraten, so kann der Illusionszauber gute Dienste erweisen. Euer Held muß eine Insel aufsuchen, die ziemlich in der Mitte dieses fremden Landes liegt. Sie ist leicht durch die zwei Kreuze zu erkennen, die auf ihr stehen. Benutzt dort das Horn, und schuppdiwupp befindet sich Euer Held in der Stadt der Illusionen. Im dortigen Laden besorgt Ihr Eurem Helden das "Holy Water". Nun gilt es wieder die Waldstadt aufzusuchen. Wer fleißig war und schon einige Zaubersprüche kann, gelangt schnell und problemlos dorthin. Wer diesen Zauber nicht kann, muß zu Fuß zurück und sollte in der Waldstadt einen Magie-Nachhilfekurs belegen, um den "Move"-Zauber zu lernen. Der Weg zurück in die eigene Dimension führt durch den Höhleingang, den Ihr im äußersten Südwesten des fremden Landes findet. In der Waldstadt kann der Held nun das Siegel der Holztür durchbrechen, die ständig von zwei Kriegeren bewacht wird. Dazu braucht nur das Holy Water an der richtigen Stelle benutzt werden. Das Verlies, in das Ihr nun gelangt, hat es ganz besonders in sich. Zum einen sind die Monster hier besonders stark, zum anderen ist das Verlies tückisch aufgebaut. Es ist insgesamt drei Bildschirme breit und zwei hoch, läuft Euer Held jedoch aus dem letzten Bildschirm nach rechts in den nächsten, findet er sich im ersten wieder. Wandert Euer Held von oben nach unten oder umgekehrt, verhält es sich genauso. Also Vorsicht, hier habt Ihr Euch ohne unsere Karte ganz schnell verirrt. In diesem Labyrinth muß Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes einsammeln. Denn nur wer diese fünf Inkarnationen besitzt, kann das Supermonster Varalys besiegen, das in diesem Verlies eingekerkert ist. Doch nur ein Held reinen Herzens, also ein



Soft EXPRESS

— DIREKTVERSAND M. PREIL —
Postfach 2070 • 5407 Boppard 1

Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33

Bestell-Fax: 0 67 42 / 6 75 54

	Disk.	Cass.
Addict Championship	45,-	29,-
Battalus	40,-	29,-
China Town	40,-	—
Crown	40,-	—
Double Dragon II	39,-	29,-
Einlyn Hughes Intm. Soccer	59,-	—
Flight Sim I	59,-	45,-
Great Courts Tennis	45,-	35,-
Indozer Jones 3	39,-	34,-
May 1990-Monies	44,-	34,-
Kick Off II	44,-	—
Lords of Doom	44,-	34,-
Loop	44,-	34,-
Monopol Resistance	44,-	34,-
Nightlord	44,-	34,-
Off Espionage	44,-	—
Puzznik	49,-	—
Protein	95,-	45,-
Pool of Radiance	75,-	—
Rings of Medusa	49,-	—
Sanshou	44,-	—
Sim City	49,-	34,-
Sim City II	49,-	34,-
The Break Tennis	40,-	—
Titanword	49,-	—
Total Recall	49,-	34,-
Der Spiegel der mich liebt	44,-	34,-
CD-ROMs:		
American Dreams	44,-	—
Wheels of Fire	54,-	34,-
Hard Chase H.G.	44,-	—
Turbo Out Run/PowerDrift	54,-	34,-
TNT	54,-	—
HardDrivin/TopGun/APB	54,-	—
Yajods/DragonPit	54,-	—
Heroes	54,-	—
StarWars/Lions/Taraji	54,-	—
Barbarians/RumengKaiser	54,-	—
Hollywood Col.	54,-	—

	Anzug	Mini CD	IBM/PC AT
Addict Championship	69,-	89,-	—
Akaltazt	75,-	75,-	—
Anarchy	60,-	60,-	—
Alpha Waves	75,-	75,-	—
Baldwin	55,-	65,-	—
Bugs Jaggs	45,-	49,-	55,-
Buick's Tail I	34,-	34,-	—
Buick's Tail II	75,-	—	—
Buick's Tail III	75,-	—	—
Buick's Tail IV	74,-	74,-	—
Buick's Tail V	80,-	80,-	—
Buick's Tail VI	75,-	75,-	—
Buick's Tail VII	75,-	75,-	—
Buick's Tail VIII	84,-	84,-	—
China H. G. II	65,-	65,-	—
Champion of Kynin	69,-	69,-	—
Chess Simulation	69,-	74,-	—
China Town	64,-	64,-	—
Crown	64,-	64,-	—
Design 3 D	195,-	—	—
Einlyn Hughes Intm. Soccer	59,-	59,-	—
Europa Galactica	75,-	75,-	—
Eric	75,-	75,-	—
E.S.S.	19,-	19,-	—
Eliminator	89,-	89,-	—
F 16 Grand Prix	84,-	84,-	—
F 16 Falcon	89,-	89,-	—
F 20 Reptilian	89,-	89,-	—
French Mission Disk II	89,-	89,-	—
F 19	79,-	79,-	—
Football Sim	49,-	49,-	—
Gambins II	59,-	59,-	—
Gambins III	74,-	74,-	—
Genreforce	59,-	59,-	—
Hard Chase II	65,-	65,-	—
Hill Street Blues	84,-	84,-	—
Imperial	74,-	74,-	—
Kick Off Worldcup Ed.	89,-	89,-	—
Loop	85,-	85,-	—
Lords of Doom	69,-	69,-	—
Last Phant	75,-	75,-	—
Multigrip Resistance	75,-	75,-	—
Metal Master	69,-	69,-	—
Murder in Space	89,-	89,-	—
Nightlord	74,-	74,-	—
Loop	79,-	79,-	—
Nightlord I	74,-	74,-	—
Nightlord II	74,-	74,-	—
Puzznik	75,-	75,-	—
Rings of Medusa	64,-	75,-	74,-
Ragnar Transfer	89,-	89,-	—
Sanctuary	69,-	69,-	—
Sanshou	74,-	74,-	—
S.T.U.N. Runner	69,-	69,-	—
Sim City	75,-	75,-	—
Sim City II	74,-	74,-	—
Sim City III	44,-	44,-	—
Sim City IV	—	99,-	—
201 Day	68,-	68,-	—
The Break Tennis	66,-	66,-	—
The Spirit der mich liebt	80,-	80,-	—
The Light Controls	70,-	70,-	—
Titanword	74,-	74,-	—
Talk	74,-	74,-	—
Tournament Golf	69,-	69,-	—
Tourist	69,-	69,-	—
Total Recall	69,-	69,-	—
Robobop	75,-	75,-	—
KLAX	49,-	49,-	—
Wallace	89,-	89,-	—
World Champion Soccer	69,-	69,-	—
World Champion Boxing	69,-	69,-	—
Robobop II	74,-	74,-	—
Wrestles of Fire (Series)	74,-	74,-	—
TNT (Series)	84,-	84,-	—
Heroes	89,-	89,-	—

Alle PC-Spiele CD-ROM/EGA-Vorformatung

GRATIS: 1 Spiele-Farbspray pro Bestellung!
Spenden Sie, die Sie bei uns bestellen, an den **Procter & Gamble** für die **„Spendenkarte“**, die Sie bei uns bestellen. (Die Karte ist kostenlos erhältlich und kann auch an andere Firmen gesendet werden.)

Bestellschein
Bitte liefern Sie mir per Nachnahme.

Name:	Disk. Cass.
Strasse:	
PLZ/Cit:	
Telefon:	
Alter:	
Computersystem:	
Datum:	Unterschrift

TOP

SEGA Mega-Drive Games

Mehr Spiel(e) für's Geld! Wie ?

einfach anrufen:

OCPC GAMESHOP

Südring 29
8401 Alteglofsheim
Tel.: 0 94 53 / 12 95

Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Computerspiele Module

MN-HobbySoft
Amts-gasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum (ausgeschildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Spiele	Amiga	Atari ST	C-64	MS-DOS
Allied Destiny	65,90			75,90
Actarby	49,90 *	49,90 *		
Back to the Future 2	59,90 *	59,90 *	37,90	59,90
Betrayal	69,90	69,90		79,90
BSS Jane Seymour	61,90 *	61,90 *		
Back Rogers	69,90		59,90	69,90
Cadaver	55,90			
Champions of Krym	69,90 *		59,90 *	69,90 *
Champions of Ray	61,90	61,90		
Chaos Strikes Back	65,90	65,90		
Combo Racer	59,90 *		59,90 *	
Conquest of Camelot	86,90			99,90
Days of Thunder	63,90	63,90		63,90
Dragonflight	71,90 *	71,90 *		
Dragon Wars	65,90		39,90	74,90
Elvins - Madness				
of the Dark	74,90	74,90		94,90
E - Motion	49,90 *	49,90 *	39,90 *	59,90 *
Eyxx Sporting Gold	59,90 *	59,90 *		59,90 *
Escape from the Planet	47,90 *	47,90 *	39,90 *	61,90 *
F-14 Falcon	71,90 *		63,90 *	79,90 *
F-29 Retaliator	61,90 *	61,90 *		
Flight of the Intruder	74,90			89,90
Flood	65,90 *	65,90 *		
Gold of the Aztecs	59,90 *	59,90 *	39,90 *	61,90 *
Greenlins 2	59,90 *	59,90 *	39,90 *	
Harpoon	74,90 *			94,90 *
Imperium	65,90 *	65,90 *		
Indiana Jones Adventure	65,90 *	65,90 *		71,90 *
Invest	59,90 *	59,90 *		
It came from the Desert	74,90 *			74,90 *
Khalaan	65,90 *	65,90 *	71,90 *	
Kick off 2	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Kings Quest 4	86,90	86,90		89,90
Kings Quest 5				89,90
Klax	47,90 *	47,90 *	39,90 *	59,90 *
Last Ninja 2	59,90	59,90		61,90
Legend of Faergthall	65,90 *	65,90 *		74,90 *
Leisure Suit Larry III	65,90	65,90		99,90
L O D O	62,90 *	62,90 *	39,90 *	62,90 *
Loon	69,90 *	69,90 *		62,90
Lost Patrol	59,90 *	59,90 *		
Maniac Mansion	67,90 *	67,90 *	54,90 *	67,90 *
Manchester United	59,90	59,90	39,90 *	59,90 *
Mean Streets	59,90 *	59,90 *		69,90 *
Microprose Soccer	61,90 *	61,90 *	54,90 *	63,90 *
Midnight Resistance	59,90 *	59,90 *	39,90 *	
Mintwiner	64,90 *	64,90 *		74,90 *
M.U.D.S.	65,90	65,90		71,90
North and South	69,90 *	69,90 *		69,90 *
Oil Imperium	54,90 *	54,90 *	39,90 *	54,90 *
Pirates	63,90 *	63,90 *	47,90	63,90
Ports of Call	59,90 *			79,90 *
Powermonger	67,90 *	67,90 *		
RA	64,90 *	64,90 *	35,90 *	54,90 *
Rick Dangerous 2	59,90	59,90	39,90	59,90
Rings of Medusa	59,90 *	59,90 *	45,90 *	61,90 *
Second World	54,90	54,90		59,90
Shadow of the Beast 2	79,90 *			
Shadow Warriors	59,90	47,90	39,90	
Silent Service II				89,90 *
Sim City	69,90 *	71,90 *	47,90 *	64,90 *
Terrain Editor	39,90 *			39,90 *
Sly Spy	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Supremacy	69,90	69,90		79,90
Tactical Fighter III	65,90	65,90		65,90
Teenage Mutant	67,90	67,90	45,90	74,90
The Duel - Test Drive II	67,90 *	67,90 *	45,90	67,90
The Spy who loved me	59,90	59,90		39,90
Their Finest Hour	69,90 *	69,90 *		69,90 *
Tie Break	61,90 *	61,90 *	39,90 *	
Tornican	54,90 *			39,90 *
TV Sports Basketball II	74,90 *			74,90 *
Ultima V	74,90	74,90		79,90
Ultima VI				74,90 *
UMS II	71,90 *	71,90 *		
Unreal	74,90 *			
Wings	71,90 *			
Wolfsack	72,90 *			86,90 *
Wonderland	71,90	71,90		79,90
Zak McKracken et.	64,90 *	64,90 *	54,90 *	64,90 *

Zubehör

Disketten No Name	5,25" - 2D	10er Pack	8,50
	5,25" - HD	10er Pack	10,50
	3,5" - 2D	10er Pack	10,50
	3,5" - 2HD	10er Pack	24,50
Speichererweiterung Amiga 500/512 KB mit 1 Uhr abschaltbar			
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar			
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar			
169,00			

* = druckte Anleihe - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
 Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorname (Bar; Schekk. + 5 DM)
 Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!
 Telefonische Best. - Montag - Sonntag, 9 Uhr - 24 Uhr (Ausschließlich)

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 099 31/69 17
 Postfach 1213
 D-8350 Plattling Fax 099 31/88 76

Krieger mit einem Moralwert von 100, kann die fünf Inkarnationen überhaupt finden. Wer keine 100 Moralpunkte hat, kann ewig in dem Verlies umherhappen ohne etwas zuzufinden, und obendrein ist Varalys für einen Krieger ohne die fünf Inkarnationen unbezwingbar. Hat Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes versammelt, erlischt Varalys Zauberkraft und er kann verhältnismäßig einfach besiegt werden. Nach dem Sieg müht Ihr die Treppe, die vormalig zu Varalys führte, untersuchen. Ihr findet dort eine Statue des Finsterlings, die der einzige Schlüssel zum Tor der Zeit ist. Hinter diesem Tor erwartet Euch Käizack, das Supermonster, auf dessen Konto alles Unheil im Lande geht. Um diesem Oberfiesling gegenüberzutreten, bedarf es jedoch noch einiger Vorbereitungen. Begebt Euch dazu in die Stadt der Illusionen und geht dort nach Einbruch der Dunkelheit in das Gefängnis. Von dem Mann in der ersten Zelle erhaltet Ihr einen wichtigen Gegenstand und wertvolle Informationen. Wer sich nun stark genug fühlt, kann sogleich zu der nordöstlichen Halbinsel aufbrechen. Wenn Ihr Euch auf diesen Weg macht, solltet Ihr allerdings genügend Kräuter zur Wiederherstellung Eurer magischen Fähigkeiten bei Euch haben.

Eure Rüstung sollte so gut wie irgend möglich sein, und eine anständige Portion ungenutzter Tragkraft solltet Ihr auch noch übrig haben. Solchermaßen ausgestattet geht es auf die bereits erwähnte Halbinsel, auf der Ihr bis Mitternacht wartet. Wer keine Lust hat zu warten, kann natürlich auch den "Time"-Zauber verwenden. Um Mitternacht wird dann die Statue des Varalys benutzt, und Euer Held wird in Käizacks Festung teleportiert. Hier geht es richtig zur Sache: Übermächtige Monster in rauen Mengen erwarten Euch. Allerdings findet Ihr hier auch einen Schild, der von Elfen gemacht wurde und besonders guten Schutz verleiht. Das Ding ist jedoch recht schwer, so daß Ihr spätestens hier genau kalkulieren müßt, was Ihr mit Euch herumträgt. Sobald Ihr den Schild habt, solltet Ihr den Aufzug in den 2. Stock suchen. In der linken unteren Ecke wird eine Fee gefangen gehalten, die es zu befreien gilt. Dazu müht Ihr in den 3. Stock hinauf und das äußerste

linke Ende der Etage aufsuchen. Ist der Kerkermechanismus, der die Fee festhält, deaktiviert, geht es zurück zum Gefängnis des Märchenwesens, das Euch nun dabei helfen wird, den bösen Käizack zu besiegen. Denn ohne die Fee bleibt der monströse Oberfiesling, der im 4. Stock residiert, unsichtbar. So, von nun an seit Ihr auf Euch selbst gestellt. Laßt Euch nicht unterkriegen, und denkt immer daran, je fieser der Bösewicht, desto strahlender der Held. *w*

Super Monaco GP (Mega Drive)

Fair-Play ist im Formel-1-Zirkus nicht mehr gefragt, seit Mark Bartholovitsch folgende Cheats ausgenobelt hat: Mit

```
4000 0000 0000 0000
0000 66D5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 FA0F
```

habt Ihr eine ganz Saison hinter Euch gebracht, ohne auch nur ein einziges mal vom ersten in den zweiten Gang geschaltet zu haben. Selbstverständlich habt Ihr die Weltmeisterschaft für Euch entschieden und fahrt so mit dem stärksten Auto in das zweite Formel 1-Jahr ein. Wollt Ihr doch etwas aktiver am Geschehen teilhaben, könnt Ihr es mit dem Code

```
0MRQ I9N0 3110 4000
0011 110L 3D27 B46C
FA89 EG30 0101 0003
0000 0000 F200 7ED3
```

versuchen. Damit dürft Ihr das letzte Rennen noch mitfahren. Selbst wenn Ihr hier versagen solltet, solltet Ihr nicht verzagen: Mit dem Cheat kommt Ihr auf alle Fälle in den Genuß der Endsequenz. *w*

Heavy Unit (PC-Engine)

Angeblisch aus purem Zufall entdeckte Daniel Amend aus Auenwald ein Option-Menü bei "Heavy Unit". Drückt im Titelbild das Joypad nach links, haltet es gedrückt, drückt Knopf "1" und danach "Select". Jetzt könnt Ihr Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben verändern. Den Leber nicht gerade umwerfenden Musikstücken des Spiels könnt Ihr Euch über ein Soundmenü ebenfalls lauschen: Geht wie oben beschrieben vor, drückt jedoch nach "Select" zusätzlich noch die zweite Feuer Taste. Mit dem Joypad und der "1"-Taste könnt Ihr die Melodien anwählen und -hören. *w*

5.1	あいで 17 17 17	6.1	あつて 17 17 17	7.1	あいで 17 17 17	8.1	あつて 17 17 17
5.2	あつて 17 17 17	6.2	あいで 17 17 17	7.2	あつて 17 17 17	8.2	あつて 17 17 17
5.3	あつて 17 17 17	6.3	あいで 17 17 17	7.3	あいで 17 17 17	8.3	あつて 17 17 17
5.4	あいで 17 17 17	6.4	あつて 17 17 17	7.4	あいで 17 17 17	8.4	あつて 17 17 17
5.5	あいで 17 17 17	6.5	あつて 17 17 17	7.5	あいで 17 17 17	8.5	あつて 17 17 17
5.6	あいで 17 17 17	6.6	あつて 17 17 17	7.6	あいで 17 17 17	8.6	あつて 17 17 17
5.7	あいで 17 17 17	6.7	あつて 17 17 17	7.7	あいで 17 17 17	8.7	あつて 17 17 17
5.8	あいで 17 17 17	6.8	あつて 17 17 17	7.8	あいで 17 17 17	8.8	あつて 17 17 17
5.9	あいで 17 17 17	6.9	あつて 17 17 17	7.9	あいで 17 17 17	8.9	あつて 17 17 17
5.10	あいで 17 17 17	6.10	あつて 17 17 17	7.10	あいで 17 17 17	8.10	あつて 17 17 17

9.1	あいで 17 17 17	10.1	あいで 17 17 17
9.2	あいで 17 17 17	10.2	あいで 17 17 17
9.3	あいで 17 17 17		
9.4	あいで 17 17 17		
9.5	あいで 17 17 17		
9.6	あいで 17 17 17		
9.7	あいで 17 17 17		
9.8	あいで 17 17 17		
9.9	あいで 17 17 17		
9.10	あいで 17 17 17		

Sokoban II (Game Boy)

Zum zweiten Mal eilt Kay Streubel aus Wedel verzweifelt "Sokoban"-Spielern zur Hilfe. Hier die Fortsetzung seiner original japanischen Paßcodes:

Bloody Wolf (PC-Engine)

Ein Minitip zum Abschluß: Für 50 Schuß Flammenwerfermunition bürgt Thomas Hubrich aus München, falls Ihr in "Bloody Wolf's" Fallschirmsequenz (zweiter und fünfter Level) folgende Kombination gleichzeitig drückt: Joypad nach oben, Run, 1, 2 *wi*

Chip's Challenge (Lynx)

Wie Christian Lenikus aus Bad Ischl auf die Idee kam, die Frage seines Lynx nach einem Levelcode mit "MAND" zu beantworten, hat er uns leider nicht verraten. Tatsache ist, daß er damit in einen "Apfelmännchen"-Generator geriet, den die Epyx-Entwickler in ihr "Chip's Challenge" eingebaut hatten. Wollt Ihr also Eurem Lynx ein wenig Abwechslung vom täglichen Spieleerlei gönnen, gebt einfach die vier

Buchstaben ein. Das Lynx hat innerhalb kurzer Zeit ein "Apfelmännchen" aufgebaut. Mit dem Joypad könnt Ihr jetzt einen dünnen, rechteckigen Rahmen über Bildschirm bewegen. Mit A zoomt Ihr in den Ausschnitt der Figur hinein, mit B heraus. Das Lynx braucht natürlich für jede neue Berechnung ein paar Sekunden. Über ein Menü (mit der Pausetaste zu erreichen), könnt Ihr noch eine ganze Menge Einstellungen verändern. Achtet jedoch darauf, daß alle Werte nur als Dezimalzahlen akzeptiert werden. *wi*

Image Fight (PC-Engine)

Ein weiterer von Thomas Hubrichs Mini-Tips: Haltet beim Einschalten "1" Eurer Engine gedrückt und schon weht ein Hauch von Spielhalle durchs Wohnzimmer: So wird der "Image Fight"-Bildschirm nämlich automatisch gerecht zusammengedrückt. *wi*

Lösungsservice Berry & Strohe
!Neu und Brandheiß!
KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillstar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima III-VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghail u.v.a.

Demnächst:
Might and Magic II, Fountain of Dreams, Cadaver (Vorbestellung mögl., Liste anfordern)

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 inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

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

COMPUTER
BOX

BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN
Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

! SCHWEIZ !

Der Videospiele-Versand fuer die Schweiz
Vertrieb von saemtlichen Konsolen

NEO GEO SUPER GRAFX
PC Engine
SEGA MEGA DRIVE
Nintendo
GAME BOY

MEDIA ELECTRONICS, Postfach 7273, 3001 Bern
Tel:031/361 345 - Tel:031/518 777 18-22 Uhr / Samstag ganzer Tag
Händleranfragen erwünscht!

Lode Runner (PC-Engine)

Jetzt läuft er wieder: "Lode Runner", Opa der Spieleszene, hat sein Rentnerdasein überraschend aufgegeben, um ein Revival auf der PC-Engine einzuläuten. Peter Witte aus Gütersloh half ihm dabei. Zusammen schafften sie 50 Levels und präsentieren dem geehrten Leser die ersten Codes.

Level	Paßwort
2	4268 8155 5573 1521
3	1501 6666 6686 8476
4	8017 1587 7747 7728
5	8077 2617 7777 7779
6	9450 2463 3485 1932
7	9490 3523 3405 1983
8	5780 4603 3485 1934
9	1551 2266 6716 8420
10	9854 6699 0019 1704
11	4288 7015 6693 1576
12	3679 1725 0707 3108
13	5790 913 4455 1989
14	9146 0682 2231 1346
15	9116 1792 2262 1397
16	8057 3777 8948 7727
17	3639 6265 0858 3101
18	8097 5927 8998 7729
19	1992 1778 3101 6485
20	9814 6679 1160 1702
21	9874 7739 1110 1703
22	4218 8165 7724 1525
23	5790 9193 5536 1935
24	1992 6258 4131 6438
25	3649 4085 1808 3106
26	0354 8692 6358 7257
27	9450 3593 5636 1937
28	1972 0608 4281 6431
29	9400 5743 5637 1932
30	3699 9535 2909 3103
31	0364 3162 7339 7204
32	1541 5546 9918 8420
33	9156 9502 4463 1391
34	1932 6218 5252 6488
35	9460 1323 6637 1935
36	0344 8672 7459 7257
37	8067 4837 0149 7723
38	9430 4693 6757 1987
39	9894 5549 2391 1757
40	1581 3366 0088 8474
41	9400 7933 7757 1989
42	8057 9327 1179 7776
43	9126 9562 5584 1348
44	1922 6248 6386 6435
45	9116 1772 5534 1349
46	3639 5165 3120 3153
47	8007 4837 1290 7721
48	1912 0678 6403 6487
49	9420 5773 7858 1985
50	9854 6629 4462 1705

man mit einem Sprungtritt ("C", dann "B") ausschalten. Danach rät Daniel zum Kauf einer Energieerweiterung und zum Wiederauffüllen des Energiebalkens. Wenn möglich, sollte man sich für den Rest des Geldes auch noch einen Boxhandschuh anschaffen. Im zweiten Level den Endgegner ebenfalls mit dem bewährten Sprungtritt aus dem Weg räumen, beim anschließenden Einkauf vor allem die Energievorräte und die Schlagkraft berücksichtigen.

Dritter Level: Die Clowns werden nach Daniels Angaben am besten durch Faustschläge ausgeschaltet. Im Laden wiederholt man das bewährte "Energie-Spiel", kauft sich jedoch diesmal schnellere Rollschuhe. Der nächste Endgegner wird dann wieder mit einem Fußtritt begrüßt. Jetzt die Mütze kaufen und dabei natürlich das Auffüllen sämtlicher Energievorräte nicht vergessen. Die Punkter (Endgegner, Level 5) bekommen dann wieder den Rollschuh zu spüren. Shop: Energie und ein Extraleben kaufen. Beim sechsten und letzten Endgegner sollte man dann ebenfalls auf den bewährten Fußtritt zurückgreifen. Viel Spaß beim Betrachten des Abspanns!

Umbauanleitung für das japanische Mega Drive



Mit dem Erscheinen des europäischen Mega Drives und europäischer Module häufen sich auch bei der POWER PLAY

die Anfragen bezüglich der Kompatibilität. Wie bereits mehrfach erwähnt, laufen die europäischen Module nicht ganz problemlos auf den Importkonsolen. Der Grund dafür liegt jedoch nicht an der Hardware des Mega Drives, sondern vielmehr am Gehäuse. Ein kleiner Kunststoffriegel greift normalerweise, sobald der On/Off-Schalter in die On-Position gedrückt wird, in eine kleine Vertiefung der japanischen Module. Diese Vertiefung ist bei europäischen Modulen leider nicht vorhanden; nur mit sanfter Gewalt überredet man das Grundgerät, die Module zu schlucken. Entfernt

man bei dem europäischen Mega Drive diesen Riegel, laufen auch die "offiziellen" Module problemlos. Simon Spitzmüller aus Lichtensteig in der Schweiz verrät Euch, wie's gemacht wird. Doch Vorsicht: Die Garantie dürfte durch den Eingriff verfallen.

Devil Crash (PC-Engine)

Kein Videospiel, das man nicht irgendwie übers Ohr hauen könnte. Selbst der teuflische Vorzeigeflipper "Devil Crash" ist nicht gegen Cheats von Engine-Besitzern wie Thomas Hubrich aus München gefeit. Mit dem Paßwort

DDDDDDDDCC
sprengt man jeden Highscore. Spielen kann man danach nicht mehr, dafür gibts aber ein hübsches Endbild zu bestaunen.

Cyberball (Mega Drive)

Zuwenig Freizeit, um "Cyberball" regulär durchzuspielen? Mit
U 2 B B G X V G I B 7 L

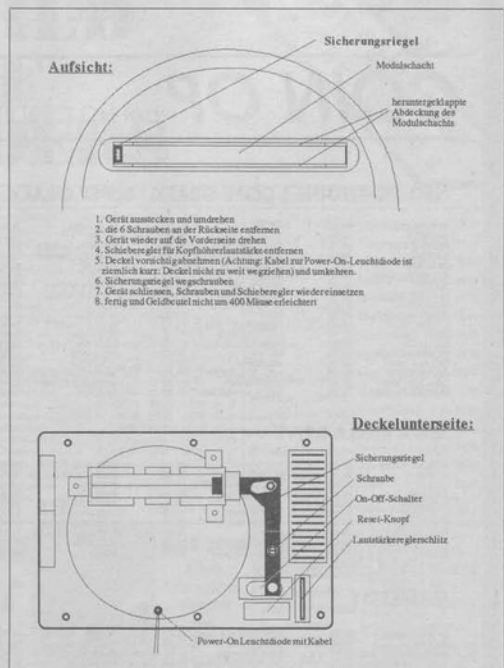
schafft Ihr, dank Adrian Klima aus Paderborn, jede Liga und könnt Euch die anschließende Slide-Show ohne großes Robotergetmelz ansehen.

Trojan (Nintendo)

Einfacher geht's wirklich nicht: Sven Poehls aus Alpbach verrät seinen Continue-Cheat für "Trojan". Einfach während des Titilbildes den Joystick nach oben drücken und das Spiel ganz normal mit "Start" beginnen (bzw. fortführen).

Lock'n'Chase (Gameboy)

Eine Möglichkeit, das Labyrinth-Spiel "Lock'n'Chase" auch nach dem eigentlichen Endlevel 6.3 noch weiterzuspielen bzw. gleich in Level 7.1 zu starten, verrät uns Gerald Kloos aus Seeheim-Jugendheim: Die Tastenkombination A B B A B B nach Einschalten des Gameboy in schneller Folge eingegeben und — voilà — eine ganze Reihe neuer Levels erwarten den Spieler.



Kompatibilität leichtgemacht: Umbauanleitung fürs Mega Drive

Teil 1

Tief und finster sind die unergründlichen Rätsel des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras bei-

ßen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Neben feinen Karten gibt's noch eine Itemliste. mh/vw

Rattenverseucht und riesengroß ist die Stadt Purgatory ▼

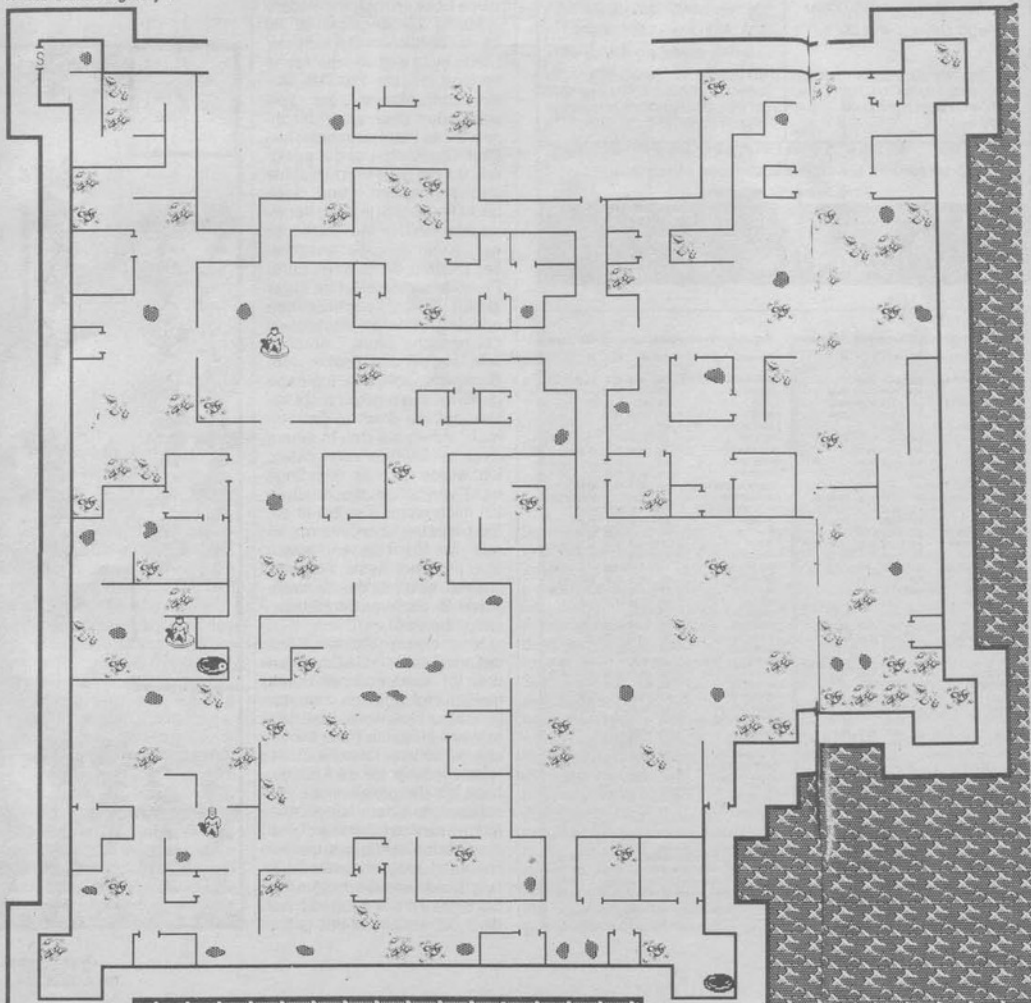
Entwirrt: Die Geheimnisse des Landes Oceana und die Rätsel des Rollenspiels "Dragon Wars". Hier gibt es Tips für die Drachenkrieger.

Dragon Wars Clue-Book

Purgatory

Dies war einmal ein nettes Plätzchen, bevor sie die Ausgänge versiegelten und die Versorgung mit Nahrung unterbrachen. Nun beherrschen Ratten diese Straßen und ich, Clopin Trouillefeu, bin König der Ratten!

Ich kenne Purgatory wie meinen Handrücken, und Ihr tut gut daran, mir genau zuzuhören. Eure erste wichtige Aufgabe nach Eurem Eintreffen in meiner Stadt ist das Besorgen von Waffen und Rüstungen. Ihr werdet zweifelsohne eine oder zwei Schlägereien direkt nach Eurem Eintreffen haben, aber es sollte keine großen Probleme geben, diese zu überleben,



COMPYSHOP

Computer und Videospiele

AMIGA	PC
POOL OF RADIA ... 89,00DM	STORMOVIK ... 89,00DM
A-10 TANK KILLER ... 89,00DM	BACK T. T. FUT. 2 ... 84,80DM
F-19 STEALTH FIG. ... 89,00DM	ISHIDO ... 89,00DM
GREMLINS 2 ... 79,80DM	PORTS OF CALL ... 99,00DM
IMMORTAL (1MB) ... 79,80DM	STELLAR 7 ... 64,80DM
MAGIC FLY (1MB) ... 79,80DM	FIREHAWK ... 64,80DM
KILLING GAME S. ... 74,80DM	STAR CONTROL ... 89,00DM
FINAL BATTLE ... 74,80DM	AD-LIB KARTE ... 298,00DM
SPELLBOUND ... 59,80DM	SOUND BLASTER ... 448,00DM
CADAVER ... 79,80DM	TAC 1+ JOYSTICK ... 74,80DM
SARAKON ... 74,80DM	GAMECARD ... 29,00DM

Speichererweiterung
Amiga 500 mit Wings oder
Immortal oder Magic Fly
oder Dungeon Master nur
198,00DM

Golden Image Optische
Mouse für den PC ...
179,00DM

SEGA	Game Boy ... 169,00DM
Master System ... 199,00DM	Spiele dafür ab 49,00DM
Mega Drive ... 498,00DM	ATARI Lynx ... 398,00DM
	Spiele dafür ab 79,00DM

Für beide Systeme haben
wir ein umfangreiches
Software-Angebot am
Lager.

Alle Sega, Nintendo und Lynx
Spiele und Hardware werden
mit deutschsprachigen Anlei-
tungen geliefert!

Natürlich können Sie sich alles bei uns im Geschäft ansehen!
Oder fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

Bitte System angeben!

Gneisenaustr. 29 - 4330 Mülheim Ruhr

☎ 0208-497169 / 496178

Software	Am	PC	ST	64	
ARABATTACK SUBMARINE	SIM	99,50	72,50	-	-
A-BOS	AWH	99,50	90,50	99,50	-
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	SIM	64,50	48,50	69,50	-
APPRENTICE	ACT	32,50	-	49,50	-
ANSOMANI mit T-Shirt	ACT	94,50	-	-	-
B.A.T.	SIM	n.A.	-	89,50	-
BAD BLOOD	ADV	-	79,50	-	-
BARST TALE 7	ROL	98,50	84,50	44,50	-
BERS WARRIOR	ADV	-	74,50	-	-
BUCK ROODERS	ROL	n.A.	49,50	-	-
BURNEDEGA MANAGER	SIM	49,50	59,50	49,50	-
CABAYER	ADV	64,50	-	44,50	-
CAPIVY	ADV	64,50	-	44,50	-
CENTURION, DEF. OF ROBE	ACT	n.A.	44,50	-	-
CHAMPIONS OF FETTER	ROL	64,50	71,50	69,50	59,50
CHASS STRIKER BACK	ROL	44,50	-	-	-
CHRIS HILSBECK WORKST.	AWH	92,50	-	-	-
COORANIK IEMAN	ADV	87,50	84,50	-	-
COSMOS PROJECT	ADV	64,50	84,50	-	-
COSMIC LETTER 01, Version	ACT	99,50	-	-	-
CONFLICT	STR	19,50	-	19,50	-
CONQUEROR	SIM	64,50	64,50	84,50	-
CONQUEST OF CAMELOT	ADV	99,50	89,50	89,50	-
CORPORATION	ADV	64,50	-	-	-
CURSE OF THE AZURE BONDS	ROL	49,50	-	69,50	44,50
CURSE OF THE BA	ADV	54,50	59,50	54,50	34,50
BACKSTROMGAS	ADV	74,50	74,50	-	-
DEBIT	ADV	64,50	-	64,50	-
DINO WARS	ACT	57,50	-	-	-
DUNGEON MASTER	ROL	64,50	-	59,50	-
E-MOTION	STR	38,50	48,50	48,50	34,50
ELITE	SIM	64,50	64,50	-	-
EMPTN HIGHER INT. SOCCER	SIM	58,50	-	58,50	54,50
EPYS SPORTING GOLD	SIM	59,50	59,50	59,50	-
F1A COMBAT PILOT	SIM	59,50	59,50	59,50	49,50
F1A FALCON	SIM	74,50	89,50	74,50	-
F1A FALCON MISSION DISK 1	TOO	49,50	-	59,50	-
F1A FALCON MISSION DISK 2	TOO	49,50	-	49,50	-
F19 STEALTH FIGHTER	SIM	49,50	84,50	69,50	-
F29 RETALIATOR	SIM	59,50	-	42,50	-
FINAL BATTLE	STR	44,50	-	64,50	-
THE LAND FORGET 2	SIM	59,50	44,50	59,50	-
FLIGHT OF THE INTRODUCER	SIM	89,50	89,50	54,50	-
GOLDEN AXE	ROL	44,50	-	n.A.	39,50
HORIZON QUEST	ADV	89,50	89,50	89,50	-
IMPRESSO	STR	44,50	-	44,50	-

Software	Am	PC	ST	64	
INDIANA JONES ADVENTURE	ADV	64,50	64,50	64,50	-
INDIANAPOLIS 500	SIM	49,50	64,50	-	-
INVEST	SIM	57,50	-	58,50	-
ISMOS	GES	64,50	74,50	-	-
JONES IN THE FAST LANE	ROL	-	72,50	-	-
KICK OFF 2	SIM	57,50	-	37,50	-
KINGS QUEST 4	BOO	99,50	89,50	89,50	-
KINGS QUEST 5	ADV	89,50	-	-	-
LEGIONS OF FEARHAIL	ROL	64,50	49,50	-	-
LEIGANS SUIT LARRY 3	ADV	89,50	89,50	89,50	-
LOAF OF DOOM	ADV	64,50	-	44,50	39,50
LOTI TABLET POTION	SIM	64,50	84,50	84,50	-
MAGIC FLY	ACT	44,50	-	44,50	-
BIPWINTER	STR	44,50	69,50	44,50	-
MURDER	ADV	49,50	74,50	52,50	44,50
NIGHTBENDER	ACT	74,50	-	99,50	-
POOL OF RADIANCE	ROL	44,50	58,50	44,50	39,50
OO IMPERUM	STR	44,50	59,50	49,50	39,50
PRAXIS	STR	44,50	59,50	64,50	49,50
POPULOUS	ROL	44,50	44,50	44,50	-
SHOCKWAVE	ACT	59,50	-	n.A.	-
SHOWSTRIKE	ACT	64,50	44,50	49,50	39,50
STREET DRIVEN 2	SIM	n.A.	74,50	-	-
TRANS WORLD	SIM	49,50	n.A.	-	-
TURRICAN	ACT	49,50	-	54,50	38,50
ULTIMA 5	ROL	69,50	69,50	69,50	58,50
ULTIMA 6	ROL	n.A.	74,50	-	-
UNSQUADRON	ACT	82,50	-	42,50	-
WILD WEST WORLD	SIM	89,50	-	-	-
WING COMMANDER	SIM	-	79,50	-	-
WINGS	SIM	74,50	-	-	-
WUNDERLAND	ADV	49,50	n.A.	-	-
X-COPY + HARDWARE	AWH	58,50	-	-	-
X-COPY PROFESSIONAL	ACT	74,50	-	-	-
XIPOS	ACT	44,50	-	-	-
HARDWARE					
3,5" EXT. Maskendrive für AMIGA extern, Bsp. abschleppen	DM 17,-				
512KB Interner Speichererweiterung für AMIGA 500					
schlüssel, Magnet, Vireletts 4444	DM 14,-				
AD LIB Sound Board für XT/AT MIT COMPUSER KIT	DM 29,-				
Sound Board Sound Board für XT/AT mit 4-Kanal	DM 37,-				
Erweiterung für alle gängigen Computer z.B. AMIGA, 512KB	DM 4,-				
GAMBOT - komplett DM 15,-, Jede Menge Modelle auf Anfrage					

es sein denn, Ihr seid totale Waschlappen. Eine gute Anfangsstrategie ist es, direkt vom Hauptplatz nach Norden zu marschieren und sich für einen Kampf in der Arena zu melden. Hier wird man Euch zwar das Hirn herausprügeln, aber zu guter Letzt erhaltet Ihr wenigstens ein paar Waffen.

Magie ist in Dilum verboten, aber niemand kann diese Kunst vollständig auslöschen. Ihr findet einen bescheidenen Zauberspruchladen westlich von der Namtarstatue (übrigens eine nette Kunstschmiedearbeit). Die Zaubersprüche rollen werden Euch allerdings so lange nicht viel nutzen, bis Ihr die Low Magic gelernt habt. Wenn Ihr anfangt, intensiv Zaubersprüche zu benutzen, solltet Ihr die südöstliche Ecke der Stadt mal besuchen. Ihr werdet diese Ecke erfrischend finden.

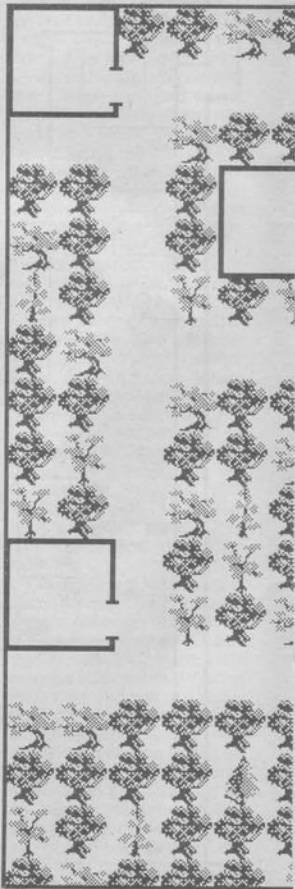
Meine Lieblingstaverne ist im nordöstlichen Bereich der Stadt, nicht weit von der Arena entfernt. Dieser Platz ist voll mit Betrunkenen, sie verschwinden aber, wenn Ihr ihnen etwas Stahl zu schmecken gebt. Die Kneipe ist gut geeignet, auf die neuesten Gerüchte aufzuschlagen, und vielleicht findet sich ja auch der eine oder andere Verrückte, der sich Eurer Gruppe anschließen möchte. Wenn einer Eurer Freunde stirbt, solltet Ihr Eurer zivilen Pflicht nachkommen und den Körper im städtischen Leichenschauhaus, nördlich vom Hafen und östlich vom Stadtplatz, abliefern. Ich habe gehört, daß einige versucht haben, aus der Stadt zu entkommen, indem sie sich in einem Sack mit Leichen versteckten. Ich würde so was allerdings nicht versuchen. Auch würde ich mich niemals selbst in die Sklaverei begeben, nur um so aus der Stadt zu entfliehen, aber Ihr könnt diesen Weg versuchen, wenn Ihr den Sklavemarkt nördlich von der Namtarstatue besucht.

Mein eigener Teil der Stadt befindet sich im Südwesten und Ihr werdet sicher durch meinen Hof stolpern, wenn Ihr in meiner Nachbarschaft unterwegs seid. Ich habe möglicherweise einen Job für Euch, wenn Ihr mehr auf dem Kasten habt, als der gewöhnliche Abschaum, mit dem ich es normalerweise zu tun habe. Spielt eure Karten richtig aus, und Ihr bekommt möglicherweise genug Gold, um die horrenden Summen zu bezahlen, die auf dem Schwarzen Markt gefor-

dert werden. Der Schwarze Markt befindet sich nur wenige Blocks von der Arena entfernt. Nicht weit in nördlicher Richtung von meinem Hof, werdet Ihr einen Schrein der dunklen Lady, Irkalla, finden... Seid sicher, daß Ihr Euren Respekt gezeigt habt, bevor Ihr in die Apsu Waters hinabsteigt.

Ein letzter Hinweis noch. Habt es nicht so eilig, Purgatory zu verlassen. So schlecht es auch hier drinnen ist, draußen geht es viel härter zu. Wenn Ihr mir nicht glaubt, gut, werft selbst einen Blick darauf. Da ist eine geheime Tür im nordöstlichen Turm der Stadt, die hinter die innere Mauer führt und eine Tür zur "Freiheit" in der südwestlichen Ecke der Außenmauer ist.

Auf Wiedersehen — Clopin



Sklaven- lager

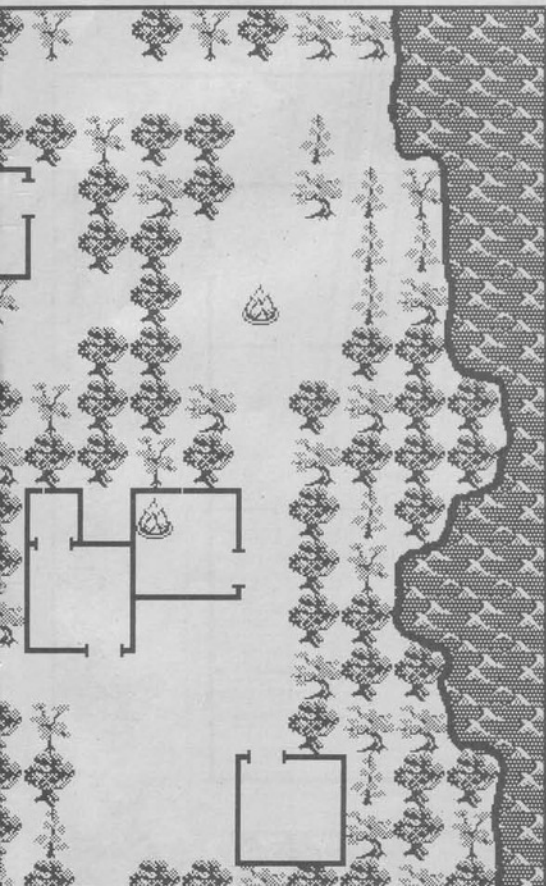
Ihr findet sicherlich das Sklavenlager, wenn Ihr aus Purgatory entfliehen könnt, besonders, wenn Ihr vom Hafen kommt. Das Lager wurde von Flüchtlingen aus Purgatory und entflohenen Sklaven aus Mog's Sklavengut gegründet. Warum Leute aus einem Loch entfliehen, um sich dann sofort wieder in einem neuen zusammenzuschließen, ist mir schleierhaft.

Meistens findet Ihr hier Leute mit schwachen Nerven... Seid vorsichtig und zieht nie Eure Waffen. Benutzt Eure bürokratischen Fähigkeiten, um

die Sklaven davon zu überzeugen, daß Ihr ihnen nichts antun wollt.

Ein Wizard lebt in diesem Lager. Er heißt jeden willkommen, der ihm ein wenig von der Kunst des Zauberns vorführt. Kranke zu heilen — oder zumindest den Versuch zu machen — kann zu Eurem Vorteil sein. Sie machen einen guten Eintopf bei dem Lagerfeuer. Meistens helft Ihr Euch am besten, wenn Ihr den Mund haltet und die Ohren aufsperrt. Geht rein, sammelt Informationen und geht wieder raus. Ich komme einmal im Monat zu Besuch, aber es gibt nie etwas Interessantes. Die Sklaven sind fast alle Verlierer, bis auf einen alten Dieb namens Louie, der sich Eurer Gruppe anschließen könnte, wenn Ihr ihm die Gelegenheit dazu gebt.

— Clopin



Joy soft



Inh. Gabriele Hartmann

**Lauf ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands
beliebtestes Softwarehaus!!!**

Schaden mit Folgen

**Irgendwo: Eine nicht sicher
verpackte Kiste und etwas
Regen terrorisiert Stadt.**

"Setze den Inhalt nie der Feuchtigkeit aus und füttere ihn nie nach Mitternacht", das war die Warnung des Vertreibers. Doch der Händler hatte keine Sicherheitsverpackung im Angebot, wie es z.B. bei

der Firma JOYSOFT selbstverständlich ist.

Schon beim Transport wurde die Kiste beschädigt, der Inhalt kam mit Regen in Berührung, brach nachts in den Postamt-Kühlschrank ein und terrorisierte die Kleinstadt, bis ein Filmheld rettend eingriff. Wir empfehlen darum, auf Serviceleistungen zu achten.



Axt-Drama im Wohnzimmer

**Irgendwo: Der harmlose Familienvater C. Onan drehte mit der
Axt durch und hinterläßt zwei weinende Kinder.**

Beginnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung zweier Action-Spiele, für die sich neben seinen Kindern auch der Hausherr begeistern konnte. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für ihren prompten und guten Reklamationservice bekannt sind, bestellt.

So nahm das Unglück seinen Lauf: Ein Spiel stürzte aufgrund eines vom Hersteller übersehenen Programmierfehlers beim sechsten Endgegner ab, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, die Spiele umzutauschen (Ihr Händler verweigerte die Annahme und verschleppte den schließlich eingeklagten Umtausch), griff Herr Onan zur Axt und zerschmetterte den Computer, sehr zum Entsetzen seiner Kinder.



Intum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).
Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

	Amiga	Atari ST	MS-DOS
AWESOME	79.90	---	---
B.A.T.	89.90	89.90	79.90
BETRAYAL ..	89.90	69.90	69.90
BLADE WARRIOR ..	---	---	64.90
CAPTIVE	69.90	69.90	---
DEBUT	69.90	69.90	79.90
FINAL BATTLE *	64.90	64.90	64.90
FLIP IT & MAG. *	64.90	64.90	---
MASTERBLAZER	69.90	69.90	---
MONKEY ISLAND	79.90	79.90	79.90
NIGHTBREED ..	64.90	64.90	---
NITRO	64.90	64.90	---
SHOCKWAVE *	64.90	---	---
SNOW STRIKE *	64.90	---	64.90
SPELLBOUND ..	49.90	49.90	---
SPEEDBALL II **	69.90	69.90	---
STAR CONTROL ..	---	---	74.90
STRIDER II **	64.90	64.90	64.90
TEST DRIVE III ..	---	---	74.90
TOM & the Ghost	69.90	69.90	---
TORVAK	64.90	64.90	---
LOTUS ESPRIT ..	64.90	64.90	---
TRANSWORLD ..	74.90	74.90*	74.90
TUNNELS & Trolls	---	---	74.90
U.N. SQUADRON	64.90	64.90	---
ULTIMA V	74.90	74.90	74.90
Z-OUT	59.90	---	---

Unsere(n) BLITZVERSAND erreichen Sie unter

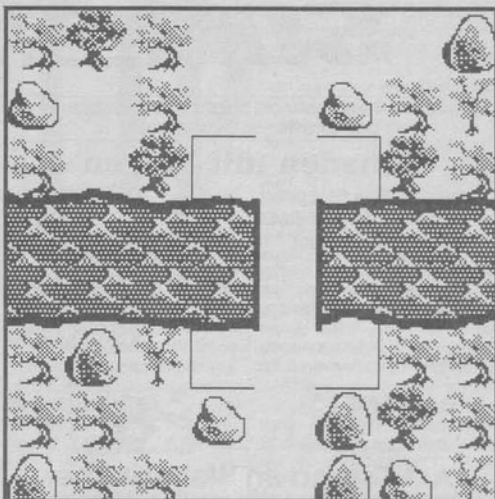
02 21/44 30 56

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelförter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45



Wer kräftig sucht, findet an der Brücke feine Gegenstände

Bewachte Brücke

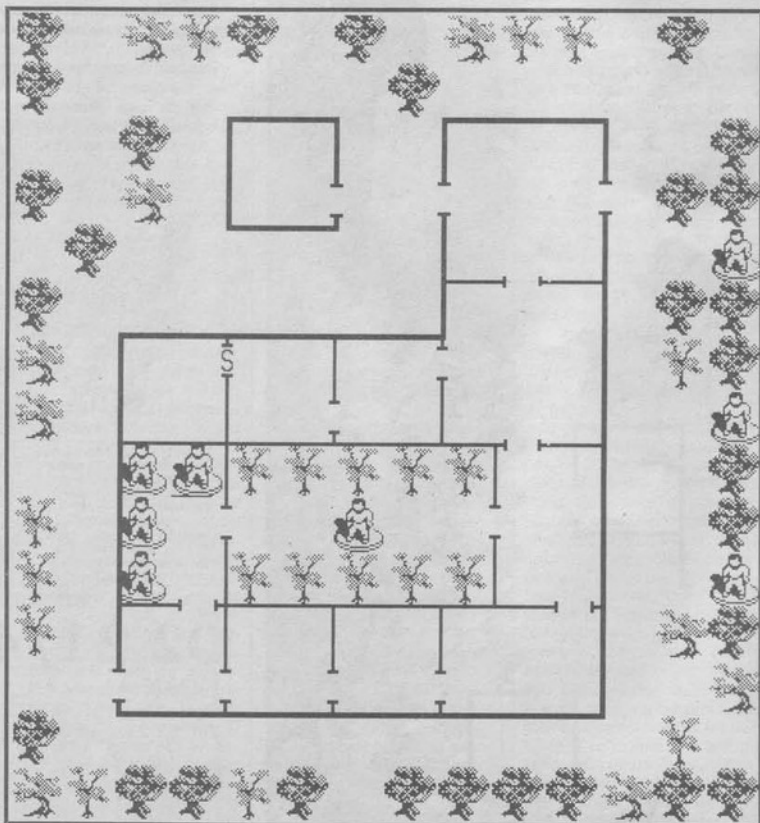
Nördlich von Purgatory findet Ihr eine Brücke, die die Insel Forlorn mit der Sonneninsel verbindet. Ihr benötigt die Citizenship-Papiere, um an den Wachen vorbeizukommen, und selbst dann schütteln sie Euch noch nach Gold in Form einer Gebühr ab. Die Papiere bekommt Ihr dadurch, daß Ihr in der Arena von Purgatory gewinnt oder den richtigen Platz im Sklavenlager untersucht. Eine Suchaktion der näheren Umgebung der Brücke ist den Zeitaufwand sicher wert.

— Clopin

Nächstes Mal untersuchen wir das Sklavengut von Mog und die Sklavenminen etwas genauer. Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. mh/vw



Hier schon
mal die Karte von
Mog's Anwesen



MS DOS

Tunnels & Trolls	79,-
TVS Basketball	89,-
Buck Rogers	79,-
Testdrive III	79,-
Wing Commander	a.A.
Savage Empire	a.A.
u.v.m.	

GAME BOY

Final Fantasy
Gargoyles Quest
Paperboy
Batman
T.M.N.T.
Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon II
Nemesis
Ghostbusters II
u.v.m.

PC Engine

Blue Blink	59,-	Thunderforce III	89,-
Dragon Spirit	49,-	Populous	119,-
Drop Rock	39,-	Budokan	119,-
Galaga '88	49,-	Axis	89,-
Moto Roader	39,-	Fatman	89,-
Bonze Adventure	79,-	Strider	109,-
Aeroblaster	99,-	E-Swat	79,-
Die Hard	99,-	Shadow Dancer	a.A.
Afterburner	99,-	u.v.m.	
Devil Crush	99,-		
Y's I & II engl. (CD)	119,-		
u.v.m.			

SEGA MEGA DRIVE

NINTENDO

Super Famicom	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Awesome	89,-
Indianapolis 500	69,-
Ishido	69,-
Lettrix	65,-
Supremacy	79,-
Chaos Strikes Back	a.A.
Powermonger	a.A.
u.v.m.	

MÜNCHEN-STUTTGART-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92a - 8000 München 80
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax: 089-29 14 02
Katzenbachstr. 81 - 7000 Stuttgart-VHG.
Kieler Str. 421 - 2000 Hamburg 54
Tel.: 040-54 30 10
Fax: 040-5 40 49 33
Emserstr. 33 - 1000 Berlin 44
Tel.: 030-6 25 30 30
Grünstr. 69 - 4700 Hamm 1
Tel.: 0 23 81 -2 01 98
Homburger Str. 72 A - 4130 Moers 1
Tel.: 0 28 41 -17 01 50
Andechsstr. 85 - A-6020 Innsbruck
Tel.: 05 12-49 26 26
In der Zone

Handleranfragen erwünscht!

...jetzt auch in der Schweiz...jetzt auch in der Schweiz...jetzt auch in der Schweiz

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche Kick Off 2, und Rick Dangerous 2, und Rainbow Islands. Zahle gut, rufft an (Marco), Tel. 07668/1878, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: Grand Slam 15 DM, Barbarian 20 DM, Jagd auf Roter Oktober 25 DM. In 80 days around the world 30 DM. Tel. 040/874772

Verk. Orig.: Reiselein Wind, Fish (je 15 DM), Chambers of Shaolin (25 DM), oder tausche gg. Lost Patrol (Orig.). Tel. 05069/7037

Suche LOF-Orig. oder Handbuch (40 bzw. 20 DM), Tel. 040/8324255

Verk., tausche und kaufe Originalspiele. Habe Xenon 2, Kult, Blood Money, Bloodwych, Sim City uvm. Tel. 0271/355297, B. Monien, Mak-costr. 79, 5900 Siegen 1

Suche Komplettlösungen zu Zak und Indy, deutsch. Zahle bis zu 10 DM. Angebote an: Daniel Engel, Beethovenstr. 13, 2956 Moor-merland. Tel. 04924/1742

Hört sich zwar doof an, trotzdem suche ich Original PAC-MAN und MS-PAC-MAN für den Amiga. Bin Sammler. Zahle bis 25 DM. Tel. 07021/58215

Verk. Orig. Suicide Mission 30 DM, Seconds out 30 DM, Frostbyte 30 DM, zus. 80 DM. Tausch möglich. Tel. 05248/1732, 14-18 Uhr, Elmar

Great Courts, Flightoin. 2. Je 30 DM, zus. 50 DM + Space 1 Demo Gratis. Tausche auch. Ab 19 Uhr Tel. 07131/484926. Markus verlangen

Suche f. Amiga Seven Cities of Gold. Suche Game-Boy-Module, Sven Kehlen, Drosselstr. 22, 5650 Solingen. Tel. 0212/815966

Orig. Games: Balance of Power 2 20 DM, Populous 20 DM, Kick off 25 DM, Extra-Time 15 DM, A. Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal

Tausche Their finest hour gg. Legend of Faerg-hall, alle mit Anleit., und nur Orig. Schreibt an: M. Winkler, Ginsterweg 33, W-4950 Minden

Tausche Interphase gg. Bubble Bobble. Nur Orig. Tausche evtl. auch gg. Flood & Kid G-loves. Tel. 06872/8143. Bald melden.

Verk. Orig. Star Wars Tril., BattleHawks, Summer Edit., Populous, HondaRUF, Carr, Command Lost Patrol, R-Type je 35 DM. Tel. 04661/8760 n. 17 Uhr

Null-Modem. Für Populous, Falcon F-16, Stunt-Car-Racer, Fire Power, Battle-Chess usw. VB 30 DM. Bei Ralph. Tel. 02944/7197

Suche die neusten Sierras wie SO IV, HQ II, KO IV-V, habe sonst alle. (Nur Orig.). Verk. auch Lösungen zw. 1 - 10 DM. Tel. 030/2152271 (Dave). Danke.

Wer kann mir die neusten Games aus USA besorgen? Suche TV Sports: Eishockey u. andere Eishockey Games. Chris Schwinghammer. Tel. 089/717038

Tausche oder verk.: Starlight I, The games: Summer Edition. Suche nur Rollenspiele (Orig.) Tel. 02602/2959. Verk. auch PC-Orig.

Verk. Orig. Spiele: Midwinter, Ch. of Krynn, Pharaos, ÜMS, (Preis von 20 - 35 DM). Tel. 02373/5772

Verk. orig. Mike The Magic Dragon, Seconds out, Foundations Waste, Grossmeister, je 10 DM. Vinko Pokernik, Am Bersberg 6, 4194 Bedburg-Hau.

Suche Tauschpartner für Software. Habe neuste Games (Unreal, Pool of Radiance,...) Call Tel. 07181/69418 (Martin), oder Tel. 07181/2142 (Oliver)

Orig. F-29 40 DM, RVF 750, Hard Drivin 30 DM, Kickoff + ET 35 DM, Virus, Earl W. BaseB, 15 DM, alle zus. nur 140 DM. Tel. 089/8142367, ab 19 Uhr

Verk. RVF-Honda 40 DM, Larry 370 DM, Twin-world 45 DM, Xenon 2 45 DM, Sup. Wonderboy 40 DM, Beast 1 40 DM, Ghouls n Ghosts 40 DM, usw. (Orig.). Tel. 05251/22523

Suche Maniac Mänsion u.a. orig. Spiele, bis 20 DM. Und Nordric Power Modul f. Amiga bis 70 DM. Verk. C64 + 1541 II + Zubeih, 500 DM. Tel. 0441/601554

3.5" LW, TV-Sports-Basket, Operation Stealth, Wonderland, Escape F.T.P.O.T.R.M., Wings of Death, Cabal, Cadaver, M.U.D.S., ges. Patrick Fischer. Tel. 09353/2821

Amiga: Verk./Tausche: Archipelagos, Microprose Soccer je 35 DM, The Pawn 30, Champ Football, Art of Chess je 15 DM, Amiga Fun, Pow, Disk je 10 DM, Tel. 08841/4234

Verk. Budokan mit Anleitung, orig. oder tausche gg. Orig. Starlight m. Anleit., Mind, Angebot 50 DM. A. Schütz, Spreng-Bergstr. 21 a, 7532 Drebrkau

Suche Maniac Mänsion, Zak Mc Kracken, Simitry (512 KB), Loom, F-29 und andere Flug-simulatoren, Schreibt an: Markus Baade, Kreuz-gasse 10, 6505 Nierstein

Verk. Legend of Faerg-hall 60 DM, Day of the Vider + Anleitung + Pläne 60 DM, Mindbender 30 DM, alles Orig., Nik 0221/317556

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil 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 3/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Klein-anzeige in Ausgabe 3/91 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:

POWERPLAY

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 3/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.01.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

ZUM SAMMELN

Player Manager Teil 1

ST • AMIGA • C64

Player Manager hat offensichtlich immer noch nichts von seiner Faszination verloren.

D. Siegers aus Wachtberg-Pech hat eine wahre Mammutlösung zusammengestellt.

Zunächst zu den Menüpunkten im einzelnen (darauf aufbauend anschließend einige Tipps zum Spielablauf): Menü "Mannschaft":

Hier sind die körperlichen Eigenschaften und die Fähigkeiten der Spieler abrufbar. Dazu ist zunächst allgemein zu bemerken, daß die dort angegebenen Zahlenwerte nur beschränkt verlässlich sind. Es kann z.B. durchaus sein, daß

ein Spieler mit hoher Widerstandskraft in der Praxis häufig verletzt ist. In der Regel entsprechen die Werte jedoch den im Spiel beobachtbaren Tatsachen. Ihre Kenntnis und richtige Beurteilung ist extrem wichtig für die Aufstellung und den Kauf und Verkauf von Spielern.

TEMPO, BEWEGLICHKEIT, AUSDAUER: Alle diese Werte sind in etwa gleich wichtig. Insbesondere darf die Beweglichkeit nicht unterschätzt werden, denn wie argenisch ist es etwa, wenn der Spieler frei vorm Tor steht, aber der Ball knapp an ihm vorbeikuliert, ohne daß der Betreffende reagiert. Widerstandskraft: möglichst niedrig sein sollte.

Eine sehr wichtige Eigenschaft. Ein Spieler, der häufig verletzt ist, nützt der Mannschaft wenig. Ferner entwickelt er sich in seinen Fähigkeiten mangels Spielpraxis nicht weiter, und die Verletzungen führen auf lange Sicht zu Verlusten in der körperlichen Leistungsfähigkeit. In der Folge sinkt auch der Marktwert und außerdem erhält der Spieler sein Gehalt mehr oder weniger für lau. Spieler mit geringer Widerstandskraft sollte man, wenn man sie nicht unbedingt braucht, möglichst schnell verkaufen. Aggressivität: Dies ist der einzige Wert, der

ZUM SAMMELN

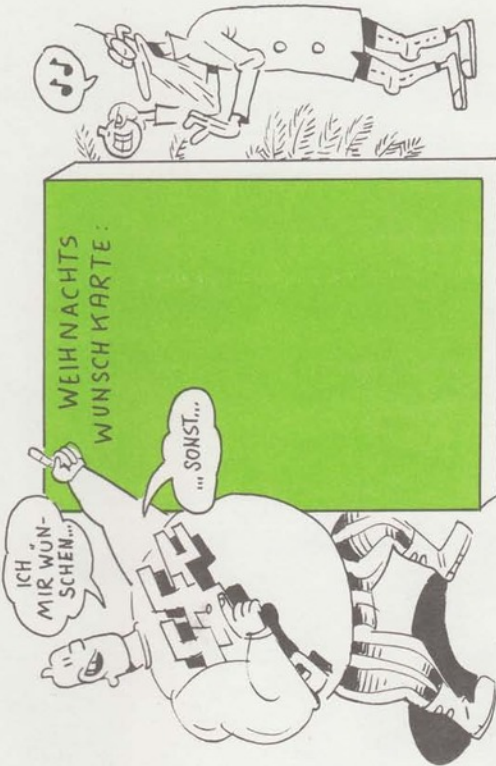
Player Manager Teil 3

ST • AMIGA • C64

föplig, steigt jedoch auch die Moral des Einzelspielers. Positiv auf die Moral wirken sich ferner häufiger Einsatz und Vertragsverlängerungen aus. Negativ sind hingegen Mißverfolg der Mannschaft, Verletzungen und ständiges Reservistendasein. Vergleiche im übrigen auch unten zu "Transfer", Status:

Hier gibt es mehrere wichtige Möglichkeiten und Innovationen. Zum einen der "MARKTWERT" des Spielers. Der dort angegebene Wert entspricht dem Wert am Anfang der Saison. Er wird zu Anfang der nächsten Saison neu bestimmt. Auch während der Saison werden Änderungen aber

sichtbar, wenn man einen Spieler auf die Transferliste setzt; der aktuelle Wert wird im Angebotsfenster sichtbar. Man sollte einen Spieler aber nicht aus Neugier auf die Transferliste setzen (zu den Gründen s.u.). Änderungen des Marktwertes sollte man beobachten, denn sie geben einem zusätzliche Hinweise auf die allgemeine Entwicklung des Spielers. Bei älteren Spielern finden sich jedoch häufig sehr niedrige Werte. Diese sollte man nicht zu ernst nehmen. Sie beruhen darauf, daß andere Spieler eine am Kauf älterer Spieler mangels langfristiger Perspektive nicht besonders interes-



CompuCamp - Ferien total... ... wir machen sie!

**KOSTENLOS für
alle POWER-PLAY-Leser!
DER NEUE CAMPS-
KATALOG '91-
THE BEST OF COMPUTING,
SPORTS, LANGUAGE
AND FUN!!!**



**Computer-, Sprach- und Sportferien mit
CompuCamp - das Programm der Superlative:**

★ Camps in Süd-, Mittel-, Norddeutschland und England mit

- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwen- kursen von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PC's)
- Computer-Spezialkursen: Hardwarebesteln und DFÜ für C64 und AMIGA
- großem AMIGA-Angebot (9 Kurse) für Einsteiger und Crack's (NEU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkursen - beliebig kombinierbar mit dem Computer- und Sport-Programm
- 27 verschiedenen Sport-Lehrgängen: Tennis, Snowboard, Surfen, Bumerang, Golf, Windsurfen, ...
- NEU: Baseball-specials für Einsteiger und Fortgeschrittene, Lenkdrachen.

- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Könner von 10-18 Jahren
- Skateboard-Camp mit TITUS skates-Profis.
- FRÜHLIHR, PFINGSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

★ US-Sprachreise-Programm: Viel-Wochen-Trips in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Gastfamilien, Sprachkursen und Freizeit-Angeboten.

★ High School Programm: Ein Schuljahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Halb- und Vierteljahresprogramme. Platzierungs-Garantie (Kalifornien, Florida etc.). Intensive Vorbereitung und Betreuung.

CompuCamp
... die Computercamp-Spezialität

**...mehr Informationen
im Gratiskatalog sofort mit
dieser Karte anfordern!**

Noch schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/81 10 81



Player Manager TEIL 2

Aggressive Spieler verursachen häufig Fouls, die zu Elfm Metern, gelben und roten Karten führen können. Sie grätschen zudem häufig auch dann in den Ball, wenn ein simples Annehmen und Weiterpassen des Balles sinnvoller wäre. Auch Verletzungen der Gegenspieler sind häufig nicht positiv für die eigene Mannschaft, weil der Gegner meist adäquaten Ersatz zur Verfügung hat. Dieser hat zudem bei einer Einwechslung noch seine volle Leistungsfähigkeit zur Verfügung, während die anderen Spieler bereits an Schnelligkeit verloren haben. Einwechselte Spieler sind daher

oft besonders gefährlich. Tolerabel ist hohe Aggressivität allerdings dann, wenn der Spieler gleichzeitig hohe Werte bei "Angreifen" aufweist, denn dann wird er weniger Fouls verursachen. Durchsetzungsstärke: Hier gibt es zwar keinen ausdrücklichen Zahlenwert im Spiel, man sollte aber in den Spielen beobachten, inwieweit ein Spieler in der Lage ist, sich im engen Zweikampf den Ball zu erobern oder ob er etwa häufig vor dem Gegner zurückweicht bzw. nicht in der Lage ist, durch den Gegner "hinter" durch zu laufen. Auch dies ist ein wichtiges Kriterium für die

oft besonders gefährlich. Tolerabel ist hohe Aggressivität allerdings dann, wenn der Spieler gleichzeitig hohe Werte bei "Angreifen" aufweist, denn dann wird er weniger Fouls verursachen. Durchsetzungsstärke: Hier gibt es zwar keinen ausdrücklichen Zahlenwert im Spiel, man sollte aber in den Spielen beobachten, inwieweit ein Spieler in der Lage ist, sich im engen Zweikampf den Ball zu erobern oder ob er etwa häufig vor dem Gegner zurückweicht bzw. nicht in der Lage ist, durch den Gegner "hinter" durch zu laufen. Auch dies ist ein wichtiges Kriterium für die

oft besonders gefährlich. Tolerabel ist hohe Aggressivität allerdings dann, wenn der Spieler gleichzeitig hohe Werte bei "Angreifen" aufweist, denn dann wird er weniger Fouls verursachen. Durchsetzungsstärke: Hier gibt es zwar keinen ausdrücklichen Zahlenwert im Spiel, man sollte aber in den Spielen beobachten, inwieweit ein Spieler in der Lage ist, sich im engen Zweikampf den Ball zu erobern oder ob er etwa häufig vor dem Gegner zurückweicht bzw. nicht in der Lage ist, durch den Gegner "hinter" durch zu laufen. Auch dies ist ein wichtiges Kriterium für die

Aufstellung, Körpergröße: Diese spielt eine spürbare Rolle bei der Kopfballdstärke, Fähigkeiten (Pass ausführen, Schießen, Angreifen, Halten). Hier sind allgemein hohe Werte gefragt: Dazu mehr beim Thema "Aufstellung" und im Anschluss Alter: Das Alter hat erheblichen Einfluss auf die genannten Werte. Junge Spieler (18-20 Jahre) erhöhen in der Regel noch ihre körperlichen Fähigkeiten, wenn sie häufig eingesetzt und nicht oder nur selten verletzt werden. Ab etwa 21-23 Jahren beginnen diese körperlichen Werte aber wieder langsam zu sinken.

60 Pf. Marke,
SONST
LAUFT
NIKT!

Player Manager TEIL 4

sehr guten Spielern) trotzdem ständig nennende und zeitranne Mannschaft noch sehr wichtig sein, soweit sich seine körperlichen Fähigkeiten noch einigermaßen frisch gehalten haben. Transfer eigener Spieler:

sehr guten Spielern) trotzdem ständig nennende und zeitranne Mannschaft noch sehr wichtig sein, soweit sich seine körperlichen Fähigkeiten noch einigermaßen frisch gehalten haben. Transfer eigener Spieler:

sehr guten Spielern) trotzdem ständig nennende und zeitranne Mannschaft noch sehr wichtig sein, soweit sich seine körperlichen Fähigkeiten noch einigermaßen frisch gehalten haben. Transfer eigener Spieler:

Ja, ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportarten von ComputCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (bitte ankreuzen): Alles über...

- Camp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen
- US-Sprachreisen**
- High School Aufenthalte** in den USA

Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 Tel. _____
 Geburtdatum _____

besitze Computer-Typ _____

bin besonders interessiert an _____

NEU **US-Sprachreise-Tips nach Kalifornien** **High School Aufenthalte** **BASISBALL-Spezial-Lehrgänge** **Grafik-Programmierung**

Antwortkarte

An **CAMPS**
 Wedeler Landstraße 93
 2000 Hamburg 56

Wünscht ein Spieler den Verein zu wechseln, sollte man ihn immer auf die Transferliste setzen. Dies steigert seine Moral ganz erheblich, während das Ablehnen des Transfers dieselbe stark senkt. Mächtige man den Spieler trotzdem behalten, setzt man das Verkaufsangebot einfach sehr hoch an. Dann wird sich kaum ein Interessent melden. Kommen (bei

Wünscht ein Spieler den Verein zu wechseln, sollte man ihn immer auf die Transferliste setzen. Dies steigert seine Moral ganz erheblich, während das Ablehnen des Transfers dieselbe stark senkt. Mächtige man den Spieler trotzdem behalten, setzt man das Verkaufsangebot einfach sehr hoch an. Dann wird sich kaum ein Interessent melden. Kommen (bei

Wünscht ein Spieler den Verein zu wechseln, sollte man ihn immer auf die Transferliste setzen. Dies steigert seine Moral ganz erheblich, während das Ablehnen des Transfers dieselbe stark senkt. Mächtige man den Spieler trotzdem behalten, setzt man das Verkaufsangebot einfach sehr hoch an. Dann wird sich kaum ein Interessent melden. Kommen (bei

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips & Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt & Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar



JA, **AMIGA** TESTGUTSCHEIN

senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufgarantie:
Sie können
Ihre Bestellung
durch kurze
Mittellung an
die
Markt & Technik
Verlag AG,
Postfach 1304,
8013 Haar
innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Rechtzeitige
Absendung
genügt.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift _____

2. Unterschrift _____

04/AC 10 11

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.

IM QUARTETT FÄHRT'S SICH SEHR NETT

Nitro

Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden: Bei "Nitro" kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald, Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifußträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer. Eure Aufgabe ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr. Der Sprit ist ganz schön wichtig: Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskisten mit Benzin, Geldscheine oder Nitrobeschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln: Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften in den Kategorien Benzinverbrauch, Fahrverhalten auf Straße und Fahrverhalten auf Gelände stehen zur Wahl. Wer dringend Sprit benötigt, kann pro Scheinchen auch 200 Einhei-



Außerhalb des Scheinwerferlichts bleibt die Streckenführung im Dunkeln (ST)

ten Benzin kaufen. Es gibt so manche Abkürzung zu entdecken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wummt man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amüsement sorgen die Nachtfahrten, bei denen man wirklichkeitstreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt. Beim Fahren im Finstern winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr z.B. zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer für ein paar Sekunden ausschalten (mehr Blechschäden).

Spurenelemente von anderen Rennspielen wie "Hot Rod" und "Motorroader" sind nicht zu übersehen. Der PS-Extrakt, der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Extraangebot und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem Motto "Wo bin ich?"). Die Atari-Version spielt sich im direk-



ten Vergleich einen Tick leichter. Solospieler haben hier mehr vom Leben, da die Computerfahrer öfters mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung, macht aber langfristig genausoviel Spaß und bietet zudem rasenden Dröhnsound. Nitro ist putzig, clever zusammengemixt, gut spielbar und macht alleine ebenso Spaß wie im Wettkampf mit ein paar Freunden. Ein schönes Rennspiel, das ich ausgesprochen gerne rauskrame.

Im Rahmen des engesteckten Genres der 2D-Rennspiele bietet Nitro nahezu alles, was das Raserherz begehrt. Die kleinen Wägelchen schleudern realistisch um Kurven und Hindernisse, der Amiga untermalt das Treiben zudem mit Motodrom-typischen Dröhn- und Quietschgeräuschen. Auf dem ST ist mir Nitro beinahe eine Stufe zu einfach, auch einem abso-



luten Renneuling dürfte es nicht schwer fallen, mit den computergesteuerten Piloten mitzuhalten. Schade, daß es Psynosis vermied, neuartige Spielideen oder spektakuläre Grafiken ins Rennen zu schicken; vom technisch ordentlichen, extrem spielbaren Nitro hätten Konkurrenzprogramme dann bestenfalls den Auspuff zu sehen bekommen.

STECK
BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psynosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

76%

Grafik: 60% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST **76%**

Grafik: 60% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Die Amiga- und Atari-Versionen sind grafisch identisch und bieten dasselbe Spielprinzip, aber die Gestaltung der Strecken ist unterschiedlich. Die Amiga-Version hat verzwicktere Kurse, wodurch das Fahren gegen die Computergegner ziemlich schwer wird. Die ST-Version ist mit weniger scharfen Abzweigungen gesegnet und dadurch etwas spielbarer; dafür liegen auf den Pisten etwas weniger Extras rum. Die besten Punktzahlen werden neben den Bestzeiten für jede Strecke auf Diskette gespeichert. *hl*

◀ Zieleinfahrt: Je besser die Platzierung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (ST)

um Normalpreis.

Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Super-tankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

Berkeley Softworks GeoBasic

GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen, die die Fähigkeiten von GEOS ausnutzen. Mit dem Konvertierungsprogramm können C64-Basic-Programme übernommen werden, und der eingebaute Debugger hilft bei der Fehlersuche. 1990, 212 Seiten, inkl. Diskette, ISBN 3-89090-245-6
DM 89,-*



W. Knupe/H.-J. Ciprina
R. Bonse/V. Goehrke
MegaAssembler
Ein komplettes Entwicklungspaket, um lauffähige GEOS-Programme zu erzeugen. Umfangreiche und leistungsstarke Makros erleichtern die Arbeit. Alle im Buch beschriebenen Listings und die GEOS-Symboltabelle sind auf der Diskette gespeichert. 1990, 431 Seiten, inkl. Diskette, ISBN 3-89090-247-2
DM 89,-*



F. Müller
Mega Pack 1
Prof-Software zum Buchpreis: eine nützliche Ergänzung, die euer GEOS-System noch vielseitiger macht. Über Pull-down-Menüs werden eine Grafikbibliothek oder Zeichensätze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt. 1989, 160 Seiten, inkl. 3 Disketten, ISBN 3-89090-772-5
DM 59,-*



F. Müller
Mega Pack 2
Prof-Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im GeoPaint-Format. Mit Zeichensätzen und kunstvollen Symbolen, die euren »Drucksachen« eine individuelle Note verleihen. Ihr müßt nur noch aussuchen, markieren, einkleben – fertig. 1989, 177 Seiten, inkl. 3 Disketten, ISBN 3-89090-350-9
DM 59,-*



U. Gerlach
Hardware-Basteleien zum C64/C128
Centronic-Druckertreiber, Floppy-Spieder im Eigenbau? Hier findet ihr die leichtverständliche Einführung in die digitale Schaltungstechnik und die Schnittstellen des C64/C128. Mit vielen Platinen-Layouts und genauen Bauanleitungen, Stücklisten und Bezugsquellen für viele interessante Erweiterungen und nützlichen Zusätzen. Doityourself! 1987, 294 Seiten, inkl. Diskette, ISBN 3-89090-389-4
DM 49,-



A. Seibert
C64'er-Spielsammlung, Band 3
Beste Unterhaltung und ausgiebiger Spaß vermitteln diese 12 spannenden und reizvollen Spiele aus der Welt der Agenten, Bösewichter und Zauberer. Ein Schnellader auf der Diskette verkürzt die Ladezeiten auf einen Bruchteil der ursprünglichen Ladezeit. 1988, 103 Seiten, inkl. Diskette, ISBN 3-89090-596-X
DM 39,-*



A. Woerrlein
64'er-Spielsammlung, Band 4
20 ausgewählte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl verlangen – und die noch besser auf die Bedürfnisse eines echten Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Kommt mit in eine Welt, die vor euch noch niemand zu Gesicht bekommen hat. 1988, 80 Seiten, inkl. Diskette, ISBN 3-89090-703-2
DM 39,-*

* unverbindliche Preisempfehlung

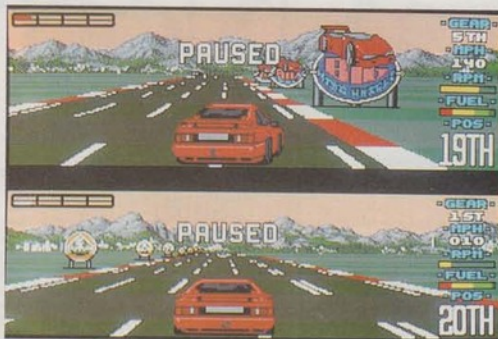
Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

4185



Mit dem offenen Cabrio durch den Regen (MS-DOS/VGA)



Hobby-Rennfahrer im Rausch der Raserei (Amiga)

RASENDER RÜPEL

Test Drive III

Die erfolgreiche Autorennspielerserie "Test Drive" geht nun in die dritte Runde. In dem neuesten Sproß der Reihe "Test Drive III" dürft Ihr per Tastatur oder Joystick einen von drei heißen Öfen über kalifornische Küstenstraßen jagen. So dürft Ihr Euch an digitale Steuer eines Pininfarina Mythos, eines Super-Chevrolet oder eines Lamborghini setzen.

Am Grundprinzip des Programms hat sich nichts geändert: Gegen mehrere Computerfahrer müßt Ihr mit Eurem Schlitten über normale Landstraßen brausen. Wer

als erster ins Ziel geht, gewinnt. Aber auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Neu ist die 3D-Grafikfülle unter VGA bei Test Drive III. So ist von der Kuh am Straßenrand über Straßenleuchten bis zum Stoppschild alles vorhanden. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel oder Regen gibt es. Wer eine Adlib oder Roland in seinem PC hat, wird zusätzlich statt Gepiepse mit Autoradiomusik umschmeichelt. *mh*

Mist, schon wieder so ein Polizeiauto mit heulenden Sirenen hinter mir — man sollte eben nicht mit 360 in eine Kurve brettern, in der nur 50 erlaubt ist. Am Anfang begeistert Test Drive III durch tolle VGA-Grafik und edle Streckenführung. Leider setzt die Grafikfülle eine entsprechende Rechenpower voraus.

Na ja...



ohne einen sehr fixen AT schlurften die Renner im Kriechgang dahin — trotz einstellbarer Detailstufe. Außerdem läßt die Motivation nach einigen Runden ganz gewaltig nach. Denn hat man erst mal alle grafischen Gags gesehen und kennt die Strecken auswendig, wird es ziemlich langweilig.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 57%

Grafik: 70% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

BLEIFUSS-BONBON

Turbo Challenge

Motorenlärm dröhnt in den Ohren, Auspuffgase benebeln die Sinne: Hunderttausende lieben diese Atmosphäre, wie man sie bei Formel-1-Autorennen vorfindet. Wer seine Gesundheit schonen, aber trotzdem dem Rausch der Raserei verfallen will, kann seine Leidenschaft dank Gremlins "Lotus Esprit Turbo Challenge" zu Hause ausleben. Die 32 verschiedenen Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölputzen) auf den Bildschirm gezaubert, der zwecks Zwei-Spieler-Mo-

du horizontal gesplittet ist. Ihr tretet gegen 19 Konkurrenten an, die um Sieg und WM-Punkte fahren. Eure aktuelle Position seht Ihr ständig eingeblendet. Fallt Ihr hinter den zehnten Platz zurück, solltet Ihr schleunigst einen Gang hochschalten: Nur die besten zehn Flitzer kassieren Punkte und qualifizieren sich für das nächste Rennen. Wenn die Strecke besonders lang ist, kommt Ihr an einem Boxenstop nicht vorbei: Nachtanken ist angesagt. Zu Rennbeginn darf man zwischen Automatik und Gangschaltung wählen. *mg*

Wenn man zu zweit antritt, beschleunigt das rasante Turbo Challenge auf Höchstgeschwindigkeit. Alleine ist die Raserei auf Dauer leider etwas oberflächlich. Gasgeben, ausweichen, schalten, bremsen — nach ein paar

Gut!



Rennen wird's zur Routine. Selbst beim Oldie "Pitstop II" mußte man auf die Abnutzung

der Reifen achten. Wer sich eine realitätsnahe Simulation erhofft, dürfte enttäuscht sein. Fans von gradlinigen, gut spiel- und steuerbaren (mächtig wichtig) Autorennen werden dagegen prima unterhalten; nicht zuletzt wegen der beeindruckend flotten und angenehmen ruckfreien 3D-Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 71%

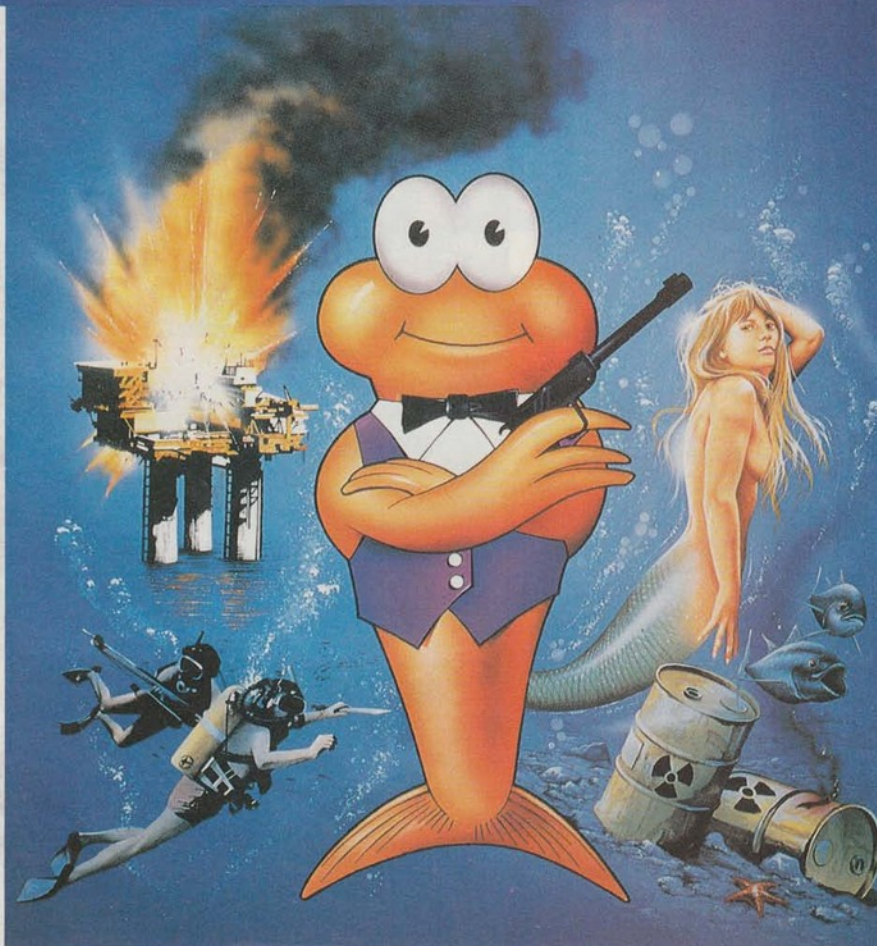
Grafik: 82% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

Mein Name ist Pond!



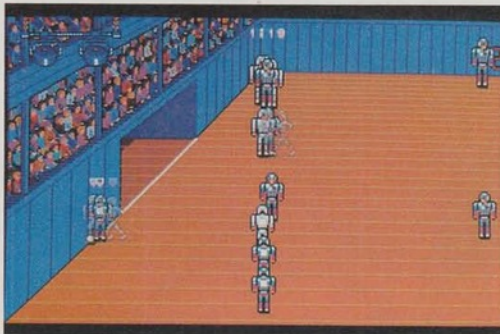
James Pond spielt die Hauptrolle in dem feuchten Arcade-Adventure von Millennium.

Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfzig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 007 sind natürlich nur rein zufällig — immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!



United Software

Das ultimative Programm



Ein neues Mitglied im Club der Fußballkatastrophen (Amiga)



Ein Trainer sitzt vorm Hauptmenü (Amiga)

DER GOLDENE ABSCHUSS

Pro Soccer 2190

Wer im Jahre 2190 deutscher Meister wird, wissen wir nicht. Aber wie das Fußballspiel in 100 Jahren aussehen wird, glauben die Programmierer von Vulture Publishing erahnen zu können. Das Gekicke findet in der Halle statt, wo der Ball behende von den Banden abprallt. Die Spielzeit ist in Viertel unterteilt. In zwei Ligen (Europa und Amerika) wird erst der Kontinentalmeister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Pro Gruppe gibt es acht Teams. Die beiden Gruppen-ersten spielen dann im Finale den Champion aus.

Bei "Pro Soccer 2190" steuert Ihr ein Team Eurer Wahl von Spieltag zu Spieltag. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und steuert einen Kicker Eurer Mannschaft selbst. Mit einem eigenwilligen Schußsystem beglückt (Stärke- und Richtungsanzeigen sind zu beachten), versucht man, dem Gegner tüchtig Tore einzuschicken.

Schön für Statistikfans: Nach jedem Viertel wählt eine unsichtbare Journalistenschar den "wertvollsten Spieler" des vorangegangenen Abschnitts. *hl*



Hilfe



Wenn so die Zukunft des Fußballsports aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Federball oder Mikado. Die Macher dieses futuristischen Flasks haben brav an

Nettigkeiten wie Liga-Modus und Statistiken für jeden einzelnen Spieler gedacht. Aber was nützt's, wenn sich das Ganze spielt wie ein nasser Waschlappen? Wirt hopst der Ball in der Gegend herum; die

Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall.

SONDERANGEBOT

World Soccer

Die Zukunft des internationalen Fußballs ist die Liga mit den besten Mannschaften der Welt. In drei Klassen ringen Spieltag für Spieltag Spitzenteams von Moskau über München bis nach Mailand und Madrid um wertvolle Punkte. Eine dieser ruhmreichen Mannschaften dürfen Sie trainieren. Ihr Club startet in der schlechtesten der drei Ligen und soll durch munteres Siegen langsam, aber sicher in die oberste Etage geführt werden. Sie kümmern sich ausschließlich um die Mannschaftsaufstellung, Spielertransfers und Geldan-

gelegenheiten. Bei jedem Kicker geben Alter, Schnelligkeit, Fitneß und Geschicklichkeit über seine momentane Form Aufschluß. Stellen Sie die optimale Elf zusammen und halten Sie auf dem Transfermarkt nach vielversprechenden Nachwuchskräften Ausschau. Wer möchte, kann sich die Höhepunkte jeder Partie zeigen lassen. In den Spielverlauf kann man aber nicht eingreifen; er hängt im wesentlichen von Eurer Mannschaftsaufstellung und der Qualität des Gegners ab. Der Spielstand darf gespeichert werden. *hl*

Brr, ein "Football Manager"-Verschnitt der spartanischen Art. "World Soccer" bietet ein recht sparsames Spielprinzip, dem es an Abwechslung und Tiefgang mangelt. Die grafische Präsentation der Höhepunkte eines Mat-

Geht so



ches sieht ganz schick aus, doch an wirklich sinnvolle Features wie einen Zwei-Spieler-

Modus wurde nicht gedacht. Wer schon ein ähnliches Programm wie z.B. das gelungene "Bundesliga Manager" in seiner Sammlung hat, kann auf World Soccer getrost verzichten. Interessant wird das Spiel aber durch seinen er- freulich niedrigen Preis: Für faire 30 Mark ist man mit von der Partie.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Vulture Publishing, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 12%

Grafik: 17% Sound: 41%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 12%

Grafik: 17% Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Atlantis, Zirka-Preis: 30 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 39%

Grafik: 36% Sound: 35%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

KORONA SOFT

Alles, was Spaß macht! Die Software für Ihren Computer

Tel.: 052 41 / 18 28
Fax: 052 41 / 130 43

C-64 Disk	DM
Bomber	53,--
Bundesliga Manager	49,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Dick Tracy	49,90
F-14 Tomcat	43,--
International 3D Tennis	43,90
Kick Off 2	49,90
Klax	49,90
Lords of Doom	53,90

Amiga	DM
Animation Studio	299,--
Awesome	99,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
Elvira-Mistress of ...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F 29 Retaliator	79,90
F-16 Falcon	89,--
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
688 Attack Submarine	89,--
Bad Blood	99,90
Big Business	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Crash Course	99,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Imperium	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
J. Nicklaus Unlimit. Golf	89,90
Khalaan	79,90
Kings Quest V	99,90
Legend of Fairghail	89,90
LHX-Attack Chopper	119,--
Loom	69,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Midwinter	89,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Operation Stealth	89,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 | MS-DOS 109,90
ST 89,90

Oil Imperium	43,--
Test Drive 2	53,--

Atari ST	DM
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
F 29 Retaliator	79,90
Imperium	79,90
Invest	79,90
Kick Off 2	69,90
M.U.D.S.	89,90
Operation Stealth	79,90
Paradroid '90	79,90
Powermonger	89,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90

Legend of Fairghail	79,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Loom	89,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Nitro	59,90
Paradroid '90	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Rick Dangerous II	69,90
Shadow of the Beast II	99,90
Spindizzy Worlds	79,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Wild West World	99,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

Ishido

Amiga 79,90 | MS-DOS 89,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang, rufen
Sie uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

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

- kein Kaufzwang
- keine Mitgliedschaft
- schneller Service
- regelmäßige Infos

**Kennen Sie unseren Laden?
Besuchen Sie uns in der Carl-
Bertelsmann-Str. 53**

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

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

- Ich möchte nur den Katalog!
- Hiermit bestelle ich folgende
Spiele: _____

Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

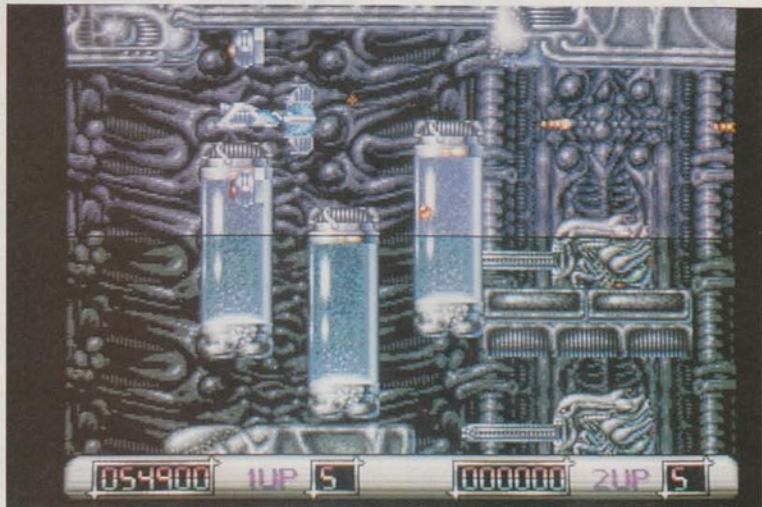
pp1-91

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

BUCHSTABEN-
SALAT

Z-Out

Hoppla, sollte mich mein Gedächtnis im Stich lassen? Vor einem knappen Jahr habe ich zwar "X-Out" gespielt, aber an einen Nachfolger namens "Y-Out" kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Ob uns Rainbow Arts etwas vorenthält? Oder hat man dort nur Probleme mit dem Alphabet? Sei's drum, immerhin gehört "Z-Out" demselben Spielgenre an. Es ist wie sein Namensvetter ein horizontal scrollendes Actionspiel mit sechs gefährlichen Leveln. Mehr Gemeinsamkeiten gibt's allerdings nicht. So werden die Extrawaffen konventionell während des Spiels diversen Aliens abgeluchst und nicht wie bei X-Out im Shop gekauft. Neben dem bewährten Satelliten (natürlich an- und abkoppelbar) schwirren Beiboote, Flammenwerfer, Dreifachschuß und andere nützliche "R-Type/Katakis"-inspirierte Ausrüstungsgegen-



Das farbenprächtige Z-Out reizt die technischen Fähigkeiten des Amigas weitestgehend aus (Amiga)

stände herum. Der allseits geschätzte Beam-Schuß (wird durch längeres Feuerknopfdrücken aktiviert) ist ebenfalls von Beginn an verfügbar.

Die Levels sind recht umfangreich und jeweils mit anderen Feinden und Grafiken gespickt. Besonders bemerkens-

Z-Out ist solider Ballerspaß mit ver-schwindend kleinen Schönheitsfehlern. Grafik, Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so, wie sie jeder "R-Type"-Pilot liebt; dummerweise schluckt die Begleitmusik einen Großteil der Explosions- und Schußgeräusche. Waffenschatz gibt's reichlich, eine optische Anzeige für den Beam-



Schuß (wann ist er aufgeladen) vermisst ich allerdings sehr. Da ich aber wahnsinnig neugierig auf Gegner, Grafik und Waffen späterer Levels bin und Z-Out technisch hervorragend gelungen ist, darüber hinaus mit einem von mir sehr geschätzten Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sei ihm ein Zweierlächeln gegönnt.

Was lange währt, wird endlich gut. Vor einem halben Jahr haben wir im Aktuellteil das Actionpektakel "Wargate" vorgestellt. Jetzt liegt es in der endgültigen Fassung als "Z-Out" vor. Der positive Eindruck von damals hat sich glücklicherweise bestätigt.



Bildschirm herumzischen, bleibt man von Ruck-Zuck-Einlagen weitestgehend verschont. Ein dickes Lob gebührt auch den Grafikern, deren Pixelkunst wir tolle Hintergrundlandschaften und farbenfrohe Sprites verdanken (Der Unterwasser-Level ist eine wahre Pracht). Als besonderer Leckerbissen hat sich der Zwei-Spieler-Modus entpuppt. Z-Out ist zwar recht schwer, spielt sich aber prima. Ein feines Ballerspiel, das dem Amiga gerecht wird.



Fliegt das Raumschiff unter Wasser, wird es langsamer (Amiga)



Angriff ist die beste Verteidigung

wert ist der Unterwasserlevel, in dem einem das Wasser an manchen Stellen buchstäblich bis zum Hals steht. Tückisch: Fliegt man unter dem Meeresspiegel, wird das Manövrieren des Raumschiffs etwas erschwert. Wer will, darf zusammen mit einem Kumpel auf Alienjagd gehen. In diesem Modus ist das Extrarsenal allerdings eingeschränkt: zu einfach soll's schließlich nicht werden. mg

STECK
BRIEFGenre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 76%

Grafik: 82% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MASTERBLAZER führt 3D-Sport-Action in neue Dimensionen!

MASTER BLAZER

Als Fortsetzung des bekannten Ballblazer von Lucasfilm Games, nutzt Masterblazer alle technischen Erweiterungen der 16-Bit-Rechner bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit aus.

Spielen Sie den Sport der Zukunft - eine Art 'Höchstgeschwindigkeits-Fußballspiel' mit reaktionsschnellen Gleitern (Rotofoils) in futuristischer Umgebung, oder liefern Sie sich auf dem Rennkurs heiße Duelle mit menschlichen oder vom Computer gesteuerten Gegnern.



Bildschirmfoto - Amiga



© 1990 RAINBOW ARTS

Ballblazer (c) 1985 Lucasfilm Games.

Rainbow Arts GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

- * Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sekunde (Amiga).
- * 1 oder 2 Spieler Modus.
- * 8 Spieler können im Wettkampf gegeneinander antreten.
- * Jedes Format wurde individuell programmiert, um die Vorteile der einzelnen Rechner voll auszuschöpfen.
- * Herausragende Grafiken und eine eindrucksvolle Introsequenz (Amiga).
- * Fantastische Musiken und futuristische Soundeffekte.

Erhältlich für
AMIGA & ATARI ST
IBM-PC und Kompatible
- Frühjahr 1991

BALLER-ALLERLEI

Awesome

Wer als Weltraumhändler hofft, durch lukrative Geschäfte im "Awesome"-System viel Geld zu scheffeln, sollte besser mit jeder Form rasanter Bildschirmaction vertraut sein. Schon beim Anflug auf eine Zielwelt dürfen die Waffen sprechen. Asteroiden, Piratenschwärme und Horden fremder Lebensformen, kurz, alles, was sich im Orbit um den Planeten befindet, muß pulverisiert werden, damit die Reise überhaupt beginnen kann. Das "egozentrische" Spielprinzip kennt man aus "Rotox": Während das eigene Raumschiff ungerührt in der Bildschirmitte verharrt, dreht und bewegt man den Hintergrund und

die Gegner. Überlebt man's, beginnt der Landeanflug. Meist stört dabei ein lästiger Riesenwurm, berühmt-berühmt aus "Space Harrier". Diesen gilt es in einer 3D-Sequenz mit den Lasern zu füttern, bis er, widerwillig explodierend, den Weg freigibt. Die nächsten Kämpfe finden vor dem malerischen Hintergrund der Ozeane und Kontinente des Zielplaneten statt. Wer sich hier lange genug gegen die aus allen Richtungen anfliegenden Abfangjäger behauptet, sammelt Sauerstoff, der später dringend benötigt wird. Zugleich sollte der Pilot nach einem Landeplatz Ausschau halten, der ihn aus dem Acht-Wege-

Das vierte Reflection-Spiel ist um einiges benutzerfreundlicher als die Vorgänger: Die langatmige Game-Over-Sequenz kann ausgeschaltet, erfolgreiche Handelsreisen können an bestimmten Punkten wieder aufgenommen werden. Trotz des "Viele-kleine-Action-Spielchen"-Prinzips, inzwischen gewohnt: Awesome gefiel mir nach kurzer Eingewöhnung der geschickte Aufbau der

Gut!



ballerlastigen Handlung doch sehr gut. "Awesome" ist fair (jede Sequenz ist auch mit minimaler Bewaffnung und Ausstattung zu schaffen), aber niemals zu leicht. Daß Grafik und Sound den Amiga voll ausreizen, ist man von den Entwicklern gewohnt: Awesome bringt jedoch zudem noch eine Menge Langzeit-Spaß.

Die Grafik-Voyeure unter den Amiga-Besitzern werden sich die Hände reiben: Nach den beiden "Beast"-Spielen bieten Reflections mit Awesome erneut prächtige (und extrem teure) Pixelkunst. Diesmal haben sich die Programmierer zudem etwas mit dem Spieldesign auseinandergesetzt, denn in dieser Beziehung ist

Gehst so



Awesome ein klarer Fortschritt. Zwar mutet die Mixtur aus viel Action und wenig Handeln manchmal etwas zusammengeschustert an, doch größere Mängel findet man kaum. Wer nur ein Laufwerk hat, der wird allerdings fluchen: Die ständige Nachladerei und das Diskettenwechsel zerren schon bald gewaltig an den Nerven.

Parallax-Schlamassel rettet. Das letzte Stück des Weges muß zu Fuß zurückgelegt werden. "Gauntlet"-artig steuert man das Alter Ego durch Ansammlungen aggressiver Lebensformen und (hoffentlich)

am großen Endgegner vorbei. Jetzt geht's ans Handeln: Über komfortable Menüs wird verkauft und ausgerüstet (hier gibt's Extrawaffen!), werden Verträge unterschrieben und neue Zielplaneten angepeilt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

69%

Grafik: 77% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Rotierende Sprites im Weltraum, Gefahr aus allen Richtungen über dem Planeten, ein grüner Drache vor dem Eingang zum Raumhafen (Amiga)

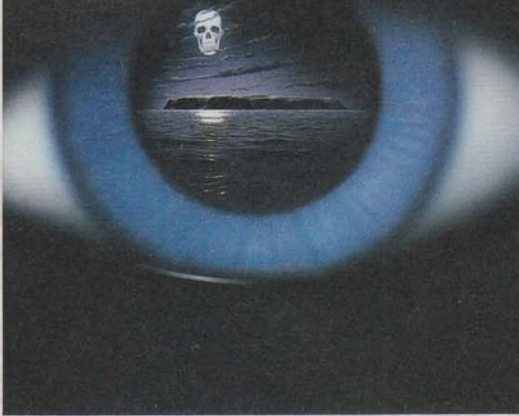


Viel vom Gerümpel, das man während der zahlreichen Raumgefechte eher zufällig eingesammelt hat, kann man hier für gutes Geld losschlagen. Dann wieder hinaus ins Unbekannte: Neue Gegner, Gefahren und Musikstücke warten. In den Ballerabschnitten sorgen diverse Hilfsmittel für Orientierung: Ein Radar hilft durchs Rotox-Getümmel, beim Kampf um die Landeurlaubnis weist ein gelber Pfeil die Richtung. Awesome unterstützt sowohl ein zweites Disketten-Laufwerk, als auch den 1-MByte-Speicher. wi

◀ Mini-Monster sind out (Amiga)

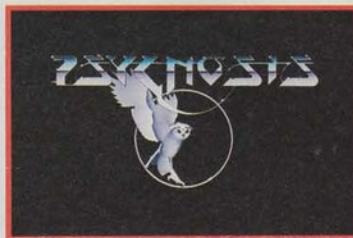
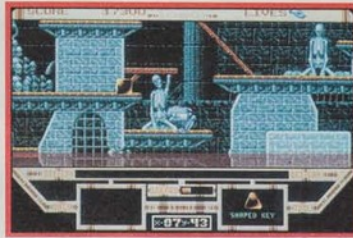
Freiwillige vor!

THE KILLING GAME SHOW



Der erste Preis ist Ihr Leben!
In einer Art Rüstung, die Ihnen einen gewissen Schutz bietet, stehen Sie hier als Teilnehmer der KILLING GAME SHOW. Unter den Augen von Millionen Fernsehzuschauern müssen Sie sich Ihren Weg über die 16 Zwischenstationen vorbei an feindlichen Lebensformen erkämpfen. Geben Sie den Zuschauern das, wofür sie bezahlt haben! Suchen Sie die nötigen Waffen und Werkzeuge — wenn Sie können...
THE KILLING GAME SHOW läßt Sie die Wände hochgehen — zum einzigen Ausgang...

Erhältlich für Amiga, Atari ST

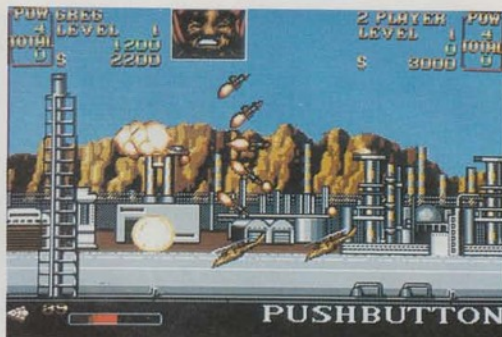


United Software

Das relevante Programm



Der Robo-Knirps auf dem Weg in den zweiten Level (Amiga)



Müde fliegt er vor sich hin: Schade um das Kerosin (Amiga)

NAHKAMPF-NACHWUCHS

Atomic Robo-Kid

Nachdem der robuste Roboter-Winzling "Atomic Robo-Kid" schon die PC-Engine heimgesucht hat, versucht er nun sein Glück auf verschiedenen Computersystemen. Der Dreikäsehochballer schiebt seinen Weg durch eine ganze Menge Levels, die ungezwungen mal horizontal und mal vertikal scrollen. Jede fünfte Spielstufe schiebt sich ein gewaltiger Alien-Koloß in den Mittelpunkt des Geschehens und fordert Euch zum Zweikampf.

Bis es soweit ist, solltet Ihr den Robo-Bubi ordentlich aufgerüstet haben. Zu Be-

gin ist er nämlich nur mit einer recht simplen Waffe ausgestattet. Zum Glück trudelt ab und zu ein Extrasymbol vorbei, das seine Eigenschaft nach einem dezenten Schuß vor den Bug ändert. Zur Verfügung stehen Speed-Up (mehr Beweglichkeit), Bomben (explodieren wenige Pixel vor dem Robo-Kid) sowie Drei- und Fünffachschuß. Wer mehrere dieser Extrawaffen eingeheimst hat, der kann diese mittels der Space-Taste oder einem längeren Feuerknopfdruck während der Kampfhandlungen umschalten. *mg*

Technisch läßt die Umsetzung des Arcade-Hits Atomic Robo-Kid ziemlich zu wünschen übrig. Das Scrolling rückt unwiderruflich, ob nun viele oder wenige Sprites den Bildschirm bevölkern. Trotzdem spielt sich das Ballerspektakel ganz ordentlich. Die Mängel des Originals (etwas hektisch; zu große Sprites für die meist

Gehört so



lerspielumsetzungen ins Gedächtnis zurückruft. Alles in allem ganz passabel.

beugte Umgebung) sind zwar geblieben, weitere wurden allerdings nicht hinzugefügt. In Sachen Spielbarkeit kann man mit der Adaption durchaus zufrieden sein — besonders, wenn man sich viele andere mißratene Balanzspielumsetzungen ins Gedächtnis zurückruft. Alles in allem ganz passabel.

PULVERDAMPF & BALLERMURKS

U.N. Squadron

Tolle Burschen, die Kampfflieger von der "U.N. Squadron". Wo böse Diktatoren auf Erden das Kriegszepter schwingen, werden diese treffsicheren Kerle eingesetzt. Ballernd kämpft Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels, in denen ganze Formationen von Flugzeugen, Panzern und anderen Mitgliedern des gegnerischen Fuhrparks auf Euch zugerauscht kommen. Beharrliches Drücken des Feuerknopfs wirft den Angreifern eine Handvoll Standardraketen entgegen. Tippt man den Feuerknopf nur kurz an, wird

die mitgeführte Extrawaffe aktiviert. Am Levelende wartet der unvermeidliche Obergegner, der fleißig Treffer schluckt, bevor er sich heftig qualmend verabschiedet.

Vor jedem Einsatz dürft Ihr Extrawaffen kaufen, solange die Bargeldvorräte reichen. Außerdem habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Flugzeugen. Wer mit einem Freund zusammen durch die Lüfte ballern will, darf dies im Zwei-Spieler-Modus tun. Drei Continues lassen Euch nach dem Ableben Eures Fliegers im selben Level weiterspielen. *hl*

Das hätte wirklich ein nettes Ballerspiel werden können. Der Zwei-Spieler-Modus ist o.k., die Extraauswahl gelungen. Aber die Spielbarkeit... oh Weh! Da hat sich anscheinend niemand vor Veröffentlichung des Programms hingesetzt und es in Ruhe probegespielt, denn eine solche Ausgeburt an unfairer

Na ja...



Stellen wie U.N. Squadron erlebt man selten. Man kann kaum vernünftig spielen, da hilft nur die Devise "Augen zu und das Beste hoffen". Den Programmieren sollte man die Disketten um die Ohren hauen und sie bei ein paar japanischen Videospieldmodulen Anschauungsunterricht nehmen lassen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik: 58% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 39%

Grafik: 67% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung



Erkundigen
Sie sich nach der
DEUTSCHEN
Ausgabe.

Die Ad Lib Musik Synthesizer Karte: Lassen Sie sich beeindrucken!



Haben Sie es satt, sich das Piepsen und Surren aus Ihrem PC-Lautsprecher anzuhören? Die Ad Lib Musikkarte wird Ihren Lieblingsspielen mit unglaublichen Toneffekten und Musik eine ganz neue Bedeutung verleihen. Diese halbgroße Karte kann gleichzeitig bis zu 11 synthetisch FM modulierte Stimmen spielen - alles von Baßtrommeln und Schußsalven bis zu Trompeten und Tornados. Diese von den größten Unterhaltungs-Softwareverlegern wie Cinemaware, Electronic Arts, Lucasfilm, MicroProse, Sierra, Titus und US Gold unterstützte Karte stellt den Standard der Industrie für Tonkarten auf der IBM PC-Plattform dar. Stecken Sie die Karte einfach in Ihren IBM PC oder kompatiblen

Computer ein, schließen Sie Kopfhörer, Lautsprecher oder Heim-Stereoanlage an Ad Libs Standard-Audioverbindung an und stellen Sie die Lautstärke auf dem eingebauten Verstärker ein. Nun können Sie den unglaublich tollen Ad Lib Klang bei den "heißesten" Spielen oder dem mitgelieferten Juke Box[®] Abspielprogramm erleben. Lassen Sie sich beeindrucken!
Ad Lib ist nicht nur für Spiele da. Es gibt eine ganze Palette von Ad Lib Musikprodukten - Sie können die Musik komponieren oder einfach zurückspielen; formen Sie außergewöhnliche, neue Instrumentenkänge oder entspannen Sie sich bei einem Musikausbildungsprogramm, das Spaß macht.



AdLib

In Deutschland erhältlich bei Profisoft (Tel. 0541-122065) und Leisuresoft (Tel. 02389-7800), in der Schweiz bei Elepro (Tel. 073-411841) und in Österreich bei Darius (Tel. 0222-239580).

Neue, kompatible Spiele.

Hier nur einige der aktuellsten neuen Computerspiele, die zum Gebrauch mit der Ad Lib Musikkarte entwickelt wurden:



Systemanforderungen: IBM PC, XT, AT oder kompatibel mit 256K RAM, DOS 2.0 oder höher, CGA, EGA oder Schwarzweiß-Grafikkadpter sowie Kopfhörer oder externe Lautsprecher.
©1990 Ad Lib. Ad Lib ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ad Lib Inc. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Corporation.

DIE 100 BESTEN SPIELE 1990



★
Im neuen
POWER PLAY
SPECIAL 2 ab
28. November bei
Eurem
Zeitschriften-Händler!

Auf über 100 Seiten testet POWER PLAY
in 100 ausführlichen Spiele-Tests
Versionen für alle wichtigen
Computer- und Videospiele mit
entsprechenden Farbbildungen: die
besten Spiele für Amiga, C64, ST und PC.
Videospiele: Top-Module für Sega,
Nintendo, Mega Drive und PC-Engine.
Alle Spiele sind alphabetisch geordnet
mit praktischen Tips zu jedem Spiel!
Außerdem: die Übersicht wann welcher
Test und Tip in welchem POWER PLAY
stand - mit POWER PLAY-WERTUNG! ★

POWER
PLAY

DM 9,80



POWER PLAY
SPELLE-SONDERHEFT 2

AUF EINEN BLICK: Alle Tests & Tips ■ **POWER-TIPS:** Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Sega, Nintendo und PC-Engine ■ **COMPUTERSPIELE:** Die Besten für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs ■ **ENTSCHEIDUNGSHILFE:** Ausführliche Spieletests



Wo Strider säbelt, springt kein Sprite mehr (ST)

SALTO MORTALE

Strider II

Er ist wieder da: Strider, säbelschwingender Kremelmauer-Erstbesteiger und Turmweltmeister aller Systeme, schlägt (im handlichen Rick Dangerous-Format) zurück. Den furiosen Flammensäbel hat er noch dabei; bleiben die zahlreichen Gegner auf Distanz, wird eine brandneue Laserwaffe gezückt. Verschwunden hingegen sind abgefeilte Kommunistensterne, Rotarmisten, Hammer und Sichel; eine neue ungewöhnliche Welt, mit Natur- und Technoszenen, scrollt in alle Richtungen, Strider selbst springt

und klettert fast wie am ersten Tag. Hat er alle Roboter und Mutanten eines Levels säuberlich halbiert oder über den Haufen geschossen, verwandelt sich Strider in einen bulligen Kampfrobooter. So gerüstet geht's gegen den obligatorischen Endgegner. Die spärlich gesäten Extras liegen nicht unbedingt auf dem direkten Weg in den nächsten Level. Will man seine Feuerkraft und Lebensenergie aufpeppen oder einen "Sidekick" erwerben, muß teils in abgelegenen Passagen der fünf Levels gesucht werden. *wi*

Vielleicht liegt's daran, daß ich den imposanten Mega-Drive-Strider zu oft auf den Bildschirm holte, vielleicht stört mich auch, daß der Held nun zwar schöne ballern kann, einige seiner atemberaubenden Turnerticks jedoch verlernt hat. Längst bietet nicht mehr jeder Mauervorsprung Halt für seine geschickten

Geht so



Hände; Viel vom Schwung des Vorläufers ging verloren. Wieso reservierten die Entwickler fast die Hälfte des Bildschirms für Anzeigen und Portraits? Das Geschehen wirkt dadurch noch mickriger. Technisch gibt's nicht viel zu meckern: Das Scrolling ruckelt dezent, Grafik und Sound sind ganz passabel.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 59%

Grafik: 62% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17

Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern professionelle Spielesoftware.

Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste:

AMIGA

Powermonger	89,00
Kick Off 2	69,95
Their Finest Hour	89,00
Imperium	79,00
Pirates	69,95
Pool of Radiance	75,95
Legend of Fearghail	79,00
F 16 Falcon Mis. Disk 2	59,95

IBM PC

Silent Service 2	99,95
Flight of The Intruder EGA	99,95
Railroad Tycoon	99,95
Ultima 6	99,00
LHX Attack Chopper	119,00
PGA Golf	79,00
Sound Blaster Card	429,95

ATARI ST

Powermonger	89,00
Their Finest Hour	89,00
Immortal	79,00
F-19 Stealth Fighter	89,95
Dragons Flight	89,95
Kick Off 2	69,95
Imperium	79,00

C 64/128

Kick Off 2	39,95
Champions of Krynn	79,00
Secret of the Silver Blades	69,95
Pirates	49,95

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). - Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
Max-Cahmbrey-Str. 3
4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2-11 17
Telefax: 05 21/2-28 59



Dreidimensional ins spielerische Niemandsland: Shock Wave (Amiga)



Dunkel war's, der Mond schien helle (MS-DOS)

SCHOCKWELLENSCRECK

Shock Wave

Du bist in dem Actionspiel "Shock Wave" ein freundlicher Gefängnisdirektor im Jahre 2167. Leider mögen Dich die Gefangenen, die Du auf andere Planeten verbannt hast, nicht besonders und sinnig auf Rache. Die Häftlinge basteln sich kurzerhand einige Raumschiffe zusammen und greifen an.

Prinzipiell ist Shock Wave in zwei Bereiche unterteilt. Zum einen gibt es den reinen Ballerteil. Hier dürft Ihr in 3D-Manier à la "Space Harrier" anfliegende Feindschiffe abschießen und alle zehn Spielstufen gegen einen beson-

ders dicken Gegner antreten. Vor jedem Angriff wird Euch angezeigt, wie viele Feinde Ihr in dieser Welle zu erledigen habt. Zusätzlich gibt's noch eine Art Wirtschaftsteil. Hier seht Ihr Euren Planeten aus der Vogelperspektive. Der Planet ist in vier Teile geteilt, in denen Ihr jeweils verschiedene Produktionsanlagen aufbauen dürft. So gibt es Minen, die Euch mit Kleingeld versorgen, Öl-Bohrtürme, die für Treibstoff sorgen, Armeen, die Angreifer behindern, und Fabriken, die neue und bessere Waffen für Euch entwickeln. mh

Shock Wave gehört genau zu der Gattung Spiel, die jedem Action-Freund den kalten Schauer des Grauens über den Rücken jagt. Zwar kann die 3D-Ballerei technisch mit schneller und bunter Grafik beeindrucken, allerdings wird das Spiel durch den völlig überflüssigen "Wirtschaftsteil" ziemlich verunstaltet.

Na ja...



Denn dummerweise kosten gerade die Einrichtungen am meisten Geld, die am dringendsten benötigt werden — die Folge: Es besteht kaum die Chance, das eigene Schiff mit wichtigen Extrawaffen auszurüsten. Bevor man genügend Geld beisammen hat, haben die Feinde den Kampf für sich entschieden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Digital Magic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 19%

Grafik: 64% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

SCHATTENSPIEL

Blade Warrior

Es wird Nacht im fernen Fantasy-Königreich, friedliche Kaufleute und Bauern betten ihr Haupt zur Ruhe und "Blade Warrior" macht sich auf den Weg, den mächtigen Dämonen Murk zurück zum Teufel zu jagen. Doch keine gewöhnliche Klinge vermag den Panzer des Bösewichts zu durchdringen. Blade muß deshalb den Erzauberer der fiktiven Welt aufsuchen; im Austausch gegen sieben Fragmente eines magischen Tablett, belegt dieser ihm das Schwert mit mächtigen Sprüchen. Blade muß sie sieben Hexern gegen

magische Komponenten abkaufen. Diese Kräuter, Tierchen und Artefakte, die er während seiner Reise sammelt, kann er dank seines Privatlabors auch selbst zu Zaubersprüchen mixen.

So konventionell die horizontal scrollende Handlung, so ungewöhnlich ihre grafische Präsentation: Blade, die zahlreichen Monster und die Pflanzen gibt's nur als schernschnittartige Silhouetten, der nächtliche Himmel und viel Kleingetier strahlt jedoch je nach Grafikkarte (VGA, CGA oder EGA) gewohnt farbenfroh. wi

Die Idee ist durchaus interessant: Die Image Works-Entwickler liefern die Schatten/Umrisse der Figuren, der Spieler hat diese, Kraft seiner Fantasie, auszufüllen. Leider hat das Spielprinzip einen Bart, der wahrscheinlich ebenfalls einen eindrucksvollen Schatten werfen würde. Da die Anzahl der eige-

Na ja...



nen Schwerthebe auf drei begrenzt ist, das Kleinode sammeln und Monsterplättchen schnell langweilig wird und auch das Mixen von Zaubersprüchen dem Spielchen nicht mehr Tiefe verleiht, sei vom Kauf abgeraten. Barbaren-Fans und Freunde ungewöhnlicher grafischer Ideen können probierspielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 47%

Grafik: 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Schildkröten-Fieber!



COWABUNGA! Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS.



Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neil™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouse™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED. Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.

Published by Mirrorsoft Ltd, under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.

Image Works, Irwin House, 118 Southwork Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.



United Software

Das relevante Programm

**COMPUTER
LIVE**

COMPUTER LIVE

DAS INTERNATIONALE COMPUTERMAGAZIN

1

Markt & Technik
Januar 91
DM 6,50
OS 50,- / str. 6,50
Lit. 6900
Hft. 8,- / dkr. 35,-
Trink. 20,-

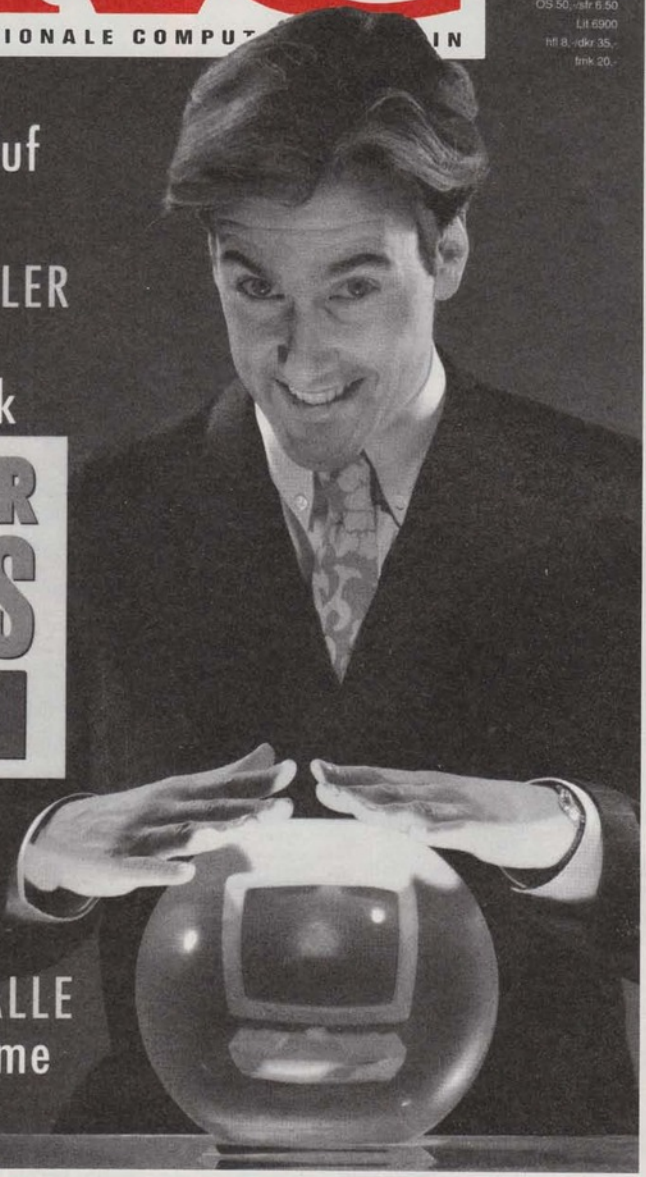
■ **AT ODER SX ?**
Der beste PC-Kauf
für 3000 Mark

■ **APPLE'S KNÜLLER**
Der Farb-Mac
unter 5000 Mark

COMPUTER TRENDS /91

■ **ATARI-EXTRA**
Alle ST-Modelle
im Vergleich

■ **GRAFIK FÜR ALLE**
20 Malprogramme
ab 100 Mark



PSSSSST:

DIE

NEUEN

TRENDS!



Computer live bringt den Durchblick.



Grüne Monster kriegen von Torvak grundsätzlich Prügel (Amiga)



Des Flieger's Fluch: den Feind ich such' (C 64)

BARBARISCH

Torvak

Alles kaputtmachen ist Lieblingsbeschäftigung und Spezialgebiet jedes aufrechten Barbaren und alleiniger Inhalt von "Torvak". Das Actionspiel bietet eine Umgebung, ganz nach dem Geschmack eines Haudrauf-Sprites: Fünf horizontal, teilweise auch in die Tiefe scrollende Levels, Hunderte von marschierenden und fliegenden Feinden jeder Gestalt und eine Handvoll widerstandsfähige Endgegner. Aus den zahlreichen Grabsteinen kann man mit Hilfe der eigenen Waffe (Hammer oder Axt, Schwert oder Morgenstern)

prachtvolle Geschmeide und manch hilfreiches Extra herausmeißeln. Neben den Heilmitteln verdienen dabei vor allem magische Tränke besondere Aufmerksamkeit. Diese polieren die schartige Waffe zum mächtigen Zauberpügel, der nach längerem Drücken des Feuerknopfes Tod und Verderben auch über entfernt stehende Feinde bringt. Maximal zehn "Ladungen" enthält ein Trank, dann muß eine neue Flasche entkorkt werden. Überlebt man 600 Screens, darf als Belohnung der hexende Obergegner verprügelt werden. wi

Auf dem Prügelsektor schaffen es nur wenige Amiga-Spiele übers Mittelmaß hinaus. Auch "Torvak" kann nicht so recht überzeugen. Das Core-Team machte sich nicht einmal die Mühe, vom chronischen Ideenmangel mit

fantastischer Grafik oder atmosphärischem Schichtenlärm abzulenken. Über die unsppek-

Gehst so



takulären Extras kann man als Action-Veteran nur müde lächeln, auch das Erscheinungsbild der Sprites späterer Levels motiviert nicht gerade zu spielerischen Höchstleistungen. Trotzdem: Ganz schlecht ist Torvak nicht. Wer

auf das Genre steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch nicht beeindruckt sein.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 62%

Grafik: 58% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 29%

Grafik: 35% Sound: 16%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 29%

Grafik: 36% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

Grafik: 34% Sound: 34%

Schwierigkeit: einstellbar

FLUG UND TRUG

Snowstrike

Das Jahr 1999 ist angebrochen und dem Präsidenten der Vereinigten Staaten schwant Schlimmes. Die kolumbianische Drogenmafia überschwemmt sein Land munter mit tödlichem Rauschgift. Wo alle vornehmen Ermahnungen nicht mehr fruchten, wird eine Staffel F-14-Kampfflugzeuge in den Einsatz geschickt. Beim Kampf gegen die Streitkräfte der Koksbarone stürzt Ihr Euch bei knapp einem Dutzend Missionen in einen Jet. Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Nach Namens-eingabe, Missionswahl und

dem Ausschuchen eines Piloten geht's in die Lüfte, wo das Radar bald fiebrig piepst: Der erste Bösewicht naht, den Ihr mit Raketenkraft vom Himmel holen könnt, bevor der garstige Wicht das gleiche mit Euch anstellt. Bei einigen Einsätzen müßt Ihr auch Kokafelder aufspüren und zerstören. Der Flieger wird mit dem Joystick gesteuert, zusätzlich dienen einige Tasten zur Kontrolle der Maschine. Nach jedem Einsatz könnt Ihr den Spielstand speichern, um später die begonnene militärische Karriere fortzusetzen. *hl*

Früher war Epyx ein Garant für originelle, spannende Programme. Heutzutage bringen die Kalifornier nach längerer Computerspiel-pause nicht mehr zustande als eine solche mickrige Pseudosimulation. Ihr dürft zwar hier

und da eine Taste drücken, um den Waffentyp zu wählen oder das Feuerwerk einzuziehen; im

Na ja...



wesentlichen ist Snowstrike aber eine öde "Ich-krieg-dich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallei mit allenfalls dezenten Simulations-spuren. Die 3D-Grafik ist relativ schnell, aber schmerzhaft schlicht. Späte-stens nach einer

halben Stunde wird Snowstrike enorm langweilig: Absturz in spielerische Tiefflugregionen.

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC“ genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2. NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.

NEC

UMWELTSCHADEN

Debut



Debut" simuliert einen Planeten, bei dem es mit der Umwelt nicht zum Besten steht. Aufgabe des Spielers ist es, durch geschickte Veränderung der natürlichen Parameter (Atmosphäre, Biosphäre, usw.) wieder einen "sauberen" Zustand herbeizuführen. Die Idee ist löblich, die spielerische Umsetzung eine Qual. Spätestens nach einer halben Stunde verliert man, ob der zähen Icon-Steuerung, die Geduld, da wirken auch die digitalisierten Walgesänge nicht motivierend. Das haben offensichtlich auch die Programmierer befürchtet; sie haben nicht umsonst ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingebaut, um den Spieler bei Laune zu halten. Aller-



Klick mich, ich bin ein Umweltsünder (Atari ST)

dings ist die Plattformhüpferei auch nicht gerade dazu angetan, die Laune des Spielers wieder zu heben. vw

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Pandora, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 22%

Grafik: 40% Sound: 15%

Schwierigkeit: schwer

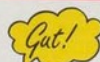
ATARI ST 22%

Grafik: 40% Sound: 15%

Schwierigkeit: schwer

DRACHENPOWER

Dragon Wars



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

Wohl dem, der für die zwei Disketten ein zweites Laufwerk an seinem Amiga hat. mh

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay, Zirkra-Preis: 100 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 62% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 79%

Grafik: 77% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

C 64 81%

Grafik: 76% Sound: 7%

Schwierigkeit: mittel

CHEERIO, MISS SOPHIE

Sophelie



Sophelie, als Göttin verbannt, weil sie mit einem Sterblichen sündigte, das mißfällt den Moralaposteln im Olymp; also verwandeln sie Sophelie kurzerhand in einen Albatros. Nach diesem Einstieg erwartet den Spieler das nackte Grauen. Sophelie fliegt durch waagrecht scrollende Level und spuckt Kugeln (vielleicht Gift & Galle?). Gleichzeitig läuft die Lebenszeit rasend schnell ab; man muß sich sputen, eines der Sprites zu erwischen, die ein Zeit- oder Lebensextra hinterlassen. Netterweise sind die nicht markiert, so daß man völlig im Dun-



Farbenblind und fern der Heimat (Amiga)

keln tappt. Der Grafiker muß farbenblind gewesen sein, die Farbwahl reizt zum Brüllen. Frechheit in Tüten. al

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: New Deal, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 10%

Grafik: 18% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

DUMPFBACKE

No Exit



No Exit" ist so richtig schön stupide: Zwei Gegner stehen sich gegenüber und prügeln aufeinander ein, was Fäuste und Joysticks hergeben. Hat man gesiegt, dann wechselt der Hintergrund und der nächste Prügelknabe wartet auf seine Abreibung. Jeweils drei Angriffs- und Verteidigungsschläge stehen uns dabei zur Verfügung. Außerdem kann unser Kämpfer springen und Salts schlagen. Dreimal im Spiel können wir uns per Tastendruck in ein Monster verwandeln und dann einige Zeit besonders hart zuschlagen. Verlorene Lebensenergie wird durch Lockerungsübungen wieder aufgebaut. Denkt man, ob dieser Minimal-Bewegungsmöglichkeiten,



Wo ist hier der nächste Notausgang? (Amiga)

an die guten alten "Budokan"-Zeiten zurück, dann können einem schon die Tränen in die Augen schießen.vw

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Domark, Zirkra-Preis: 65 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 24%

Grafik: 38% Sound: 19%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Wir wissen nicht, was Sie gerade noch getan haben. Wir wissen aber, was der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS gerade macht:

Er wählt sich durch seine Post: Sprit ... Reparatur-Notdienst ... Anwaltsgebühren, naja, ist alles schon bezahlt. Und das Konto ist immer noch im Plus. Gott sei Dank! Und was ist das hier? Klasse - neue Rechnungen. Gut, schnell die Beträge und die Kontonummern auf dem Notizblock notieren, und dann gleich zur Bank und das Geld überweisen. Ah, schon besser: die Papiere für den neuen Container-Truck sind da. Und eine Auftragsbestätigung! War mein Angebot also doch besser als das der Konkurrenz. Wo muß ich das Zeug abholen? Madrid. Was?!! Heute? Oh Gott, schnell den Fahrer in Hannover anfragen und ihm Dampf machen. Lieber ein Strafmandat wegen zu schnellem Fahren, als ein geplatzter Vertrag. Sonst kommt's noch zum Prozeß. Und vor Gericht hab' ich letzstens schon verloren. Wegen übler Nachrede!

Ha, dabei hat mein 'lieber Mitbewerber' seine Ladung doch absichtlich auf der Autobahn verloren. Nur damit ich im Stau stecke. Und zu spät liefere. Konnt' ich leider nicht beweisen. Naja, dafür kauf' ich gleich die Fähre nach England. Und dann ist er dran, wenn er über'n Kanal will. Zahlt mindestens das fünffache. Oder noch mehr. In meine Kasse! Woll'n doch mal sehn, wer hier Truckler des Jahres wird! Und was ist das noch? Ach, unsere Verbandszeitung. Ha, was lese ich da? Meinem lieben Gegenspieler wurde ein Wagen beschlagnahmt? Herrlich! Und in Valencia herrscht Zuckermangel und man zahlt dort auf dem Spotmarkt fast das Doppelte? Noch besser. Schließlich habe ich davon noch 20.000 kg im Lager. Also erstmal Schluß jetzt, und einen Wagen losschicken...

Was macht der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS als nächstes?

Auch das wissen wir. Er sieht im betreffenden Aktenordner nach, ob er wirklich noch genügend Zucker im Lager hat. Dann benutzt er das Funkgerät, um eines seiner Fahrzeuge zum Lager zu beordern. Als gewissenhafter Spediteur wird er den Fahrer anweisen, den Wagen zu checken. Und ist alles ok, läßt er 20.000 kg Zucker aufladen. Anschließend schickt er den LKW nach Valencia - und selbstverständlich versäumt er es auch nicht, den Fahrer anzuweisen, den Wagen bei nächster Gelegenheit vollzutanken.

Was machen Sie, wenn Sie wissen, daß Sie ähnliches (und noch viel mehr) erleben, wenn Sie ON THE ROAD und einen AMIGA, ATARI ST oder PC besitzen?

Sie sind ganz heiß auf ON THE ROAD. Und haben für nichts anderes mehr Zeit, ehe Sie sich ON THE ROAD gekauft haben (wir hoffen es). Und danach sind Sie sowieso für niemanden mehr zu sprechen!

ON THE ROAD. Beherrschen Sie das Speditionsgeschäft in Europa der 90'er Jahre. ON THE ROAD. Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES. Für 1-6 Teilnehmer. Inklusive Hard-Disk-Installationsprogramm. Für jeden

- * Atari ST mit SW- oder Color-Monitor und 720 KB-Laufwerk.
- * Amiga ab 512 kB RAM.
- * PC ab 512 kB RAM (Maus erforderlich).
- Wahlweise 3,5" oder 5,25"-Disketten.
- Mit Grafiken für CGA-, EGA- und Hercules-Karten!

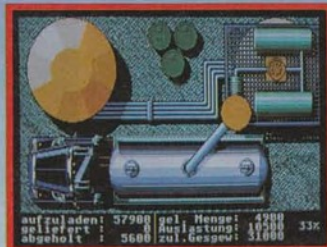
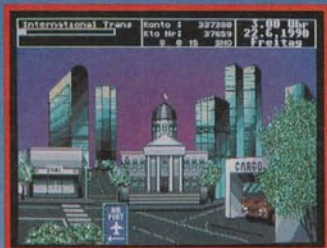
Für DM 89,95 (unverbindl. Preisempfehlung) in allen KARSTADT-Filialen mit Softwarethek, im gut sortierten Fach- und Versandhandel oder auch direkt (zzgl. DM 6,- Versandkosten) von EXPERT SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen.

TELEFON: 02361/36267

TELEFAX: 02361/652744

BTX: 02361373214

MAILBOX: 02361/373214



Händleranfragen erwünscht.



Sly Spy

Oceans farblosler Spion langweilt sich nun auch auf dem Amiga durch neun kinderleichte Levels. Grafisch hat er nur wenig mehr zu bieten als auf dem ST, das Scrolling ist erwartungsgemäß sauberer, die Soundeffekte knackiger. Damit es Spielern nicht so schwerfällt, die beiden Versionen voneinander zu unterscheiden, schrieben die Entwickler noch eine recht atmosphärische Sly Spy-Thema, das als Intro-Musik herhalten darf, im Spiel selber jedoch nicht zu hören ist.

wi



Ishido



Fast genauso schön wie die PC-Version (Test in POWER PLAY 11/90) spielt sich "Ishido" auf dem Amiga. Alle kleinen Feinheiten, finden sich auch bei der Amiga-Version (inklusive des "Orakel"). Eine sehr saubere und liebevolle Umsetzung, die jeder Denkspiel-Fan in der Sammlung haben sollte. Und weil einem soviel Schönes wird beschert, ist uns das ein "Prädikatchen" wert.

al



Shuffle Pix

In "Shuffle Pix" puzzelt der Spieler in einem 5 mal 5 Steinen großem Raster ein durcheinandergewürfeltes Bild zusammen — natürlich unter Zeitdruck. Das Spielprinzip ist nicht neu, das "Original" findet man in Spielwarengeschäften. Eine Zeitlang bringt das narrenschere Spielprinzip Spaß. Doch da sich von Level zu Level nichts gravierendes ändert und man auf Extras völlig verzichtet hat, hält sich der Langzeitwert in Grenzen. Wer schlichte Puzzeleien mag, wird's mögen.

al



Fire & Forget II

Auch auf dem Amiga sucht man den Spielspaß mit der Lupe: Der Spieler steuert ein Auto auf einer langen Straße und ballert Feindformationen ab. Wenn man nicht steuert, fährt der Wagen interessanterweise von selbst um die Kurven — Knight Rider läßt grüßen. Die Formationen kommen so schnell herangeschossen, daß man kaum reagieren kann. Da sich von Level zu Level kaum etwas ändert, stellt sich schnell das große Gähnen ein: fade, fuzziig, Friedhofsstimmung. Nur für Sammler.

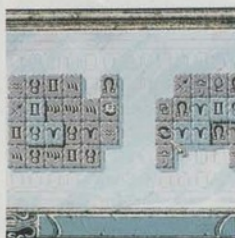
al

Genre: Action	
Hersteller: Ocean	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	48 %
Grafik: 59%	Sound: 36%
Schwierigkeit: leicht	

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Accolade	
Zirka-Preis: 90 Mark	
AMIGA	87 %
Grafik: 67%	Sound: 10%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Magic Soft	
Zirka-Preis: 50 Mark	
AMIGA	38 %
Grafik: 36%	Sound: 54%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Rennspiel	
Hersteller: Titus	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	20 %
Grafik: 37%	Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel	



Sarakon

Alles wie gehabt: Die Amiga-Umsetzung von Starbytes Tüftelspiel gleicht der in Ausgabe 10/90 getesteten ST-Version wie ein Ei dem anderen. "Sarakon" ist ein gepflegter "Shanghai"-Verschnitt, der sich nicht gerade mit Originalität bekleckert, aber durchaus Spaß macht. Ein anständiges Programm, das in der Flut der zahlreichen guten neuen Denkspiele allerdings ein wenig untergeht. Im direkten Vergleich zu "Loopz", "Ishido" und "Puzznic" zieht Sarakon den Kürzeren.

hl



Cadaver



Amiga-Besitzer, die morgens gerne mit Ringen unter den Augen zur Arbeit oder in die Schule wanken wollen, können jetzt mit "Cadaver" die Nächte durchspielen. Dieses Edel-Adventure der Bitmap Brothers ist ein absolutes Muß für Freunde des Fantasy-Genres und Liebhaber von intelligenten Computerspielen. Eine tolle Geschichte, feinste Animation aller Figuren und knackige Rätsel warten auf Euch.

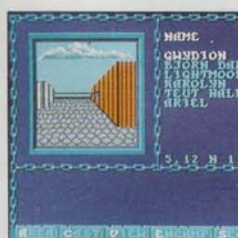
ww



Manix

Es kommt, wie es kommen muß: Auch Amiga-Besitzer können jetzt mit Gummiball Filbert durch die Gegend hüpfen und bunte Felder umfärben. Leider hat sich an der umständlichen Steuerung und der eigenwilligen Perspektive des Spielfeldes nichts geändert. Noch immer ist es ein Glücksspiel, wenn man die richtigen Felder treffen will. Ein unübersichtliches Geschicklichkeitsspiel mit gebremstem Spielspaß. Der Zweispieler-Modus ist ganz nett.

ww



Curse of the Azure Bonds

Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspiel-Knüellers "Pool of Radiance" für den Amiga: In "Curse of the Azure Bonds" könnt Ihr die weiteren Abenteuer Eurer Lieblingshelden verfolgen. Wieder warten gefährliche Monster und knackige Rätsel auf Euer Geschick im Umgang mit den Fantasy-Welten. Vorbereitungs jedem Rollenspieler zu empfehlen. Charaktere aus "Pool of Radiance" können übernommen werden.

ww

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Starbyte	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	69 %
Grafik: 52%	Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Imageworks	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	86 %
Grafik: 87%	Sound: 61%
Schwierigkeit: schwer	

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Millenium	
Zirka-Preis: 75 Mark	
AMIGA	39 %
Grafik: 44%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: SSI	
Zirka-Preis: 90 Mark	
AMIGA	85 %
Grafik: 72%	Sound: 35%
Schwierigkeit: schwer	



Rick Dangerous 2

Die Amiga-Version von "Rick Dangerous 2" unterscheidet sich kaum von der tollen ST-Fassung. Allein der Sound wurde etwas aufgepeppt. Wer den Vorgänger mochte, wird den deutlich besser durchdachten und grafisch anspruchsvolleren zweiten Teil mit Haut und Haaren verschlingen. Die Rätsel sind größtenteils logischer, und dank fünf großen Levels ist für Abwechslung gesorgt. Alles in allem ein exzellenter Rätselspaß für Joystick-Akrobaten, den man nicht versäumen sollte. *mg*



Flimbo's Quest

Das relativ simple Geschicklichkeitspiel "Flimbo's Quest" kann auch in der ST-Fassung nicht begeistern. Ganz im Gegenteil: Dank dem etwas ruckligen Scrolling wird einem die mittelmäßige Mischung aus Hüpf-, Spring- und Einssammelspiel zusätzlich versalzen. Der Spielablauf ist recht einödig und die wenigen Extras sprechen nicht gerade vor Originalität. Da auch in höheren Levels bis auf neue Grafik keine Abwechslung geboten wird, läßt die anfängliche Motivation schnell nach. *mg*

Amiga

Versand Service

Andreas Albert & Partner
Legnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273 & 8274
Tel 08142/53912

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Microstyle	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	84%
Grafik: 70%	Sound: 49%
Schwierigkeit: schwer	

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: System 3	
Zirka-Preis: 85 Mark	
ATARI ST	50%
Grafik: 63%	Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel	



Intern. Soccer Challenge

Eine ungewöhnliche Perspektive macht noch lange kein ungewöhnliches Spiel. Obwohl die 3D-Darstellung des Spielfelds bei der Fußballsimulation "International Soccer Challenge" ansprechend ist, will kein rechter Spiel Spaß aufkommen. Das Programm ist zu unübersichtlich und berechenbar, es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus und die PC-Version ist langsam. Erst auf ATs geben die Spieler halbwegs Gas. *hl*

Genre: Sport	
Hersteller: Microstyle	
Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark	
MS-DOS	42%
Grafik: 67%	Sound: 25%
Schwierigkeit: leicht	



Midnight Resistance

Die fähigen C-64-Programmierer sind doch noch nicht ausgestorben. Mit einer erfolgreichen guten Umsetzung des neun Levels langen Ballerspiels "Midnight Resistance" hält Ocean die Commodorianer diesen Monat bei Action-Laune. Gegenüber der in POWER PLAY 10/90 gestelsten Amiga-Version fiel lediglich der Zwei-Spieler-Modus flach. Alle Levels, Extras sowie die gute Steuerung sind erhalten geblieben. *hl*

Genre: Action	
Hersteller: Ocean	
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
C64	68%
Grafik: 69%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	

C64	Disk	ST AMI
APPRENTICE DT. *	37,90	868 ATTACK SUBMARINE 65,90
ATOMIC ROBOKID DT.	37,90	A10 TANK KILLER 64,90
BADLANDS *	38,90	ADV. TACTICAL FIGHTER DT. * 65,90
BUCK ROGERS	59,90	ATOMIC ROBOKID DT. 75,90
CENTAURI ALLI *	54,90	AWESOME DT. 50,90
CHALLENGERS COMPILATION		BACKLANDS * 75,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	B.A.T. DT. 75,90
DINOWARS	29,90	BATTLECHES 2 DT. * 65,90
DRAGONS BREED DT. *	38,90	BETRYPAL DT. * 69,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB		CADAVER DT. * 65,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE *	34,90	CAPTIVE 59,90
KICK OFF 2 DT.	39,90	CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB 69,90
KIND OF MAGIC 2	49,90	CHESS SIMULATOR 59,90
KINGS BOUNTY DT.	37,90	CHUCK YEAGERS 2 DT. * 55,90
LORDS OF CHAOS DT.	37,90	CLUBS OF AZURE BOND 2 DT. 1MB 54,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE *	34,90	DRAGON FLIGHT * DT. 72,90
KICK OFF 2 DT.	39,90	DRAGON WARS 65,90
KIND OF MAGIC 2	49,90	DUNGEONMASTER DT. (1MB) 65,90
KINGS BOUNTY DT.	37,90	EPIC 59,90
LORDS OF CHAOS DT.	37,90	F-19 MISSION DISK VOL. 2 DT. 69,90
LORDS OF DOOM DT.	45,90	F-19 STEALTH FIGHTER DT. 69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90	FINAL BATTLE * DT. 65,90
MANCHESTER UNITED DT.	37,90	FLIGHT OF RIFTER DT. * 75,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90	FLIP IT & MANGOSE 59,90
M.U.S.D. *	37,90	IMPERIUM DT. 65,90
NINJA REMIX	38,90	INDIANA JONES 3 ADV. DT. 65,90
OIL IMPERIUM DT.	49,90	INVEST DT. 65,90
ORIENTAL GAMES DT. *	49,90	ISHKO DT. * 74,90
PLATINUM COMPILATION DT.	35,90	IT CANE SCENERY DISK DT. 39,90
RICK DANGEROUS 2	38,90	JAMES POND DT. 59,90
SEAS OF MEDUSA DT.	47,90	KICK OFF 2 DT. 59,90
SATAN *	27,90	KILLING GAME SHOW DT. 59,90
SECONDO WORLD	29,90	KINGS QUEST 4 69,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90	KLAK 49,90
SEGA MASTER MIX DT.	37,90	LEGEND OF FAIRGAL DT. 65,90
SILENT SERVICE	37,90	LEMMINGS 59,90
SLY SPY *	37,90	LETTRIX DT. 59,90
SOCCER MANIA DT.	45,90	LIGHT CORRIDOR DT. * 65,90
SPY WHO LOVED ME	45,90	LOOM DT. 69,90
STARCONTROL	45,90	LOOPZ 59,90
STARLIGHT DT.	38,90	LORDS OF DOOM DT. 65,90
STRATEGO DT. *	47,90	LOST PATROL DT. 49,90
STUN RUNNER *	38,90	LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 59,90
SUPER OFF ROAD RACER *	45,90	M1 TANK PLATOON DT. 69,90
TESTDRIVE 2	47,90	MAGIC FLY DT. 65,90
THE COMPILATION *	37,90	MANX 59,90
TURRICANE	69,90	MIDNIGHT RESISTANCE DT. 64,90
ULTIMA 6 *	69,90	MIDWINTER DT. 84,90
WHEELS OF FIRE DT.	37,90	M.U.S.D. 65,90
X-OUT DT.	54,90	NEUROMANCER DT. 59,90
ZAK MC CRACKEN DT. *	59,90	NITRO DT. 59,90

IBM	MS-DOS	ST AMI
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90	OPERATION HARRIER DT. 59,90
ALTERED DESTINY	75,90	OPERATION STEALTH DT. 59,90
BATTLECHES 2	75,90	OPERATION STEALTH LÖSUNG 11,90
BART'S TALE 3	85,90	ORIENTAL GAMES DT. 59,90
BLADE WARRIOR	69,90	PARADISIO 90 DT. 69,90
BUCK ROGERS	59,90	PIRATES DT. 55,90
CHAMPIONS OF THE RAJ *	69,90	PLOTTING DT. 59,90
EPYX SPORTING GOLF DT.	65,90	POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 64,90
EXTAZE *	65,90	PORPUS DT. 64,90
FOUNTAINS OF DREAM	69,90	PORPUS DATA DISK DT. 35,90
IMPERIUM DT. *	74,90	PORTS OF CALL DT. 65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90	POWERCHARGER DT. * 65,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT. *	74,90	POWERPACK COMPILATION DT. 65,90
ISHKO DT.	75,90	PRINCE OF PERSIA 65,90
IT CANE FROM THE DESERT DT. *	75,90	RA DT. 54,90
KINGS BOUNTY	74,90	RED STORM RISING DT. 65,90
KINGS QUEST 4	69,90	RICK DANGEROUS 2 69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90	ROGUE TROOPER 59,90
LOST PATROL DT.	75,90	SATAN * 54,90
MEAN STREETS DT. *	79,90	SECOND WORLD SHOCKWAVE 65,90
MIDWINTER DT.	79,90	SIM CITY DT. 72,90
M.U.S.D. DT. *	74,90	SIM CITY TERRAIN EDITOR DT. 39,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90	SIMULCRA DT. * 65,90
OILS WELL	59,90	SOCCER MANIA COMPILATION 65,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90	SPEEDBALL 2 DT. * 65,90
OPERATION STEALTH DT.	75,90	STARCONTROL 65,90
OVERLUN *	79,90	STARLIGHT 59,90
POA TOUR GOLF DT.	65,90	SUPREMACY 59,90
PORTS OF CALL DT.	79,90	SWORD OF SAMURAI DT. * 65,90
RA DT.	54,90	TAM YANKEE DT. 65,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90	THEIR FINEST HOUR DT. 69,90
RICK DANGEROUS 2 *	65,90	TRANSWORLD DT. 65,90
SECOND FRONT *	69,90	TOMB AND THE MIST DT. * 65,90
SECOND WORLD	59,90	TOWER FRA DT. 65,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90	TOURNAMENT GOLF * 65,90
SHARKIN *	89,90	TURRICANE DT. 74,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90	ULTIMA 5 69,90
SIM CITY DT.	84,90	UMS 2 DT. * 72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	79,90	UNIVERSE 3 * 65,90
SNOWSTRIKE	84,90	UN SQUADRON * 59,90
SPEEDBALL 2 *	74,90	VAXINE DT. 65,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	99,90	VODOO KNIGHTMARE DT. 65,90
STARCONTROL	65,90	WEST WIND DT. 65,90
STORMWIK SU 25 DT.	75,90	WHEELS OF FIRE 69,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	99,90	WINGS DT. 74,90
STUNDENGLAS DT.	75,90	WINGS OF DEATH DT. 65,90
SUPER OFF ROAD RACER	79,90	WINGS OF FURY 59,90
SUPREMACY	79,90	WOLFPACK DT. * 74,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	XIPHOS 59,90
TEAM YANKEE DT.	79,90	
TENNIS CUP	65,90	
TESTDRIVE 3	69,90	
THEIR FINEST HOUR	69,90	
TRANSWORLD DT.	65,90	
TUNNELS & TROLLS	72,90	
TV SPORTS BASKETBALL	84,90	
ULTIMA 6 *	74,90	
UMS 2 DT. *	75,90	
WELTRIS DT.	62,90	
WING COMMANDER	75,90	
WONDERLAND *	72,90	

AMIGA ZUBEHÖR

* * * BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * * * Irrtum vorbehalten
Liese gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM - Vorhabe plus 5,50 DM - Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

**WIR
BRAUCHEN SIE
ALS EXPERTEN.**

*WÄHLEN SIE
DIE HARD-
UND
SOFTWARE
DES JAHRES.
TOLLE PREISE
FÜR 700.000
MARK.*

Computer
PERSÖNLICH

Computer

26/90 12. Dezember 1990

PERSÖNLICH

Das 14 tägige Magazin
für PC-Anwender

**Sensationelle
Leseraktion**

**GEWINNEN SIE
PREISE IM WERT VON
700 000**

M A R K

Wählen Sie die
Hard- und Software
des Jahres 1990

TEST: 4 PCs um 5000 Mark

TEST: 4 Postscript-Drucker

TEST: 1 Ganzseitenmonitor

TEST: 1 Magneto-optical-Disc

TEST: 1 Wechselfestplatte

TEST: 2 Streamer

TEST: 6 Tabellenkalkulationen

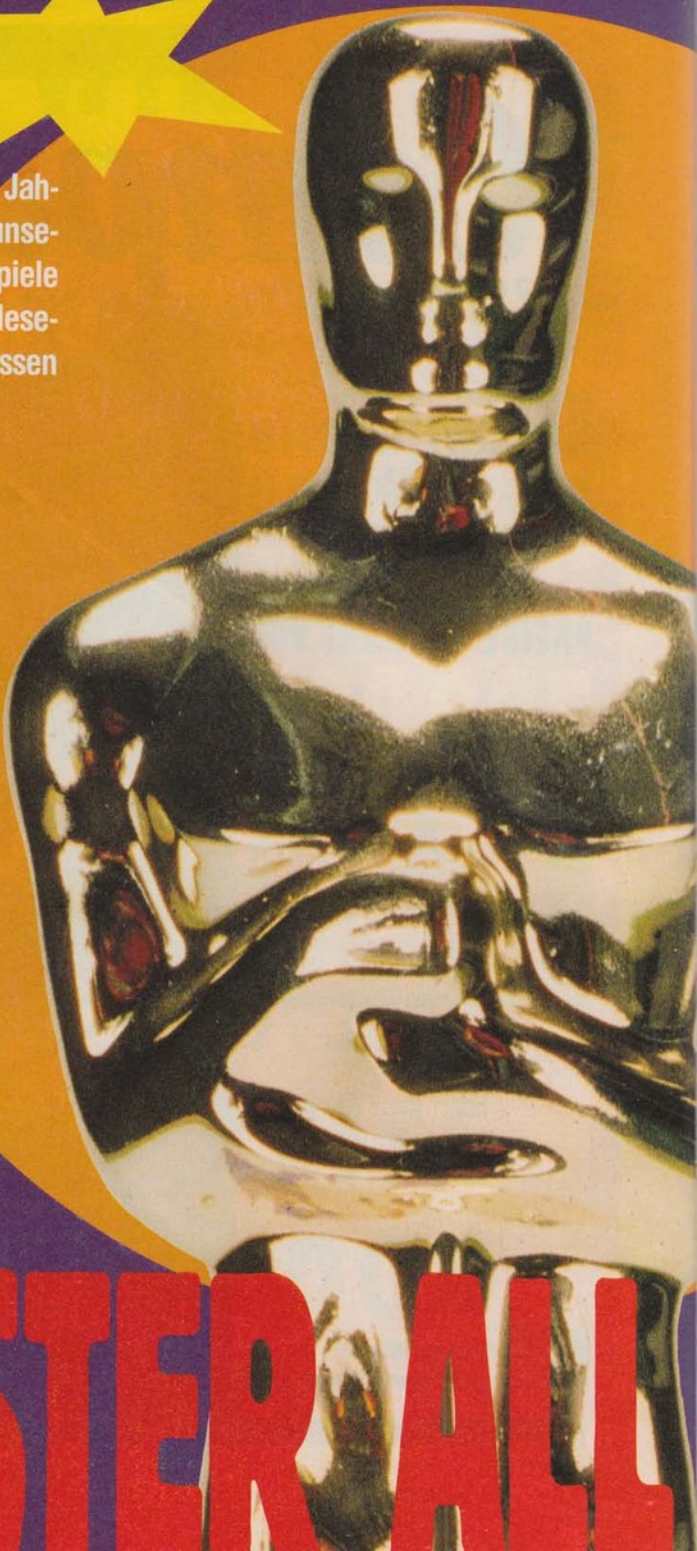
TEST: 3 dBase-Compiler

NEU Bestenliste mit
Hard- und Software-Einstufung



Gut, sehr gut, Jahressieger: Bei unserer Kür der besten Spiele von 1990 sind die erlesenen Software-Leckerbissen unter sich.

Kaum hat der Spieltester im Morgengrauen seinen Arbeitsplatz erreicht, springt ihn ein notizblockbewehrter Kollege an: "Was hast Du dieses Jahr am liebsten gespielt?". Die Suche nach den besten Computer- und Videospiele des Jahrgangs 1990 hat uns einige Tage lang ganz schön auf Trab gehalten: POWER-Wertungen wurden verglichen, Genres definiert und heiße Diskussionen geführt. Das Ergebnis präsentieren wir Euch auf den nächsten Seiten: Das Beste vom Besten 1990; von der originalsten Spielidee bis zur besten Grafik. Computerspiele wurden nach Genres bewertet; bei Videospiel-Systemen kürten wir das jeweils beste Spiel pro Konsolen-Typ. Einen inoffiziellen Sonderpreis außer Konkurrenz wollen wir Euch nicht vorenthalten: Das Schimpf- und Schandesiegel für den "Größten Reifall 1990" erhält die Sporttragödie "Kenny Dalglish Soccer Match". Jetzt aber Vorhang auf für die Superstars des Jahres: die besten, die schönsten, die erfolgreichsten Spiele 1990. *hl/mg*



MEISTER ALL



Adding Mountains
Adding Coal Mines
Adding Farms
Adding Cities
World Complete (Press Key)

Hallo to our friends in Germany. Thanks for the awards for "Railroad Tycoon". We had fun working on this game, we hope you are having fun playing. We are working on the Intelsat Amiga, and Atari ST versions of "Railroad Tycoon" which should be finished soon. Good luck to everyone at Power Play. Happy Rail-Riding. Sid Meier

Railroad Tycoon-Programmierer Sid Meier bedankte sich mit diesen Zeilen für die Auszeichnung

Das beste Computerspiel: Railroad Tycoon von Microprose



Bestes Computerspiel: Railroad Tycoon

Keiner räumt heute so ab wie die gute alte Eisenbahn: Mit einer POWER-Wertung von 92 Prozent dampfte Sid Meiers Wirtschaftssimulations-Strategiespiel "Railroad Tycoon" der Konkurrenz davon. Als Präsident einer Eisenbahngesellschaft im 19. Jahrhundert müßt Ihr ein

stattliches Schienennetz aufbauen. Dabei müssen Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte ebenso berücksichtigt werden wie die Fallstricke des Unternehmertums in Form von heftig schlingernden Aktienkursen. Wie kein anderes Computerspiel des Jahrgangs 1990 vereint dieser Titel Originalität und Spielwitz. Verschiedene historische Szenarien und Schwierigkeitsgrade sorgen für die immense Langzeitmotivation. Im Moment ist unser "Computerspiel des Jahres 1990" nur für MS-DOS-PCs erhältlich. Microprose arbeitet aber zur Stunde an Umsetzungen für Amiga und Atari ST.

Bestes Softwarehaus: Electronic Arts

Trotz harter Konkurrenz in Form von Microprose, Origin und Lucasfilm Games sicher-

Mark Lewis, Europa-Boß von Electronic Arts, freut sich über die Wahl

te sich Electronic Arts auch 1990 unsere Auszeichnung "Bestes Software-Haus". Es war beeindruckend, wie diese Firma 1990 ein sehr gutes Computerspiel nach dem anderen vorlegte (z.B. "Powermonger", "PGA Tour Golf", "Imperium", "LMX Attack Chopper", "Ski or die" und "Flood"). Einen solchen Ausstoß an Top-Titeln hatte kein anderer Hersteller von Computerspielen vorzuweisen.



ELECTRONIC ARTS

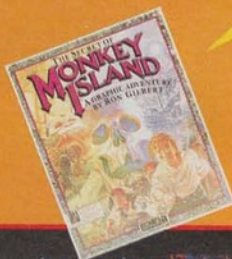
ERKLASSEN

Bestes Denkspiel: Klax

1990 war das Jahr der Denkspiele, 1990 war das Jahr von Klax. Die Schöpfung der findigen Spieldesigner von Atari Games ist das makelloseste Schnelldenkspiel für Computer seit "Tetris". Harmlos klappern die Klötzchen ein Fließband herunter, eiligst müßt ihr sie so stapeln, daß bestimmte Kombinationen gleichfarbiger Brocken gebildet werden. Da mußten selbst geübtere Steinchen-ableg-Spiele wie "Puzznic" und "Ishido" mit den folgenden Plätzen vorliebnehmen. Klax ist für Amiga, Atari ST und C64 erhältlich. Aber Vorsicht: Wer's zulange spielt, dem droht der Viereck-Klötzchenblick...



Das beste Denkspiel:
Klax von Tengen



Das beste Adventure: The Secret of Monkey Island
von Lucasfilm Games

Bestes Adventure: The Secret of Monkey Island

Lucasfilm Games in Höchstform. Ganz knapp vor Toresschluß unserer Wahl der besten Spiele des Jahres legten die Amerikaner einen Knaller vor, der sogar "Wonderland" von Magnetic Scrolls auf den zweiten Platz verdrängte. Mit einem geradezu fürstlich komfortablen Eingabesystem und einer herrlich humorvollen Story erspielte sich "Monkey Island" mühelos die Spitzenposition im Genre der Abenteuerspiele. Das Edel-Adventure erscheint in diesen Tagen für Amiga und MS-DOS. Die Atari ST-Version folgt Anfang 1991.



Das beste Rollenspiel: Ultima VI von Origin

Bestes Rollenspiel: Ultima VI

Lord British läßt wieder biten: Zum zehnjährigen "Ultima"-Jubiläum tischte er den sechsten und besten Teil der Rollenspiel-Saga auf. Durch spektakuläre VGA-Grafik und ein neues Icon-System ist Ultima noch schöner und einfacher zu steuern geworden. Die Fülle an Details macht den sechsten Teil der Saga zur regelrechten Fantasy-

welt-Simulation, in der alle Spielfiguren ein reges Eigenleben führen. Ein Spiel wie ein schöner Roman, in dessen Handlung man regelrecht versinkt. Die MS-DOS-Version ist als einzige bereits erhältlich. Erscheinungstermine für die angekündigten Amiga- und ST-Umsetzungen von "Ultima VI" stehen noch aus.



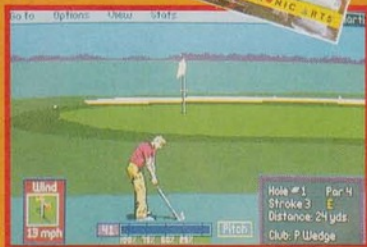
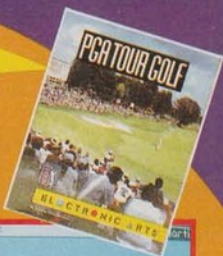
Das beste Strategiespiel: Railroad Tycoon von Microprose



Bestes Strategiespiel: Railroad Tycoon

Railroad Tycoon ist das Größte seit Erfindung der elektrischen Eisenbahn. Wir bauen eine Station. Wir legen Gleise. Wir kaufen einen Zug. Die Aktionäre sind begeistert, die Fahrgäste stehen Schlange und die Aktienkurse der Konkurrenz gehen auf Tauchstation — selten so einen Spaß gehabt. Ein perfekt designtes Spiel. Unter MS-DOS bereits voll in Fahrt, an Amiga- und ST-Umsetzungen wird gerade programmiert.

Das beste Sportspiel:
PGA Tour Golf
von Electronic Arts



Bestes Sportspiel: PGA Tour Golf

Mit einem Birdie bin ich Turniersieger, bei einem Boge rutsche ich ins Mittelfeld der Geldrangliste ab: Kein Sportspiel läßt uns das Nervenflattern gestandener Profi-Golfer so schön nachvollziehen wie "PGA Tour Golf". Vor lauter Turnier-Modi und Schlagstatistiken wurde die Spielbarkeit nicht vernachlässigt: exakte Steuerung, schnelle 3D-Grafik und gut ausgetüftelte Parcours machen das Programm zum Golf-Großmeister, PGA Tour Golf liegt momentan nur für MS-DOS vor. Eine Amiga-Version soll 1991 erscheinen.

Das beste Geschicklichkeits-
spiel: Rainbow Islands
von Ocean



Bestes Geschicklichkeitsspiel: Rainbow Islands

Ein Jump-and-Run-Spiel mit neuen Ideen, großartiger Grafik und vortrefflich spielbaren Levels? So was gibt's noch? Die Antwort gab 1990 Ocean mit einem klaren und deutlichen "Ja!". "Rainbow Islands" hat den seltenen Charme des geborenen Suchtspiels, das schweiß-

nasse Stirnen und qualmen-
de Mikroschalter beschert. Die Anfangstakte der Musik können wir alle schon rückwärts im Schlaf pfeifen: Dum-Di Dum-Didel-Dum-Dum... usw. Wer einen Amiga, Atari ST oder C 64 besitzt, darf die sieben Regenbogeninseln besuchen.

Das beste Actionspiel:
Wing Commander
von Origin



Die beste Simulation: LHX Attack Chopper von
Electronic Arts

Beste Simulation: LHX Attack Chopper

Das war eine schwere Wahl: Der stilvoll aufgemotzte U-Boot-Klassiker "Silent Service II" konkurrierte hart mit der pfeilschnellen Hub-

schrauber-Simulation "LHX Attack Chopper". Letztendlich fiel unsere Wahl auf die Hub-Schrauber-Schrauber-Eskapaden von LHX — dem Originalitäts-Bonus sei Dank. Die relativ unkomplizierte Steuerung macht es zu einer Simulation, an der auch Einsteiger ihre Freude haben.



Bestes Actionspiel: Wing Commander

Das Actionspiel des Jahres scrollt nicht und hat keine Levels; es bietet statt dessen faszinierende 3D-Grafik und abwechslungsreiche Missionen. Origins "Wing Commander" zeigt, was man aus diesem Genre alles rausohlen kann. Das Programm verdrängte "Paradroid '90" und "Turrican" auf die Plätze zwei und drei. Wing Commander ist zur Zeit nur für MS-DOS erhältlich (AT empfohlen).



Die beste Grafik: Loom von Lucasfilm Games

Beste Grafik: Loom

Fast jeder, der das Abenteuerspiel "Loom" auf einem MS-DOS-PC sieht, ist entzückt: "Tolle VGA-Grafik"! Der Witz an der Sache: Loom begnügt sich mit dem 16-Farben-Modus der guten alten EGA-Grafikkarte, um seine fantastisch gezeichneten Bilder auf den Computerbildschirm zu bringen. Lucasfilm-Grafiker Marc Ferrari schuf mit den stimmungsvollen Bildern kleine Meisterwerke, die auch bei den Umsetzungen für Amiga und Atari ST hervorragend aussehen.



Die beste Umsetzung eines Spielautomaten: Rainbow Islands von Ocean

Beste Automaten- umsetzung: Rainbow Islands

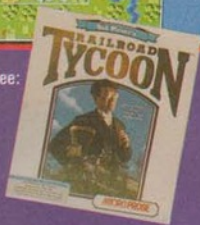
Nachschlag für Rainbow Islands: Das beste Geschicklichkeitsspiel des Jahres ist nämlich eine pixelgenaue Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Unter den zahlreichen, oft enttäuschenden Automaten-Adaptionen des Jahrgangs 1990 stach dieses Programm sowohl technisch als auch spielerisch heraus.

Beste Spielidee: Railroad Tycoon

Das Eisenbahner-Feeling der mehrfach prämierten Dampf- und Diesellegende von Microprose ist zum Gleiserreichen schön. Die Kombination "Prächtige Atmosphäre plus originelles Spielprinzip" sorgte dafür, daß sich Railroad Tycoon auch die Auszeichnung für die beste Spielidee des Jahres sichern konnte.



Die beste Spielidee: Railroad Tycoon von Microprose



Der beste Sound: Turrican von Rainbow Arts



Bester Sound: Turrican

Es blitzt. Es faucht. Es dröhnt. Es kracht. 15 Musikstücke, dutzende Soundeffekte, alles in stereogerechter Digiqualität. Das ist der Stoff, der Nachbarn zum Verzweifeln und Actionspieler zum Jubeln bringt. Mit dem

Soundtrack zur Amiga-Version von "Turrican" bewies Rainbow-Arts-Musiker Chris Hülsbeck, daß er den Amiga nicht nur technisch ausnutzt, sondern auch gut komponieren kann. Turrican gibt's auch für Atari ST und C 64, doch mit dem Sound der Amiga-Version kann sich keine der Umsetzungen messen.

PREVIEW

Vom Stammes-
zum

ANTARES

4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo - Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTH
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060



Das beste Game-Boy-Spiel: Tetris von Nintendo

Bestes Game-Boy-Spiel: Tetris

Mit der Game-Boy-Version des genialen Denkspiels Tetris haben sich die Nintendo-Programmierer selber übertroffen. Zusätzlich zum normalen Spiel wurde ein famoser Zwei-Spieler-Modus eingebaut, der auch in zehn Jahren noch für Spaß und Spannung unter den Game-Boy-Besitzern sorgen wird. Die POWER-Wertung von 96 Prozent für diese Tetris-Version ist die höchste Wertung, die POWERPLAY je vergeben hat. Andere fantastische Spiele wie "Super Mario Land" hatten das Nachsehen.



Bestes Lynx-Spiel: Chip's Challenge

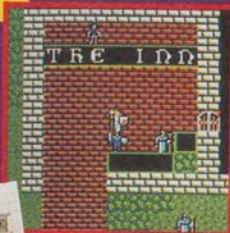
Unter den wenigen Spielen, die 1990 für das Lynx von Atari erschienen, zählen zwei Module zur absoluten Elite. Zum einen ist dies die tolle Lynx-Adaption des Tüftel-Hits "Klax" (gewinnt den Preis "Bestes Denkspiel") und zum anderen der originelle Geschicklichkeitstest "Chip's Challenge". Das 144-Level-haltige Spielvergnügen war der POWERPLAY 84 Prozent und die Auszeichnung "Bestes Lynx-Spiel" wert.



Das beste Lynx-Spiel: Chip's Challenge von Epyx



Das beste Master-System-Spiel: Ultima IV von Sega



Bestes Master-System-Spiel: Ultima IV

Die Umsetzung des Computerrollenspiel-Klassikers Ultima IV ist Sega hervorragend gelungen. Die Master-System-Adaption ist die beste von allen bislang erschienenen Versionen. Mit einer POWER-Wertung von satten 86 Prozent hebt sich das Modul deutlich von den meisten anderen, ziemlich mäßigen Sega-Neuheiten des Jahres 1990 ab.



Das beste PC-Engine-Spiel: Mr. Heli von Irem

Bestes PC-Engine-Spiel: Mr. Heli

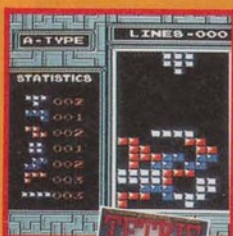
Unter allen den fantastischen Ballerspielen, die 1990 für die PC-Engine erschienen, schnitt die originalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits "Mr. Heli" mit 90 Prozent am besten ab. Knapp dahinter platzierte sich die PC-Engine-Version von "Klax", das dafür den Preis für "Bestes Denkspiel" einheimste.



Das beste Mega Drive-Spiel: The Return of Shinobi (Sega)

Bestes Mega Drive-Spiel: The Return of Shinobi

The Return of Shinobi (auch als Super Shinobi bekannt) zeigte erstmals die herausragenden technischen Fähigkeiten auf, die in der Mega Drive stecken. Darüber hinaus ist es den Sega-Programmierern gelungen, das Arcade-Vorbild "Shinobi" in spielerischer und grafischer Hinsicht weit zu übertreffen.



Das beste NES-Spiel: Tetris von Nintendo

Bestes NES-Spiel: Tetris

Das beste Tüftelspiel aller Zeiten wurde von Nintendo glänzend für das Entertainment System umgesetzt. Mit einer POWER-Wertung von 89 Prozent schneidet es sogar besser als die Computervorbilder ab, da einige sinnvolle Erweiterungen eingebaut wurden. Das rassige Actionpektakel "Protector" von Konami wurde allerdings nur knapp geschlagen.



TOYOTA

CELICA



Screenshots von Amiga Version



Gebilligt von Toyota
(GB) Ltd.



- Realistische Steuerung und Leistung.
- 30 verschiedene und herausfordernde Strecken.
- Schlamm, Regen, Eis, Schnee und sogar Sandstürme.
- Scheinwerfer und Scheibenwischer.
- Redemöglichkeiten mit dem Navigator.*
- Fahrten bei Tag und Nacht.*

* Nur bei Amiga und Atari-ST-Versionen.

United Software

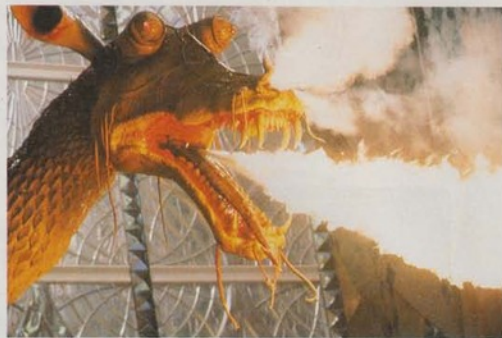
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. GROBBRITANNIEN
"Vertrieben von United Software GMBH."



Erhältlich für:
AMIGA, ATARI ST/STE.
SPECTRUM, AMSTRAD-
Kassette und Diskette.

Wer schon immer einmal sehen wollte wie ein Film entsteht, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wir verlosen, zusammen mit der Firma Linel, einen Exklusivbesuch bei den Machern der Unendlichen Geschichte in den Münchner Bavaria-Studios.



Wer haucht dem Drachen seinen feurigen Atem ein?

Die unendliche Geschichte von Michael Ende war ein Welterfolg, und auch der zweite Teil der Filmumsetzung schlägt wieder alle Rekorde an den Kinokassen. Ihr habt jetzt die Gelegenheit, hinter die Kulissen zu schauen und all die

fantastischen Figuren, Monster und Drachen aus der Nähe zu bewundern. Die Schweizer Software-Firma Linel, derzeit mit den Computerspielumsetzungen der Unendlichen Geschichte beschäftigt, verlost in Zusammenarbeit mit dem Filmverleih Warner Bros. eine exklusive Führung für zwei Personen durch die Münchner Bavaria-Studios. Speziell für Euch öffnen sich die geheimnisvollen Studios, in denen der Steinbeißer und der Glücksdrache Fuchur ihre Streiche aushecken. Hier könnt Ihr den Tricktechnikern und Produktionscrews bei der Arbeit zuschauen, und mit etwas Glück winkt ein Ritt auf den starken Schultern von Fuchur.

Selbstverständlich gehen auch die anderen nicht leer aus: Eine ganze Menge Buch- und Sachpreise warten auf Euch. Wenn Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müßt Ihr uns nur den Titel eines anderen bekannten Buchs von Michael Ende nennen. Ein kleiner Hinweis: Skrupellose Zeitdiebe spielen eine entscheidende Rolle. Schickt Eure Karten wie immer an die bekannte Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort:
Unendliche Geschichte
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Der Einsendeschluß ist der 20.1.1991. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen Fantasiern viel Glück! vw

◀ Die Tricktechniker bei der Arbeit: Die Silberstadt erhält den letzten Schliff.

GEWINNT
EINE REISE NACH

FANTASIEN



Quickjoy

Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC



SV 127 Top-Star

Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion



SV 128 Megaboard

mit 2 Stopuhren
10 Microschaltern
und slow-motion



SV 401 SG Fighter

für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielefreude

SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



Quickjoy

... natürlich von Jöllenbeck

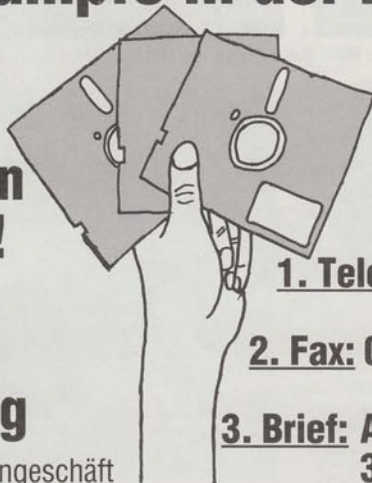
Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften

Bei *»Four Systems Computersoftware«* haben
SIE
die Trümpfe in der Hand!

**Spiele +
Anwendungen
jeglicher Art!**

NEU in
Braunschweig

demnächst auch als Ladengeschäft



Und so
können Sie
uns erreichen:

1. Telefon: 0531/797291

2. Fax: 0531/798271

**3. Brief: Autorstr. 23
3300 Braunschweig**

TOUCHDOWNS ZUM VERLIEBEN

John Madden Football

Bei Electronic Arts kommt man immer mehr auf den Videospiegelgeschmack: Handelte es sich bei den ersten beiden Mega Drive-Modulen dieses Software-Hauses noch um 1:1-Umsetzungen von Computerspielen, so wurde die Sportsimulation "John Madden Football" von Grund auf neu programmiert. Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat es nur noch den Titel gemeinsam, Grafik-Look und Steuerung wurden Mega Drive-gerecht aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football-Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play Off-Modus, bei dem

man im K.O.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. So glänzt z.B. San Francisco mit einem paßsicheren Quarterback, der aber für die Laufarbeit weniger toll geeignet ist. Tabellen mit den Spielerstärken jeder Mannschaft finden sich am Ende des dicken Handbuchs.

Mit einer übersichtlichen "3D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine ungewöhnliche Perspektive, die am ehesten mit

Noch nie war ich so froh, daß Sega den Mega Drive-Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat. John Madden Football nutzt diese opulente Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das

Modul ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt: Meisterschaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedlich agierende Mannschaften und erlesene taktische

Super!



Spielzüge machen dieses Cartridge zum Muß für Football-Fans. Schneidig und praktisch ist die perspektivische Grafik, die wegweisend für Sportsimulationen sein könnte. Abgerundet wird das gute Stück vom voluminösen Sound, den Computerveteran Rob Hubbard komponierte: rockige Jingles und glasklare Sprachausgabe sorgen dafür, daß man sich wie im Stadion fühlt — fehlt nur noch der Colaverkäufer.

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

81%

Grafik: 80%

Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

der Grafik bei Tengens "Cyberball" vergleichbar ist. Der perspektivische Effekt ist sehr überzeugend, weil Spielfiguren, die zum oberen Bildrand (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Foot-

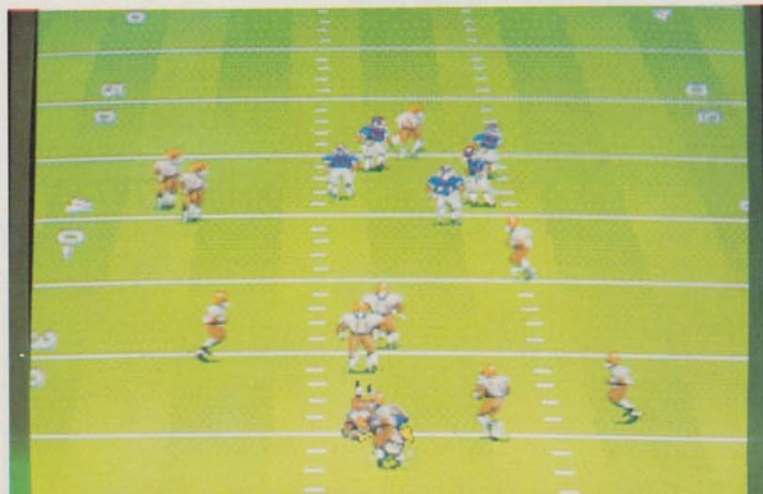
ball gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffs- und Verteidigungsspielzügen. Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt Ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Checkversuch, um einen anstürmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballempfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten postiert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um den Paß zum entsprechenden Mann zu werfen. Der Erfolg des Spielzugs hängt natürlich auch von der Qualität der einzelnen Spieler ab. Ist z.B. Euer linker Empfänger ein Meister seines Fachs mit überragenden Werten, dann solltet Ihr bevorzugt ihn anspielen.

Netter Service: Zwischenergebnisse anderer Partien werden eingeblendet und ein, zwei spielentscheidende Angriffe in "Sportschau"-gerechten Häppchen kurz gezeigt. Die Anleitung erklärt den Spielablauf zwar hervorragend, aber Ihr solltet mit den American Football-Grundregeln vertraut sein, um alle Feinheiten auskosten zu können.

◀ Die Breitshulter-Boys sind bereit: Ball frei (Mega Drive)



Ein Blick auf den Play Off-Spielplan. Rechts: Etwas Statistik in der Halbzeitpause (Mega Drive).





Kampf der Giganten: Axis gegen Black Knight (Mega Drive)

MEHR FEUERKRAFT FÜRS GELD

Axis

Extrawaffenfanatiker bekommen feuchte Augen, wenn der riesenhafte Kampfroboter "Axis" durch postnukleare Ruinenlandschaften stampft. Mit rund einem Dutzend Raketenwerfern, Laserkanonen und Maschinengewehren unter der rostfreien Panzerung ist er für jede Konfrontation mit Hubschraubern und Panzern, Winz-Robotern und androiden Kolossen bestens gerüstet. Zudem verkraftet er eine ganze Menge feindlicher Treffer. Wird die Luft auf dem in alle Richtungen scrollenden Schlachtfeld zu bleihaltig, bringen ihn ein paar Düsenstiefel schneller hinter die rettende Häuserwand, als feindliche Rohre feuern können. Mit dem dritten Feuerknopf des Joypads wird auf einen Status-

Bildschirm umgeschaltet: Leergeballerte oder wirkungslose Waffen können so im wildesten Kampfgetümmel ausgewechselt werden. Das Spielgeschehen beobachtet man "schräg von oben", die sieben Levels selbst sind zweigeteilt: In der ersten Hälfte muß eine bestimmte Anzahl feindlicher Fahrzeuge und Roboter durch die 3D-Landschaft gejagt werden, in der zweiten tritt man gegen eine ebenfalls vorgegebene Anzahl besonders bössartiger Endgegner an. Extrawaffen- und Lebensenergiebehälter flitzen, je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad, mehr oder minder zahlreich durch die Landschaft, die es später auch in einer Nacht- und in einer Hochplateauversion gibt. *wi*

Axis spielt sich nicht annähernd so gut wie es aussieht. Selbst wenn man sich an die komplizierte Steuerung gewöhnt hat, ist es wegen der schräg-von-oben-Ansicht oft schwierig, den winzigen Geschossen auszuweichen. Das nagt an der Motivation genauso wie der Umstand, daß man in neuen Levels auf meist

Geht so



schon bekannte Gegner trifft. Zum Glück sind die Endgegner recht abwechslungsreich und spätere Schlachtfelder nicht mehr nach dem Ruinenstadt-Schema der ersten beiden aufgebaut. Ballerfreunde, die Abwechslung vom herkömmlichen Actioneierlei suchen, sollten einmal probespielen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Wolf Team, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **57%**
Grafik: 58% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64, 2000 Hamburg 1
Telefon (040) 23 33 52 • Fax (040) 23 06 77

kompatible Spiele

für das Nintendo®-System *

Impossible Mission II (2 Megabit / von Epyx)	DM 89,-
Robodemons (von Color Dreams)	DM 79,-
Galactic Crusader (von Color Dreams)	DM 79,-
Silent Assault (von Color Dreams)	DM 79,-
Metal Fighter (von Color Dreams)	DM 79,-
Captain Comic (von Color Dreams)	DM 79,-
Master Chu (von Color Dreams)	DM 79,-
Crystal Mines (von Color Dreams)	DM 79,-
Raid 2020 (von Color Dreams)	DM 79,-
P'radikus Conflict (von Color Dreams)	DM 79,-

(weitere Spiele sind in Vorbereitung)

für Atari VCS 2600 (und 7800):

Decathlon	DM 39,-	Double Dragon	DM 49,-
F-14 Tom Cat	DM 49,-	BMX Air Master	DM 39,-
River Raid II	DM 39,-	Rampage	DM 49,-
My Golf	DM 39,-	Skateboardin'	DM 39,-
Kung Fu Master	DM 39,-	Chopper Command	DM 39,-
Keystone Kapers	DM 39,-	Ghostbusters	DM 39,-
Enduro	DM 39,-	Tennis (Activision)	DM 39,-
Pitfall	DM 39,-	Wrestling (Catchen)	DM 39,-
Sky Jinks	DM 29,-	H.E.R.O.	DM 39,-
Frogger	DM 39,-	Summer Games	DM 39,-
Zaxxon	DM 39,-	Winter Games	DM 39,-
Donkey Kong	DM 39,-	Calif. Games	DM 39,-
Smurf	DM 39,-	Grand Prix	DM 39,-

SUPER ACTION PAK in toller Geschenkverpackung (mit Pitfall, Grand Prix, Laser Blast, Barnstorming) DM 69,-

SPORTS ACTION PAK (auch in toller Geschenkverpackung) (mit Enduro, Ice Hockey, Dragster, Fishing Derby) DM 69,-

für Atari 7800:

F-18 Hornet	DM 59,-	Double Dragon	DM 59,-
Wrestling	DM 49,-	Kung Fu Master	DM 49,-
Super Skateboardin'	DM 49,-	F-14 Tom Cat	DM 49,-

Alle Spiele von Activision, erstmals in Deutschland

für C 64/128:

SIX SIZZLERS SUPER PAK:

- mit: * Big trouble in little China
- * The last Ninja
- * Labyrinth

Disk. DM 29,90

- * Galactic Games
- * X-15 Alpha Mission
- * Firetrap

Cass. DM 19,90

Unsere Zahlungs- u. Lieferungsbedingungen:

Wir liefern sofort nach Auftragseingang, solange der Vorrat reicht. Versand per Nachnahme oder Vorauskasse plus 8,- DM (Inland), Versand ins Ausland nur gegen Vorauskasse plus 10,- DM.

* Alle genannten kompatiblen Spiele für das Nintendo-System wurden von Color Dreams bzw. Epyx entwickelt und hergestellt. Diese Produkte wurden nicht von Nintendo entwickelt, hergestellt oder gefördert. Color Dreams und Epyx stehen in keinerlei Verbindung mit Nintendo. Nintendo und Nintendo Entertainment System sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd. Atari und Video Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc.



Viel Geballer ist des Hasen Tod (PC-Engine)

HASENJAGD

Rabio Lepus

Als die langohrigen Bewohner des Hasenkönigreiches durch List und Tücke in die Hände eines dämonischen Bösewichts fallen, wird ein tierischer Superheld zur Hilfe gerufen. "Rabio Lepus", halb Hase, halb Raketenwerfer, düst unverzüglich los, um durch Raumbasen und Asteroidenfelder tief ins Herz des Schurkenimperiums vorzustoßen. Kampfböter, Drachen und bettelnverhüllte Schreckgespenster, alles was finster blicken und kleine Häschen ordentlich erschrecken kann, stellt sich dem Albino in den horizontal scrollenden Weg. Rabio wird mit Eiern beworfen, mit magischen Spiegeln geblendet und von fliegenden Piranhas mit Plasmakugeln bespuckt. Natürlich

weiß er sich mit schwersten Waffen zu wehren. Neben dem Standardschuß und seinen drei Energiezellen besitzt er Fire-and-Forget-Raketen, die sich, einmal abgeschossen, in mehrere tobringende Geschosse teilen. Trägt unser Häschen eine der magischen Schleifen (findet man wie alle anderen Extras in herumwirbelnden Behältern), erhalten die Raketen zusätzliche Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit. Nützlicher noch ist ein Katzensymbol, das den Hasen für kurze Zeit in eine unverwundbare Kampfmaschine verwandelt. Zusätzliche Raketen, energiespendende Karotten und Porzellanvasen, die dem Hasen mächtig Punkte aufs Konto buchen, verüßen den Flug. *wi*

Rabio ist noch niedlicher als New Zealands Tiki, hat jedoch deutlich mehr Feuerkraft unter den Löffeln. Kommt er dem Boden zu nahe, beginnt er drollig mit den Hinterläufen zu strampeln, gerät ein Feindsprite in Reichweite, boxt sich Rabio mit einer kräftigen Geraden trotz der Weg frei. Die Manöver seiner Geg-



ner sind ähnlich genial, Rabio Lepus ist deshalb kein leichtes Spiel; die zwei Continues heitern den gefrusteten Spieler nur schwerlich auf. Da viele Extras an einer unerreichbaren Stelle landen, und einige Situationen ohne Raketen nicht zu schaffen sind, fliegt Rabio trotz "Knuddelbonus" am Einser-Gesicht vorbei.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Video Systems, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

69%

Grafik: 71%

Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar 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.

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

Art-director: Friedemann Porsch
Layout: Bernd Wiehl (Chellayout), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Titelgestaltung: Pit
Bildredaktion: Janos Feitser (Lig.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Linel

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: 00 44/1/340 50 58, Telefax: 00 44/1/341 96 02
Israel: Baruch Schaefer, Haeshol-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00 972/3/56 22 56
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00 886/2/54 86 31/633, Fax: 00 886/2/75 48 710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Büche, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-44 05 50, PC-Software: 042-44 06 60, Fax: 042-41 57 70, Telex: 862 329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 355-3030, Telex: 862 329 mut ch
Österreich: Markt & Technik Ges. mB., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 1939, Telex 047-132 532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärie (703)

Vertrieb Handelsaufgabe: 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

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

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).

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

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

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

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Fax: 46 13-774

©1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar 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.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressgesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorstandender), Dr. Robert Dismann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg, ISSN 09379754




Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik

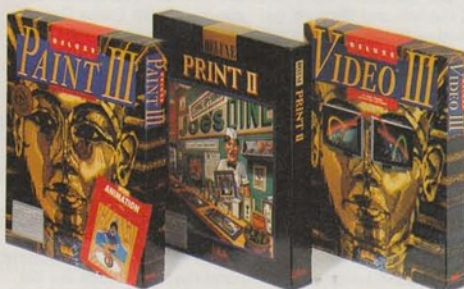


Create Interactive Multimedia presentations. . .

- Business presentations
- Entertainment
- Education
- Training



Click Buttons to Change Screen



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.

Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.
Bestell-Nr. 54138B

DM 249,-*

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.

Bestell-Nr. 54138U

DM 99,-*

Deluxe Video III

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.

Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586

DM 299,-*

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.

Bestell-Nr. 52586U

DM 149,-*

Deluxe Print II

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.

Bestell-Nr. 52582

DM 199,-*

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

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



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

* Unverbindliche Preisempfehlung



Abgeblitzt: lieber zerschossen als verschossen (PC-Engine)



Jeder Waffentyp läßt sich stufenweise verstärken (PC-Engine)

STATUS QUO

Final Blaster

Welchem Genre Namcots neuestes Spiel für die PC-Engine angehört, ist nicht schwer zu erraten. Der Titel "Final Blaster" läßt nicht viele Schlußfolgerungen zu. Na klar, es wird wieder mal auf Gedeih und Verderb geballert — vertikal und sieben Levels lang.

Neben all den schrecklich "normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Formationen und fiesen Endgegnern leistet sich Final Blaster eine Extravaganz: den Karrieremodus. Wer einen Level schafft, kommt in den nächsten. So weit, so bekannt. Wenn Ihr einen Abschnitt allerdings besonders gut absolviert, dann werdet Ihr zusätzlich befördert und dürft den nächsten Level auf Stufe 2 spielen. Dies macht sich

vor allem beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Insgesamt gibt es vier dieser Abstufungen.

An Extras schwirren zwei verschiedene Typen herum, die sich unterschiedlich auf die Feuerkraft Eures Raumschiffs auswirken. Die orangen Kapseln sorgen für einen immer breiteren Schußteppich, die blauen besichern nützliche Beiboote und Smart-Bomben. Solltet Ihr abgeschossen werden, dann hinterläßt das berstende Raumschiff eine grüne Kapsel. Sie birgt Eure gesammelten Extras und darf vom nächsten Raumschiff aufgenommen werden. Während des Spiels kann man per Druck auf die Select-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs beliebig regeln. mg

Das letzte Wort in Sachen Ballerspiele wurde mit Final Blaster bestimmt nicht gesprochen. Dafür ist es viel zu brav. Bis auf wenige Ausnahmen wird nur Hausmannskost serviert. Die Idee mit der Beförderung ist zwar ganz nett, bringt spielerisch aber nicht viel. Außerdem sind die Levels ganz schön kurz.

Gehst so



im harten Konkurrenzkampf kommt es allerdings unter die Räder.

Kaum ballert man fünf Minuten, schon sind die ersten vier Spielstufen geschafft. Die Musik ist durchschnittlich, die Gegner bieder, die Grafik nett — wie aufregend. Für sich betrachtet ist Final Blaster sicherlich nicht schlecht,

BALLER, BALLER, GÄHN

Double Rings

Wo die zweifachen Ringe die Firmamente verfinstern, toben Laserblitz und Kriegsgemeuchel. In der heutigen Folge der beliebten Reihe "Ich alleine gegen das feindliche Sternennimperium" nähert sich unser Raumschiff den legendären "Double Rings". Level 1 beginnt, munter scrollt unser Schiff von links nach rechts über den Bildschirm. Schnell wählt man noch seine bevorzugte Steuerungsgeschwindigkeit und dann kommen sie schon, die gegnerischen Raumschiffe. Beharrlich den Feuerknopf drückend (die Programmierer spendierten Dauerfeuer ab Werk) geht's durch etwa zehn recht lange Levels, dicke Endgegner inklusive. Schießt Ihr einen Extrasender auf, erscheint ei-

ne Kapsel mit wechselnder Farbe.

Je nachdem, welche Farbe das gute Stück beim Aufsammeln hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffe beglückt. Durch mehrmaliges Einsacken desselben Extras baut man allmählich die Durchschlagskraft eines bestimmten Waffentyps aus. Egal ob Laser, Raketenschar oder grüner Killerkringel: Für jeden Weltraumgeschmack ist etwas dabei; ein Waffenwechsel an bestimmten Stellen im Spiel ist taktisch sinnvoll. Zu Beginn könnt Ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder hart) bestimmen. Außerdem darf man dank "Continue" auch nach dem Verlust aller Leben im gleichen Level weiterspielen. hl

Irgendwie erinnert mich das Spiel an den C 64-Klassiker "Armate": Der grafische Stil und einige Gegnerformationen lassen eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Doch das ist auch schon die aufregendste Besonderheit. Viele Levels, viele Extras, viele Gegner, Continue und drei Schwierigkeits-

Gehst so



grade: Doch Double Rings ist nur von der Papierform her ein blitzsauberes Actionmodul, der Spielspaß ist eher bieder ausgefallen. Für die PC-Engine gibt es von "Darius" bis "Mr. Heli" zahlreiche ähnliche Titel, die für mehr Spielmotivation sorgen. Knapp 100 Mark ist Double Rings jedenfalls nicht wert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

63%

Grafik: 73%

Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

55%

Grafik: 62%

Sound: 57%

Schwierigkeit: einstellbar

Welcome to the Pleasure Disk.

Marked Disk
DM 14,80
ca. 1000000 Bytes
1/91

64'er DISC

3 High-Class-Spiele
Katakis-Entwicklungs-System

- X-out-Demo
- Software-Speeder 25mal schneller
- Trainer: Licence to kill & Gemini Wings

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

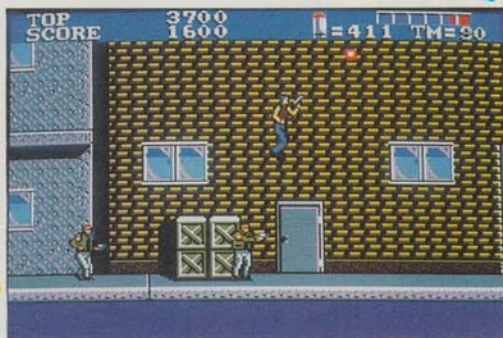
Strategie, Action und Adventure - drei Highclass-Spiele sorgen für Spaß und Spannung, das Katakis-Entwicklungssystem mit allen Tools und Werkzeugen für Katakis, Utilities, Previews und Scene-Nachrichten im Heft und auf der 64er Disk!

WIRTSCHAFTS
ZEITUNG

MARKT & KONSUM

WIRTSCHAFTSZEITUNG
MARKT & KONSUM
WIRTSCHAFTSZEITUNG
MARKT & KONSUM

22



Polizisten haben's auch in Zukunft nicht leicht (Master System)



Das wird wohl nichts mit dem Schönheitspreis (Master System)

ZUKUNFTS-COPS

E-Swat

Nach der Mega-Drive-Version dürfen sich nun auch Master-System-Besitzer mit den futuristischen Polizisten aus dem Actionspiel "E-Swat" auf Verbrecherhatz begeben. Allerdings lehnt sich die Master-System-Fassung eher an den Originalautomaten an als die 16-Bit Version.

Ihr steuert ein Polizisten-sprite durch ein gutes halbes Dutzend verbrecherhaltiger Level. Vor dem Start könnt Ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen, danach wird ein besonderer fieser Oberschurke als Endgegner vorgestellt. Erst wenn Ihr diesen Miesling erledigt, geht es in der nächsten Stufe weiter. In den ersten beiden Levels seid Ihr noch als "normaler" Cop unterwegs — nur

mit einer mageren 45er dürft Ihr auf feindliche Sprites ballern. Später gibt es dann die E-Swat-Ausrüstung mit dicker Panzerung und mächtigeren Waffen. Angegriffen wird Euer wehrhafter Gesetzeshüter von Messerstechern, schießwütigen Pistoleros und in späteren Spielstufen sogar von dem einen oder anderen bewaffneten Roboter. Unterwegs findet Ihr kleine Symbole, die für mehr Munition sorgen oder verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischen. Zusätzlich findet Ihr spezielle Extrawaffen, mit denen Ihr den Schurken besser einheizen dürft.

Sind alle Bildschirmleben dahin, könnt Ihr mittels Continue-Option in dem Level weiterspielen, den Ihr zuletzt erreicht hattet. mh

Zwar hält sich die Master-System-Version viel dichter an das Automaten-vorbild als die Mega-Drive-Fassung und die Sprites flackern nicht so arg wie z.B. bei "Gain Ground", aber der rechte Spielspaß kommt bei "E-Swat" nicht

auf. Das liegt vor allem an der etwas trägen Steuerung und dem streckenweise ziemlich

Gehst so



unfairen Schwierigkeitsgrad. Schon der erste Endgegner ist eine harte Nuß, so daß Action-einsteiger hier wohl schnell gefrustet das Handtuch werfen. Auch die farblose und schludrig gezeichnete Grafik liegt unter dem Se-

ga-8-Bit Standard. Hier hätte man mit etwas Mühe sicher mehr herausholen können.

BUMMELKICKER IM ABSEITS

World Cup Italia

Aller guten Dinge sind (hoffentlich) drei: Mit "World Cup Italia 90" veröffentlicht Sega bereits die dritte Fußballsimulation für das Master System. Wie der Name schon dunkel ahnen läßt, handelt es sich hier um eine verspätete Umsetzung des Computerspiels, das im Sommer zur Weltmeisterschaft erschien. Bevor die Sprites über den grünen Rasen rasen, dürft Ihr Euch erst für eine Nationalmannschaft Eurer Wahl entscheiden, mit der Ihr das Turnier bestreiten werdet. Anfänger wählen am besten ein starkes Team, doch wer sich die Sache ein bißchen schwerer machen will, pickt einen Außenseiter heraus. Ihr könnt auch ein Trainingsmatch bestreiten oder eine Runde Elfmeter-

schießen üben, bevor Ihr Euch in das Turnier wagt.

Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und von oben nach unten gescrollt. Recht eng geht's auf dem Feld zu, die Spielersprites knuddeln eingepfercht übers Pixelgras. Hat der Gegner den Ball, könnt Ihr mit den beiden Feuerknöpfen den Spieler wechseln, den Ihr gerade steuert und herzhafte in den Gegner grätschen. Klappt so eine Attacke, erobert Euer Team den Ball.

Im Angriffsmodus paßt oder schießt Ihr den Ball durch entsprechenden Knopfdruck. Steht ein Match ab dem Achtelfinale unentschieden, entscheidet das Elfmeterschießen über den Sieger. hl

Heiliger Maradona, was soll denn solch ein Murks? Ein halbes Jahr nach der Weltmeisterschaft kommt Sega mit diesem Nachzügler angebummelt, der sich wirrer spielt als eine Flohzirkussimulation. Der konfuse Spielablauf und die mehr als müde Grafik sind deshalb absolut unverzeihlich, weil die beiden ande-

Hilfe



ren (und älteren) Fußball-Cartridges fürs Master System in jeder Hinsicht besser sind. An World Cup Italia 90 hat sich anscheinend ein Team wenig begabter Nachwuchsprogrammierer ausgetobt. Wer einen gepflegt-intelligenten Joypad-Kick erwartet, wird von diesem Magermodul bitter enttäuscht werden.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 39%

Grafik: 59% Sound: 36% Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

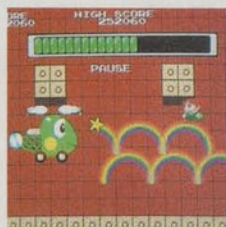
MASTER SYSTEM 23%

Grafik: 27% Sound: 38% Schwierigkeit: einstellbar

ÄRGER IM PARADIES

Rainbow Islands

Bei der Umsetzung des genialen Arcade-Hits "Rainbow Islands" hat sich Taito nicht gerade mit Ruhm bekleckert: Im Vergleich zur hervorragenden Amiga-Adaption fällt die Mega-Drive-Version etwas ab. Enttäuschend ist die Grafik, die die Farbpalette des Mega Drives kaum ausnützt. Auch technisch macht das Modul nicht den allerfrischesten Eindruck, obwohl das gelegentliche Geflacker kaum auffällt. Glücklicherweise beeinflussen die Schnitzer den Spielverlauf nicht großartig. Rainbow Islands ist nach wie vor ein herausragendes Geschicklichkeitsspiel. Alle Levels, Features und Extras des Automatenvorbildes sind vorhanden. Etwas verärgert muß man allerdings schon sein. Ab und zu hat man sogar den Eindruck,



Nicht vom harmlosen Äußeren täuschen lassen (Mega Drive)

daß die Gegnerformationen nicht ganz so ausgeklügelt sind wie beim Original. Als besonderen Gag darf man auf den Extra-Modus schalten, wo dann recht merkwürdige Endgegner auftauchen. So kann es passieren, daß Euch plötzlich ein "Darius"-Endgegner herausfordert. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirk-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **84%**

Grafik: 62% Sound: 57% Schwierigkeit: mittel

SCHWEINEBACKE

Fatman

Die seltsamsten Kampfsportler hat "Fatman", der Boß einer futuristischen Gladiatorenshow um sich geschart: So z.B. den 400-Kilo-Koloß Stump, nur aus einem unförmigen Kopf und einem paar gewaltiger Arme bestehend; oder Bonapart, knochiger Überlebender einer nuklearen Katastrophe. Der Spieler selbst tritt, schlägt, springt, spuckt Feuer und versucht mit gewonnenem Geld Gesundheit und Kampfkraft zu erkaufen. Auch diverse Hillsmittel, wie Schutzschilder, Bienenschwärme und Rauchbomben, werden zwischen den Kämpfen feilgeboten.

Neugierig ist man schon auf die Karate-Mutanten späterer Levels; leider tat mir jedesmal nach dem zweiten Gegner das Handgelenk so weh, daß an weitere Kämpfe nicht zu denken war. Mehr als wild auf dem Joypad herumzudrücken, um ständig in



Mutanten prügeln sich grün und blau (Mega-Drive)

Bewegung zu bleiben, ist nicht zu tun. Die Bewegungsabläufe sind holprig, die Anzahl der Schläge stark begrenzt. Damit disqualifiziert sich ein "Beat 'em Up" von vorneherein. Auch zusätzliche Extras helfen Fatman nicht auf die Beine; "Budokan" ist definitiv der bessere Kauf. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sanritsu, Zirk-Preis: 100 Mark

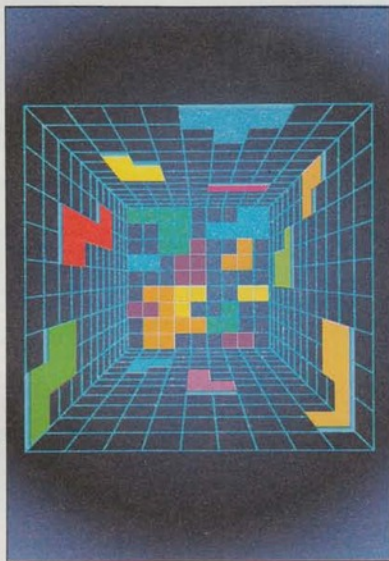
MEGA DRIVE **28%**

Grafik: 44% Sound: 25% Schwierigkeit: schwer

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Welltris

Maitrise,
pathway of
silence,
profondeur
irréelle,
supervision,
absolute
skyline,
contrôle,
anticipation,
miroir immobile,
équation,
horizon,
opalescence.



abstraction,
magic square,
multiple
surfaces,
colours, miroir
du vide,
unreal abyss,
espace,
lightness,
reflection,
purity,
transparence
minérale,
étoiles...

« Die Farben meistern,
den Raum beherrschen »



Nach dem internationalen Superhit TETRIS schließen Sie sich in WELLTRIS Alexej Pajitnov, dem großen sowjetischen Mathematiker, an, und nehmen Sie seine neue Herausforderung an: steuern Sie die fallenden Bausteine, und beherrschen Sie den Raum.

▲ 3 LEVELS : ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENER, EXPERTE
▲ 3D-PERSPEKTIVE
▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER 10 BESTEN
▲ EIN SPIEL - 100% GLASTNOST!

Für AMIGA, PC & Kompatibile, und bald für ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC

© 1989 DOKA - All rights reserved
Licensed to Bullet-Proof Software





Wenn er nicht gestorben ist, rückt er noch morgen (Master System)



Bunt, aber banal: von Abwechslung keine Spur (Master System)

RETTE SICH WER KANN

Cyber Shinobi

Sega ist auf dem besten Weg, nach Alex Kidd und Wonderboy einen dritten Serienhelden zu etablieren. Nach "Shinobi" (Automatenumsetzung) und "Super Shinobi" (nur fürs Mega Drive erhältlich) erscheint in Kürze "Cyber Shinobi" für das Master System.

Ein gut verhüllter Ninja (das Vermummungsverbot interessiert ihn anscheinend nicht) springt und kämpft sich seinen Weg gegen allerlei Gesindel frei. Zu Beginn hat er noch ein kurzes und recht schwächmütiges Schwert, das bei den Feinden allenfalls für einen Lachanfall statt ein paar zünftige Stiche sorgt. Die logische Konsequenz: Am Wegrand liegen gut sichtbar Kisten, die nach einem zarten Fußtritt ihren Inhalt

preisgeben. Wer sich öfters mit diesen "Power-Ups" eindeckt, der baut sich im Lauf der Zeit einen ordentlichen Säbel zusammen. Außerdem findet man weitere Extras, die gegen bestimmte Feinde sehr nützlich sind. Wurfgeschosse, mit denen man weit entfernte Fieslinge bequem erledigt und Bomben, die im Bogen geworfen werden, sind in geringen Stückzahlen verfügbar.

Damit Ihr Euch auch keiner Auseinandersetzung mit dem Feind entzieht, darf man eine Szene erst verlassen, sobald alle Gegner beseitigt wurden. Währenddessen wird fleißig in alle Richtungen gescrollt. Die gesamte Ninjahatz erstreckt sich über etliche Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. mg

Langsam werde ich sauer. Was bilden sich die Sega-Programmierer eigentlich ein, so einen Quatsch zusammenzuschustern? Shinobi war ein prima Spiel für das Master System, der Nachfolger ist nur ein schäbiger Abklatsch. Technisch grausam (alles auf dem Bildschirm rückt erbarmungswürdig), grafisch

Na ja...



Geduldssaden riß schon nach wenigen Minuten. Das hat Shinobi nicht verdient.

schlicht und spielerisch dürrig. Nur mit viel gutem Willen kämpft man sich Bild für Bild voran. Theoretisch ist es zwar machbar, sich für einige Szenen eine Taktik ausdenken, wie man unbeschadet voran kommt, doch mein

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

26%

Grafik: 21%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

BOOT IN NOT

Sea Fighter

Nachdem der Weltraum schon so oft als Szenario fürünftige Ballerspiele hergenommen wurde, ist Sega diesmal auf Tauchstation gegangen. Statt eines Raumschiffes ballert nun ein U-Boot, statt fantasievoller Aliens greifen tuckernde Schifflein an. Am altbewährten Horizontal-Scrolling (mit eingeschränkter Ausweichmöglichkeit nach oben und unten) hat man allerdings festgehalten.

Euer schickes U-Boot kann von Haus aus eine Rakete nach vorne abfeuern. Außerdem verläßt auf Knopfdruck ein weiteres Geschöß den schwimmenden Metallsarg und fliegt zunächst nach schräg oben, ehe es bogenförmig nach unten abfällt. Diese Waffe ist recht prak-

tisch, da Ihr sowohl von oben (böse Schiffe werfen Bomben ab), als auch von unten (hinterhältige Luftblasen steigen unaufhaltsam nach oben) attackiert werdet. Bestimmte Feinde setzen Kapseln ab, die für eine höhere Schußfrequenz und mehr Wendigkeit stehen. Nach einer gewissen Zeit trifft Ihr auf eine respektable Unterwasserstation, die Ihr meist an verschiedenen Punkten öfters treffen müßt, ehe sie krachend in Explosionswolken gehüllt zusammenbricht. Zu lange darf man sich über diesen Erfolg allerdings nicht freuen, denn der nächste Level kommt bestimmt.

Wenn Euer letztes U-Boot auf dem Meeresgrund liegt, dürft Ihr dank Continue-Modus weiterblubbern. mg

Krankenstation an Brücke: Patient auf dem Weg der Besserung. Lage weiter ernst. Nüchtern ausgedrückt bedeutet dieses ärztliche Bulletin: Technisch haben die Sega-Programmierer etwas zugelegt (das Scrolling ruckt tatsächlich nicht), spielerisch erneut eine mittlere Katastrophe fabriziert. Schon vor gut

Na ja...



acht Jahren auf dem VC 20 gab es nur wenige Titel, die ähnlich langweilig waren. Unten eine Luftblase, rechts ein U-Boot, oben ein Schiff, links eine Rakete — mir fällt vor Aufregung gleich das Joypad aus der Hand. Extawaffen gibt's ebenfalls so gut wie keine. Einziger Lichtblick ist die schicke Grafik.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

46%

Grafik: 60%

Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

3D OHNE GUTE FEE

Burning Force

In bester "Space Harrier"-Manier ballert man sich durch sechs dreidimensionale Levels. Diese sind jeweils in vier Abschnitte unterteilt. In den ersten beiden Szenen darf man nur nach rechts und links lenken; erst nach einer kurzen Zwischenlandung vor dem dritten Abschnitt kann auch nach oben und unten ausgewichen werden. Das ist bitter nötig, denn hier nähert sich ein mächtig großer Koloß, der an mehreren Stellen getroffen werden will. Danach folgt eine erholende Bonusrunde, ehe der nächste Level im gleichen Strickmuster mit neuer Grafik wartet. Leider kann "Burning Force" weder technisch noch spielerisch überzeugen. Die 3D-Grafik ist nicht allzu geschmeidig und hinkt meilenweit hinter "Afterburner" auf



Schön gezeichnet, aber nur mittelmäßig animiert

der PC-Engine zurück. Diverse Extras (meist Waffen) versüßen zwar den etwas hektischen Action-Alltag, retten das Modul allerdings nur vor dem Absacken in unterdurchschnittliche Gefilde. Insgesamt macht das Spiel einen etwas schlampigen Eindruck — der letzte Feinschliff fehlt. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **51%**
Grafik: 59% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel

VOLLGESCHLEIMT

Slime World

Zu einem Action-Adventure der ekelhaft-schönen Natur lädt Epyx' "Slime World" ein. Die Handlung spielt in den Katakomben eines fernen Planeten, die vor Schleim nur so triefen. Um diese allgegenwärtige grüne Masse sollte der wackere Held einen weiten Bogen machen. Da dies machmal nicht so einfach ist, liegen in den verwickelten Gängen allerlei Hilfsmittel herum. Zeitlich begrenzte Schleimschutzschilder, diverse Waffen und ein Jetpack zum Fliegen erweisen sich als sehr wertvoll. Außerdem darf man jederzeit eine Übersichtskarte des Höhlensystems abrufen, die allerdings nur die Gänge verzeichnet, die man bereits erkundet hat. Insgesamt gibt es sechs ziemlich große und frei anwählbare Irgärten. Gescrollt wird brav in acht Richtungen. Dank der reichhaltigen Extras zählt Slime World klar zu den besse-



Ohne Karte ist man in den Höhlensystemen verloren (Lynx).

ren Lynx-Spielen. Die Grafik ist richtig schön schaurig und herrlich schleimig. Ab zwei Mitspielern aufwärts (bis zu acht dürfen mitmachen) wird Slime World zu einem grandiosen Action-Spaß. Doch auch alleine bekommt man viel Action und Abwechslung (inklusive Paßwortsystem) geboten. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX **71%**
Grafik: 77% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



BONICO Serviceline

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. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES





Die gefräßige Schlange Rattle auf der Suche nach Nahrung (NES)



Das Autorennen ist eine der drei Disziplinen (NES)

FESTSCHMAUS

Rattle N Roll

Das englische Programmiererteam Rare, von dem u.a. die Hits "R.C. Pro-Am" und "Wizards & Warriors" stammen, haben ihr neuestes Werk fertig. Diesmal zäumen sie das Spielfeld von der heiteren Seite auf: Die beiden Schlangen Rattle und Roll kurven durch elf Levels und müssen sich von allerlei bunten Pillen ernähren. Das Spielfeld wird bei "Snake Rattle N Roll" von schräg oben gezeigt und scrollt gelegentlich in alle Richtungen.

Zu Beginn besteht eure Schlange nur aus dem Kopf. Mit jeder Pille, die man verspeist, wächst der Schwanz ein kleines Stückchen. Hat er eine bestimmte Länge erreicht, darf der Level verlassen werden. Um an die wertvollen Pillen zu kommen,

muß man unter Kanaldeckeln nachschauen oder sich vor pillenspendenden Automaten postieren. Natürlich treiben sich auch Plagegeister herum, die es auf Euch abgesehen haben. Wie praktisch, daß per Knopfdruck die Zunge der Schlange herauskommt. Berührt sie einen Feind, verkrümelt sich dieser netterweise. Außerdem wird fleißig gehüpft, um Abgründe oder Hindernisse zu überwinden. Gelegentlich erscheinen auch Extras, die für eine längere Zunge, mehr Beweglichkeit, Unverwundbarkeit oder eine Extraschlange sorgen. Doch Vorsicht, ab und zu mischt ein Negativextra dazwischen. Auf Wunsch dürfen zwei Schlangen (also Spieler) gleichzeitig antreten. *mg*

Auf Rare kann man sich verlassen. Snake Rattle N Roll ist zwar kein Ausnahme-Modul wie R.C. Pro-Am, aber ein extrem putziges und originelles Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie. Besonders amüsant: der Zwei-Spieler-Modus — ein Mordsspaß für jung und alt. Dank den stimmigen Extras und der Liebe

Gut!



zum Detail bei der Grafik sammelt das Modul weitere eifrig Punkte. Die Animation der Schlange, wenn sie eine Pille verspeist und danach zwei Knochenstücke wieder ausspuckt, ist einfach köstlich. Wenn bei den Adjektiven "lieb" und "nett" nicht gleich das Joypad aus den Fingern gleitet, der sollte reinschauen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirkapreis: 90 Mark

NES

73%

Grafik: 71%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

DREIK(R)AMPF

The Adventures of Bayou Billy

Wenn's nach Konami geht, dann ist ein neuer Superstar à la "Indiana Jones" geboren. In Personalunion mit dem Titelhelden Bayou Billy müßt Ihr ein Abenteuer meistern, das aus drei gänzlich verschiedenen Etappen besteht. Zunächst sind in "The Adventures of Bayou Billy" eure Ausweich- und Haul-Fähigkeiten gefragt. Mit Messer, Pistole oder Peitsche (so ein Zufall) bewaffnet, weicht Ihr hungrigen Krokodillen aus und klopft Euch mit schlagkräftigen Gegnern. Das Urwaldszenario scrollt dabei gemütlich horizontal vorbei. Danach wird im besten "Opera-

tion sowieso"-Stil auf Hubschrauber und andere Vehikel geballert. Wer will, der darf sogar seinen Zapper dazu verwenden; mit dem Joypad geht's allerdings auch. Schließlich schnappt sich Bayou Billy einen Wagen und zettelt eine rasante Verfolgungsjagd an.

In insgesamt neun Spielstufen wechseln sich diese drei Abenteuerdisziplinen regelmäßig ab. Damit man nicht unvorbereitet ins Gefecht zieht, darf jede Etappe vorher geübt werden, ehe der Ernst des Lebens beginnt. Außerdem könnt Ihr bis zu fünfmal den Continue-Modus in Anspruch nehmen. *mg*

Der Actionmix aus drei verschiedenen Spieltypen ist so ziemlich in die Hose gegangen. Der Schmalpur-Indy kann in keiner Etappe seines öden Abenteuers überzeugen: Dreimal Durchschnitt bleibt halt Durchschnitt.

Im Vergleich zu den anderen prima Konami-Neuheiten (man erinnere sich an das fantastische

Na ja...



"Probotector") fällt Bayou Billy deutlich ab. Grafik und Musik passen sich dem Niveau des Spieles an und pendeln sich auf "gerade-noch-Mittelmaß" ein. Hoffentlich leisten sich die Konami-Programmierer, die bis jetzt ein Garant für überwiegend gute Programme waren, keinen weiteren Ausrutscher.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 120 Mark

NES

42%

Grafik: 53%

Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

EIN FALL FÜR ZWEI

Super Darius



Bislang dürften sich nur die wenigen CD-ROM-Besitzer an dem famosen Ballerspiel "Super Darius" für die PC-Engine erfreuen. NEC Avenue hatte endlich ein Einsehen und veröffentlichte eine Modulversion von Taitos Arcade-Hit. Dabei wurden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Das Modul läuft sowohl auf der PC-Engine als auch auf der Super Grafx und nützt deren verbesserte Technik aus. Die Folge: Auf der Super Grafx bleibt man von Geflackern komplett verschont, während die PC-Engine-Fans bei einigen Endmonstern mit ein bißchen Sprite-Flackern leben müssen. Spielerisch besteht dagegen absolut kein Unterschied. Gegenüber der CD-ROM-Version fallen allerdings zwei Sachen auf: Zum einen erklingt natürlich keine Digi-Musik (ist halb so schlimm) und zum anderen fehlen aus Speicherplatzgründen ein paar



6 MBit statt 650 MByte: Super Darius hat's überstanden

Endgegner (führt zur Abwertung). Davon abgesehen entspricht die Modulversion bis ins letzte Detail dem CD-ROM-Vorbild — inklusive allen 26 Levels. Super Darius ist nach wie vor eines der packendsten und grafisch schönsten Ballerspiele für die PC-Engine. *mg*

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

PC-ENGINE

80%

Grafik: 77%

Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

HIT HARDER

Die Hard



Während Bruce Willis alias John McLane zur Zeit im zweiten Teil des Knoknülers "Stirb Langsam" wieder mal mit bösen Wichten aufräumt, gibt es jetzt das Programm zum ersten Film auch für die PC-Engine. Allerdings hat "Die Hard" für die Konsole nichts mehr mit der Computer-Katastrophenversion zu tun. Ihr steuert per Joypad John McLane durch ein gutes halbes Dutzend actionhaltiger Levels. Im Gegensatz zum Film startet Ihr in einem Wald und müßt Euch zum von Terroristen besetzten Hochhaus vorarbeiten. Aus der Vogelperspektive müßt Ihr nun mit blanker Faust oder eingesamelter Waffe fliese Angreifer umnieten. Zusätzlich muß in einem bestimmten Zeitlimit der Ausgang zum nächsten Level gefunden werden. Um Euch besser zur Wehr zu setzen, könnt Ihr Extrawaffen aufsammeln,



Willis geht baden (PC-Engine)

deren Munition aber beschränkt ist. Spielerisch und grafisch ist "Die Hard" eine recht durchschnittliche Ballerei, die vor allem Kartenzelchener anspricht. Man schlägt sich durch die verwinkelten Gänge, pustet das eine oder andere Sprite um, sammelt ein paar Extras und verdrückt sich in den nächsten Level. *mh*

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Nihan Bussan, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

52%

Grafik: 51%

Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

MYSTICAL

Wie lang ist die Reise bis zum Titel eines Obermagiers! Von den Sümpfen Ewigen Gestanks bis zum Garten Eden bieten Sie Gefahr und Humor die Stirn, und trotzen Sie der Übermacht der Monster, die Sie um jeden Preis aufhalten wollen!!!



BONWICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonwico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

INFOGRADES



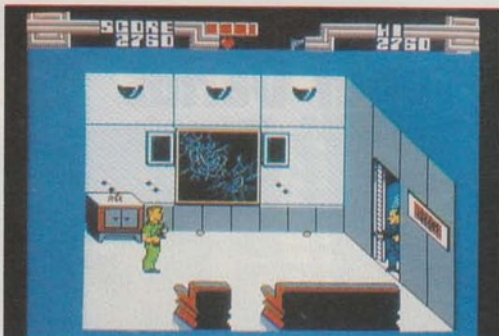
Vertrieb: BONWICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible, AMSTRAD CPC



Dicke Reifen, nichts dahinter: Bigfoot auf Tour (NES)



Richter kommt, die Lebensenergie geht (Nintendo)

GIB GUMMI

Bigfoot

Ein "Bigfoot" ist nicht etwa jemand mit Schuhgröße 49, sondern ein in den USA besonders beliebtes Rennvehikel.

Man stelle sich einen ganz normalen Transporter mit riesigen Treckerreifen vor, angetrieben von einem Motor mit mehreren hundert Pferdestärken. Diese Ungetüme rasen über Rennstrecken, die mit Hügeln, Schlammlochern und diversen anderen Hindernissen gespickt sind. Sie walzen alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. In Bigfoot nehmen wir als Fahrer an diesen Rennen teil, wobei wir entweder gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten können. Aus der Vogelperspektive steuern wir unser Gefährt über die Hindernisstrecke. Unterwegs

sammeln wir Gegenstände auf, die unsere Panzerung verbessern, für mehr Sprungkraft sorgen oder automatisch alle Motorschäden reparieren. Der Sieger erhält eine Geldprämie, mit der er größere Reifen, mehr PS oder bessere Stoßdämpfer kaufen kann. Neben den normalen Rennen warten noch verschiedene Sonderprüfungen auf Euch. Unser Bigfoot muß gewaltige Gewichte ziehen, steile Berge erklimmen und möglichst viele Autowracks plattwalzen: Ausgiebiges Steuerkreuzrütteln ist angesagt, damit das Maschinchen auf Touren kommt. Bei diesen Sonderprüfungen ist der Bildschirm zweigeteilt und zeigt den Gegenspieler und das eigene Gefährt von der Seite. **vw**

Der gute Bigfoot strapaziert nicht etwa die Füße, sondern geht gewaltig auf die Daumen. Das Rütteln am Steuerkreuz ist eine ganz schöne Schinderei, und spätestens nach der dritten Sonderprüfung braucht die Hornhaut eine Erholungspause. Zum Glück sind die "normalen" Rennen weniger strapa-

Na ja...



ziös: Hier hat man auf eine konventionelle Links-rechts-Steuerung zurückgegriffen. Die vielen Extras, die man auf den Strecken einsammeln kann, bringen ein taktisches Element ins Spiel. Bigfoot ist ganz witzig, aber die Steuerung verleidet einem so ziemlich alles. Nur für Fahrer mit Stahl fingern.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES

48%

Grafik: 61%

Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

MUSKELMURKS

Total Recall

Härteste Action bot der letzte Schwarzenegger-Film "Total Recall", ausgefeilte Computerspiele sind die Domäne des amerikanischen Programmerteams "Interplay". Kombiniert ergibt das das neueste Akklam-Modul fürs Entertainment System, in dem der Spieler die Abenteuer des von finsternen Mächten gehetzten Muskelprotzes Douglas Quaid recht genau nachspielen darf. In der ersten Hälfte des Spieles gilt es, das Schwarzenegger-Sprite prügelnd durch die futuristische Großstadt (scrollt von links nach rechts) heim ins eigene Apartment zu führen. In beinahe jeder Mülltonne lauert ein Pistole-ro, bärtige Wichte versuchen den Helden in schräge Seitengassen zu locken, ganze

Schlägersturmtropps springen reihenweise aus den Fenstern verschiedener Häuser. Hier kann Quaid aber auch Waffen, Extraleben und Energiebehälter sammeln. Zu Hause erwartet den Spieler dann die Angetraute. Statt der obligatorischen Bratpfanne schwingt sie eine schwere Magnum....

Wirklich furchterregend ist das personalisierte Zeitlimit, das unscheinbare Richter-Sprite: Holt dieser (gemeinweise unverwundbare) Bösewicht den Spieler ein, wird nicht's aus dem Trip zum roten Planeten Mars. Dort gibt es neben weiteren Lauf-, Sammel- und Prügelsequenzen für Ballerfreunde auch eine Jagd über die rote Marslandschaft im waffenstarrten Raumschiff. **wi**

Warum ist Quaid so dumm, sich von jedem dahergelaufenen Bösewicht vom rechten Weg abbringen und in dunkle Seitengassen locken zu lassen? Vor allem, wenn ihm diese außer einer langweiligen Prügelei nichts zu bieten haben? Diese Sequenzen hätten erst gar nicht programmiert werden sollen, zudem sie der

Na ja...



Spieler (hat er den Bogen erstmal raus) sowieso mit einem Sprung umgeht. Ansonsten muten weite Teile an wie ein grafisch stark abgespecktes "Double Dragon". Auch in Sachen Fairneß und Spielbarkeit müssen die Programmierprofis von Interplay von ihren japanischen Kollegen noch einiges lernen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES

39%

Grafik: 46%

Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

STRUMPFHOSE IM LABYRINTH

Batman

Die Programmierer bei Sunsoft sind besonders kreative Kerchen. Für drei Videospielsysteme haben sie Programme zum Comic- und Kinohelden "Batman" geschrieben und spielerisch sind alle drei Titel grundverschieden. Für den Game Boy wurde eine prima Mischung aus Jump-and-Run und Action abgeliefert, die Mega Drive-Version bot Action pur mit Zweikampfeinlagen. Völlig aus der Art geschlagen ist das neue Batman-Modul für die PC-Engine. Es entpuppt sich als eine Art Labyrinthspiel, bei der Batman pro Level eine bestimmte Anzahl von Gegenständen finden muß. In den immer größer werdenden Labyrinthstrecken auch diverse Bösewichter. Batman kann sie durch einen Treffer einige Sekunden lang lähmen und während dieser Betäubung wegboxen, doch weggelegte Gegner er-



Flattermann auf Abwegen (PC-Engine)

scheinen wenige Sekunden später wieder. Nach jedem geschafften Level könnt Ihr Euch ein Paßwort notieren.

Das Spielprinzip ist einfach und nicht gänzlich ohne Reiz, aber ab dem achten Level wird's nahezu unmöglich schwer. Außerdem geht die Abwechslung gegen Null. *hl*

Gehst so

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 47%
Grafik: 52% Sound: 41% Schwierigkeit: mittel

VERGISS ES

Fire & Forget II

Auch wenn die Anleitung satte 42 Seiten hat: "Fire & Forget II" ist ein äußerst schlechtes Actionspiel. Der Spieler steuert ein Auto auf einer Straße. Hat der Wagen eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht, kann er abheben und läßt sich in bester "Space Harrier"-Manier frei über den Bildschirm steuern. Natürlich ist man nicht alleine auf der Straße: Ab und an kommt ein Gegner angeflogen, den man mit der Bordkanone treffen muß.

Leider kommen die gegnerischen Sprites in einer abartigen Geschwindigkeit auf einen zugesperrt, so daß man kaum reagieren kann. Wenn man die Steuerung losläßt, fährt das eigene Sprite interessanterweise die Strecke von selbst — spielerisch nicht gerade ein brillanter Gedanke. Duster

Hilfe



Kleines Auto will nach Hause (Master System)

auch die Langzeitmotivation: Die Grafik bleibt eintönig, die Action bleibt eintönig, der Sound bleibt eintönig. Auch auf dem Master System ist Fire & Forget II (die Computer-Versionen sind ebenso dröge) keine Glanzleistung: derart zäh, daß man nach fünf Minuten das Joypad wirft. *al*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 25%
Grafik: 42% Sound: 34% Schwierigkeit: mittel

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



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. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES



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	The Super Spy

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	Budukan
Strider	Axis
World Cup Soccer	Fatman
Moon Walker	Populous
Monaco Grand Prix	Rainbow Island
Burning Force	Hellfire
Zany Golf	Ghostbusters
Thunderforce III	

PC-Engine

Super Star Soldier	Image Fight
Die Hard	Final Blaster
Ninja Spirit	Ghosts'n'Ghouls SG
W-Ring	World Court Tennis
Son Son II	Tiger Heli
Klax	Formation Soccer
Varis III CD	After Burner II
Legion CD	Bonks Adventure
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 TESTS

VIDEO-SPIELE



Pralle Fantasypracht auf Streichholzschatelgröße (Game Boy)

BATTERIE-BOLIDE

Final Fantasy Legend

Daß der kleine Game Boy nicht nur für fesche Actionspiele oder haarige Denkspiele gut ist, beweist das erste englischsprachige Rollenspiel "The Final Fantasy Legend". In einem fernen Märchenland steht ein eigenartiger riesiger Turm, der angeblich direkt ins Paradies führen soll. Mit einer vierköpfigen Spielfigurengruppe dürft Ihr Euch daran machen, dieses Geheimnis zu lösen. Um Eure Wunschtruppe zusammenzubasteln, stehen Euch drei verschiedene Rassen zur Verfügung. Zum einen gibt's ganz normale Menschen, die besonders gut draufhauen und viele Gegenstände schleppen können. Außerdem gibt es die Mutanten, die im Laufe ihrer Karriere magische Fähigkeiten

entwickeln. Zusätzlich dürft Ihr aus unterschiedlichen Monstern Kompagnons wählen.

Neben dem fast 20 Stockwerke hohen Turm, gibt es noch vier große Kontinente und ein gutes Dutzend Dungeons, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In jedem der einzelnen Länder wartet eine spezielle Aufgabe und ein böser Herrscher auf Euch. Habt Ihr den Auftrag (z.B. Befreien einer Prinzessin, oder das Ausschalten einer finsternen Piratenbande) und den Finsterring erledigt, bekommt Ihr einen Schlüssel, mit dem man weiter den Turm emporklettern kann. Insgesamt kann dank der im Modul eingebauten Batterie ein Spielstand gespeichert werden. mh

Auf so was habe ich lange gewartet — ein Rollenspiel zum Mitnehmen. Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles in dieses winzige Modul gequetscht haben. "Final Fantasy Legend" fährt mit Features auf, die man normalerweise nur von "ausgewachsenen" Rollenspielen auf großen Computern

Super!



kennt. Allein die rund 170 verschiedenen und grafisch animierten Monster stehen in ihrer Qualität beispielsweise einem "Bard's Tale" kaum nach. Das schnuckelige Kampfsystem wartet zwar nicht mit der taktischen Raffinesse eines AD&D-Spiels auf, aber das fällt hier glücklicherweise kaum ins Gewicht.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Square, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

78%

Grafik: 73%

Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA

Markt & Technik

SOFTWARE
EXTRA

Software zum Taschengeldpreis Jedes Paket nur DM 49,-*



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



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



**Amiga Extra Nr. 15:
Tools**
Wizard: Schnelles Auffinden von Files. Commom: Leistungs-fähiges Monitorprogramm. BootRAM-Disk: reset-feste RAM-Disk.
Bestell-Nr. 38782



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



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



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



**Amiga Extra Nr. 6:
AudioWorx**
Ihr privates Sampling-Studio.
Bestell-Nr. 38748



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



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



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



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



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

Spielend lernen!



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



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



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



**Amiga Extra Nr. 18:
Mathematik I (Geometrie)**
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.
Bestell-Nr. 38777



**Amiga Extra Nr. 17:
Mathematik II (Algebra)**
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra, die die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.
Bestell-Nr. 38778



**Amiga Extra Nr. 20:
Mathematik III**
Bruchzahlen werden spielerisch durch Beispielaufgaben geübt, vertieft und erklärt. Danach ist Bruchrechnen für Sie keine unbekannte Wissenschaft mehr.
Bestell-Nr. 38786



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



**Amiga Extra Nr. 21:
Deutsch I (Grammatik)**
Erster Einblick in die deutsche Sprache. Neben geschichtlichen Daten werden Wortarten behandelt. Schwerpunkte: Verben und Substantive.
Bestell-Nr. 38787

*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



JO DIE



Jeder Computerspieler hat seinen persönlichen Liebling; sein ganz spezielles Handwerkszeug, auf das er Stein und Bein schwört. Natürlich ist er auch nur mit diesem Spitzenprodukt in der Lage, den höchsten Highscore zu knacken oder den Kampfjet sicher durch alle Gefahren zu steuern. Die Rede ist natürlich vom Joystick, dem wichtigsten Zubehörteil jedes Computer- und Videospieleystems.

Was wären wir nur ohne dieses unermüdete Steuergerät? Das mühsam mit unzähligen Extrawaffen ausgerüstete Raumschiff würde hilflos durch das All trudeln, jeder noch so heiße Rennwagen die Leitplanken küssen und das Lieblingssprite von Plattform zu Plattform taumeln. Keine Frage also: Ein Joystick muß her, und zwar der beste!

Jetzt wird die Sache allerdings kompliziert; die Angebotsfülle ist in letzter Zeit so unüberschaubar geworden, daß die Suche nach einem brauchbaren Gerät, der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleicht. Das Angebot reicht von Steuerknüppeln mit morschen Blattfederschaltern und brüchigen Plastikge-

lenken, bis zu technisch aufgemotzten Edelgeräten mit ermüdungsfreien Mikroschaltern, diversen Stoppuhren und Edelstahlschäften. Es gibt Joysticks, die mit ergonomisch gestalteten Griffstücken aufwarten; bei anderen ist der Steuerknüppel so fittzellig, daß selbst die Patschhändchen des kleinen Bruders keinen Halt finden. Es gibt Joysticks mit zwei, drei, vier oder sechs Feuerknöpfen, mit Feuerknöpfen in der Grundplatte oder im Griffstück. Man sieht, für Verwirrung ist ausreichend gesorgt, will man den für seine Zwecke optimalen Joystick finden.

Was nutzt es, wenn sich das Billiggerät (Made in Taiwan) schon nach dem ersten Endgegner in seine Bestandteile auflöst. In der folgenden Marktübersicht haben wir besonders auf zwei Kriterien Wert gelegt: Wie präzise und leichtgängig ist die Steuerung, und wie exakt und ermüdungsfrei lassen sich die Feuerknöpfe bedienen? Die daraus resultierende Gesamtwertung wird Euch sicher bei dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Kauf Eures Joysticks helfen. *wi/vw*

Wer sich im Joystick-Angebot zu rechtfinden will, braucht detektivisches Gespür oder unsere Marktübersicht, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

JOYSTICKS QUAL DER WAHL



SG/Ni-5

Die Jet Fighter-Versionen für Mega Drive (SG Fighter) und NES (Ni-5) gleichen ihrem Vorbild bis zu den Saugnäpfen. Der SG besitzt zudem winzige Hebelchen für Zeilupe, Dauerfeuer, Start und die dritte Feuertaste; ob Pad- und Powerstick- verwöhnte Spieler sich damit abspenken lassen, ist fraglich. Ähnliches gilt für den Ni-5: Beide Sticks sind (trotz LED-Lämpchen) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

WJ

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuernöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER WERTUNG:
Na ja



Quick Shot 113

Einer der besten PC-Joysticks auf dem Markt. Der Quick Shot 113 liegt sehr gut in der Hand. Alle Bedienelemente sind ermüdungsfrei zu handhaben. Benutzt man ihn als Tischgerät, dann sorgen die großen Saugnäpfe für sicheren Halt. Die Feuernöpfe sind leichtgängig, der Griff liegt gut in der Hand und die Steuerung ist präzise. Das robuste Gerät sei, auch aufgrund seines niedrigen Preises, allen PC-Besitzern empfohlen.

WJ

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 40 Mark
Feuernöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Pro

Auf den "klassischen" Competition müssen jetzt auch PC-Spieler nicht mehr verzichten. In hübschen grau-weiß-Tönen gehalten bietet dieser digitale Joystick, was der große Name verspricht: ein preiswertes und zuverlässiges Steuergerät ohne Schnickschnack, leider auch ohne Dauerfeuer. Das Spiralkabel ist eine gute Idee: Maximal kann es auf 15 Meter "gestreckt" werden, ruht der Stick, rollt es sich jedoch auf Winzlänge zusammen.

WJ

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 50 Mark
Steuerung: sehr gut
Feuertasten: gut
POWER WERTUNG:
gut



Infrared

Der Infrared ist das Richtige für Leute, die Kabelsalat am "Arbeitsplatz" nicht ausstehen können. Bis zu zehn Meter könnt Ihr Euch vom Computer entfernen (allerdings braucht Ihr dann ein Fernglas, um noch etwas auf dem Bildschirm zu erkennen). Der Infrared liegt gut in der Hand und an die kleine, aber präzise Steuerung gewöhnt man sich recht schnell. Der Feuernopf ist weniger gelungen. Leider hat der Komfort auch seinen Preis.

WJ

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuernöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Turbo

Der unscheinbare Turbo von Quickjoy steht bombensicher mit seinen Saugnäpfen auf der Tischplatte. Obwohl auch bei ihm die Feuernöpfe im Griff integriert sind, kann man ohne Ermüdungserscheinungen die Laser sprechen lassen. Die Steuerung hätte etwas genauer ausfallen können, reicht dem Durchschnittsspieler aber vollkommen. Ein billiger Joystick ohne viel Schnickschnack, der trotzdem sein Geld wert ist. Fazit: für Anspruchslöse.

WJ

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuernöpfe: Geht so
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so



Megaboard

Das riesige Megaboard ist ein prima Resonanzkörper. Eigentlich sollten der Packung gleich ein paar Ohrschützer beiliegen: Die Feuernöpfe machen bei Benutzung einen solchen Lärm, daß man den Sound des Spiels gestört abstellen kann. Da auch die Steuerung zu wünschen übrig läßt, kann man leider nur vom Kauf abraten. Da nützen auch die beiden Stoppwheeler wenig, mit denen man sich seine Rundenzeit anzeigen lassen kann.

WJ

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuernöpfe: Hilfe
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Zoomer

Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Der Zoomer ist etwas für Leute, die ihre Simulationen auf dem PC besonders authentisch fliegen wollen. Ist die Steuerung richtig kalibriert, kommt das echte Fluggefühl auf. Leider sind die Feuertasten eine Qual: nach spätestens fünf Minuten fällt der Daumen ab. Man sollte es sich reichlich überlegen, ob man so eine große Investition tätigt. Computer-Piloten sollten probierspielen.

WJ

Hersteller: Beeshu
Zirka-Preis: 170 Mark
Feuernöpfe: Hilfe
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Warp I

Für Leute mit dem Hang zu futuristischem Spielzeug: Der "Warp" verzichtet ganz auf mechanische Steuerungselemente; alle Befehle werden über Sensorplatten eingegeben. Daß heißt aber leider nicht, daß die Steuerung dadurch besonders exakt wird. Im Eifer des Gefechts verrutschen unweigerlich die Finger und das Sprite donnert in das nächste Hindernis. Die Feuernöpfe haben Erbsengröße. Ein "Wunderwerk" der Technik, auf das man verzichten kann.

WJ

Hersteller: Electronic Research
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuernöpfe: Na ja
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Top Star

Um das klobige Chassis einigermaßen sicher in der Hand zu haben, braucht man schon riesige Hände, die Saugnapfe sind dazu allein nicht in der Lage. Die Steuerung extrem schwammig, die Feuerknöpfe schwergängig: Der Top Star macht auf Dauer wenig Spaß. Schade, ist er doch ansonsten ein grundsätzliches Gerät und zeigt auch bei ruppigster Behandlung keine Abnutzungserscheinungen. Leider nicht empfehlenswert. Nur für Rauhbeine ohne Ansprüche. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Naja
POWER-WERTUNG:
Naja



Supercharger

Eines der wenigen Geräte, das man auch problemlos in der Hand halten kann, ohne sich die Finger zu brechen. Leider sucht man hier die Feuerknöpfe im Chassis vergebens und muß sich mit Knöpfen im Griff begnügen, die etwas unhandlich sind. Außerdem läßt die Verarbeitung zu wünschen übrig: Nach etwas härterem Testeinsatz war schon ein beängstigendes Knirschen zu vernehmen. Nichts für heiße Gefechte im Welt-
raum. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 25 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Quick Shot PC

Der analoge Joystick der Firma Boeder ist ein standhafter Bursche. Seine Saugnapfe sorgen auch in der Hitze des Gefechts für bombensicheren Halt. Der ergonomische Griff ermöglicht ermüdungsfreies "Arbeiten". Leider sind die beiden im Griff integrierten Feuerknöpfe etwas unglücklich angeordnet und konnten auf Dauer nicht überzeugen. Die Steuerung ist erfreulich exakt. Trotzdem ein brauchbares Gerät für einen MS-DOS-Rechner. *vw*

Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Star

Optisch und technisch leicht verändert, geht einer der zuverlässigsten Joysticks aller Zeiten ins neue Jahrzehnt. Alle Funktionen werden von Mikroswitchern präzise ausgeführt, das bisher schmächtig vernachlässigte Dauerfeuer findet sich beim Star in Form von zwei zusätzlichen Feuertasten. Ein extralanges Kabel rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. Den Star gibt es für alle gängigen Konsolen- und Computertypen. *wi*

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 40 — 80 Mark
Feuerknöpfe: sehr gut
Steuerung: sehr gut
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Jet Fighter

Quickjoys Pilotenstick mit vier Sockeln und Saugnapfen stellt man zum sicheren Spielen am besten auf den Tisch. In der Hand liegt er nicht besonders gut, die Anordnung der beiden Feuerknöpfe (an der Basis gibt's keine) läßt längeres, schnelles Feuern außerdem kaum zu. Wer Krämpfe in Daumen oder Zeigefinger vermeiden möchte, sollte aufs eingebaute Dauerfeuer zurück- oder gleich zu einem anderen Joystick greifen. *wi*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER WERTUNG:
Na ja



Multi-Function

Direkt aus der Spielhalle scheint dieses robuste Joyboard zu kommen. Der klassische Kugel-Stick bewegt sich angenehm weich, ist jedoch ausgedehnten Schlachten nicht unbedingt gewachsen. Die Feuerknöpfe sind recht schwergängig, zudem sitzen beide auf der linken Seite, so daß der Tester Schwierigkeiten hatte, sein wildes Geballere längere Zeit aufrechtzuerhalten. Mit dem stufenlos einstellbaren Dauerfeuer löst sich das Problem jedoch von selbst. *wi*

Hersteller: Micro Händler
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Naja
Steuerung: Geht so
POWER WERTUNG:
Geht so



Mega Control Pad

Das schönste Pad, das es momentan für eine Konsole zu kaufen gibt, liegt serienmäßig jedem Mega Drive bei. Mit dem Steuerkreuz lenkt man das eigene Raumschiff selbst durch Alptraum-Module wie "Hellfire" hindurch. Die drei Feuerknöpfe sind klein, aber fein und leichtgängig. Das Pad läßt sich auch an jeden Commodore oder Atari problemlos anschließen, zum Kauf kann nur geraten werden. *wi*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



PI-PD 001

Welcher PC-Engine-Besitzer weiß schon, daß das treue Joypad auf den Namen PI-PD 001 hört? Das Äußere dieser Steuereinheit ist weit weniger ungewöhnlich: Wie beim NES-Pad liegen zwei leichtgängige Feuertasten auf der linken, ein präzises Steuerkreuz auf der rechten Seite des Pads. Dazwischen findet man die Gummiknöpfe für Select und Run. Das Pad liegt prima in der Hand und erträgt auch brutalste Marathonspielsitzungen ohne Probleme. *wi*

Hersteller: NEC
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Control Pad

Jeder Master System-Besitzer dürfte sich schon über das wabblige Steuerquadrat des Schokoriegel-großen Joypads geärgert haben. Scheinbar aus schlechtem Gewissen legte Sega serienmäßig einen mickrigen, aufschraubbaren Plastik-Stick bei, der die Manövrierfähigkeit des eigenen Sprites jedoch um keinen Deut verbessern konnte. Die Feuerknöpfe sind hingegen besser als die des Alternativgeräts "Control Stick". *wf*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Na ja
POWER WERTUNG:
Geht So



Control Stick

Wem das Sega Control Pad nicht gefällt, dem mag vielleicht dieser ungewöhnlich geformte Stick/Pad-Hybrid zuzagen. Der Control Stick läßt sich gut in der Hand halten, findet aber auch als Mini-Board (ohne Saugflüße) auf jedem Tisch Halt. Die Feuerknöpfe sind eine Spur zu klein geraten und ungünstigerweise beide auf der linken Seite der Basis angebracht. Am Stick selbst gibt's jedoch nichts zu nörgeln. *wf*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Geht so



NES Pad

Wer sich das Entertainment System von Nintendo zulegt, kommt in den Genuß eines anständigen Joypads: Die beiden Feuerknöpfe sind klein, aber schön leichtgängig, die "Radiergummi"-Schalter für Start und Select erreicht man auch während eines Spiels problemlos. Vorbildlich ist das Steuerkreuz, auf das selbst hartnäckigste Spieler in Sachen Präzision und Stabilität vertrauen können. Spart Euch die Mark für einen Alternativstick. *wf*

Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: liegt dem NES bei
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Superboard

Super ist an diesem Board eigentlich nur die Anzahl der Feuerknöpfe: Links zwei, rechts zwei und zwei am Stick. Wer da noch danebengreift, ist selber schuld. Leider ist die Steuerung, wie bei vielen Quickjoy-Geräten, nicht besonders präzise, die zahlreichen Knöpfe sind durch die Bank schwergängig und die digitale Stoppuhr vollkommen überflüssig. Ein klappriger Platzschlucker, für den man nicht zum Geldbeutel greifen sollte. *wf*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Geht So
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Geht So



N-Pro

Für das NES gibt's Quickjoy's Superboard (mit LED-Anzeige statt Digitaluhr) unter dem Namen N-Pro. Die Select-Taste, bei vielen Spielen als zusätzliche Feuer- oder Funktionstaste genutzt, wurde beim N-Pro dumme Weise zum Schaller, das schränkt das Gerät im Nutzen von vornherein ein. Da die Nintendo-Konsole standardmäßig ein wirklich gutes Joypad besitzt, dürfte dieses Gerät für "ernsthafte" Nintendo-Spieler kaum interessant sein. *wf*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Na ja



Joy Board JB 2

"Ich wär so gern ein großes Joyboard und bin doch nur ein kleines" — das JB 2 ist ein bißchen mickrig in Gewicht und Abmessungen. Wer damit zurecht kommt, kauft ein brauchbares Gerät. Die Steuerung ist sehr weich und angenehm und der kleine Stick liegt gut in der Hand. Die Feuerknöpfe sind gut platziert, aber leider etwas schwergängig. Das JB 2 ist eine preiswerte Alternative zu den vielfach teureren Joyboards. Ihr solltet einmal testspielen. *wf*

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



XE-1

Wer einen Stick für die PC-Engine braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi-Player-Adapter/Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, bietet es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick", der sich von Vier- auf Acht-Wege-Steuerung umschalten läßt. Die Feuertasten selbst sind schön leichtgängig, der Stick macht einen robusten Eindruck. *wf*

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Arcade Power Stick

Das schwere Joyboard für Spieler mit fettem Geldbeutel sieht nicht nur fantastisch aus, das edle Gehäuse birgt zudem zuverlässige Technik. Die drei leichtgängigen Feuertasten können individuell mit Dauerfeuer belegt werden, die Feugeschwindigkeit läßt sich stufenlos regeln. "Arbeiten" läßt sich mit dem Board stundenlang — die asymmetrische Basis liegt wie angegossen unter der Hand. Das Nonplusultra zur großflächigen Spielbekämpfung. *wf*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Feuerknöpfe: Sehr gut
Steuerung: Sehr gut
POWER WERTUNG:
Sehr gut

Alle Joysticks auf einen Blick

Name	Art	Feuerknöpfe	Zusatzknöpfe	Mikroschalter	Dauerfeuer	Kompatibilität	sonstiges
Arcade Power Stick	Board	3	Select, Run	nein	individuell stufenlos einstellbar	Mega Drive, C-64, ST, Amiga	—
Boeder P-6	Stick, analog	2	—	nein	ja	MS-DOS, C-64, ST, Amiga	—
Competition PC	Stick	2	—	4	nein	MS-DOS	—
Competition Star	Stick	2	2	6	ja	alle	—
Infrared	Stick	1	—	5	ja	C-64, ST, Amiga	—
Jet Fighter	Stick	2	—	6	einstellbar	C-64, ST, Amiga	—
Joy Board JB-2	Board	2	—	6	individuell stufenlos einstellbar	C-64, ST, Amiga	LED-Anzeige
Megaboard	Board	4	—	8	einstellbar	C-64, ST, Amiga	diverse Chronographen
Multi	Board	2	—	6	stufenlos einstellbar	C-64, ST, Amiga	zwei Paddles
NES Pad	Pad	2	Select, Run	nein	nein	NES	—
Ni-5	Stick	2	—	6	stufenlos einstellbar	NES	LED-Anzeige
N-Pro	Board	6	—	10	einstellbar	NES	LED-Anzeige
Quick Shot 113	Stick, analog	2	—	nein	ja	MS-DOS	—
PI-PD 001	Pad	2	Select, Run	nein	nein	PC-Engine	—
Sega Control Pad	Pad	2	—	nein	nein	Sega Master	—
Sega Control Stick	Stick	3	—	nein	nein	Sega Master	—
Sega Mega Drive Pad	Pad	3	Select, Run	nein	nein	Mega Drive, C-64, ST, Amiga	—
SG Fighter	Stick	2	—	6	ja	Sega Master, Mega Drive	LED-Anzeige
Superboard	Board	6	—	10	einstellbar	C-64, ST, Amiga	digitale Stoppuhr
Supercharger	Stick	2	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
Top Star	Stick	2	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
SV 124 Turbo	Stick	2	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
Warp I	Stick	2	—	nein	nein	C-64, ST, Amiga	—
XE-1	Board	2	—	4	individuell stufenlos einstellbar	PC-Engine	Multilayer-Adapter
Zoomer	Wheel	2	—	nein	nein	MS-DOS	Throttle-Hebel

Das Handwerkszeug auf einen Blick: In dieser Tabelle findet Ihr alle wichtigen Daten Eurer Wunsch-Joysticks. Achtet besonders auf die Kompatibilität, damit es keine Probleme mit Eurem speziellem Computersystem gibt.

FUN TAST CK

COMPETITION PRO

STAR



Im Fachhandel.
In Versand-
und Kaufhäusern.



* Rapid-Fire
* Slowmotion

COMPACT DISC



Los Lobos: The Neighborhood

Mit der Neuaufnahme des Oldies "La Bamba" kamen Los Lobos bei uns erstmals zu Singlehit-Ehren. Daß die "Wölfe" aus Mexiko mit eigenem Songmaterial besonders glänzen, zeigt ihr vorzügliches neues Album. Eine erdige, abwechslungsreiche Mischung aus Rock'n Roll, Rhythm'n Blues und mexikanischen Folklorespezimen sorgt für ein aufregendes Klangerlebnis. Die Kompositionen sind eingängig, aber nicht zu glatt. *hl*

London 828 190-2
45:18 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Paul Simon: The Rhythm of the Saints

Auf dem Erfolgsalbum "Graceland" stand Paul Simon deutlich hörbar im Bann afrikanischer Musik. Für den Neuling "The Rhythm of the Saints" bereiste er Brasilien und arbeitete mit einheimischen Musikern zusammen. Das Resultat ist ein satter südamerikanischer Einschlag, der sich auf reizvolle Art und Weise mit Paul Simons geschmeidigen Melodienbögen paart. Eine CD, in die man sich reinhören sollte. *hl*

Warner Bros. 7599-26098-2
44:36 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pet Shop Boys: Behaviour

Die Könige des Synthi-Pops melden sich zurück: Auch auf ihrer vierten CD liefern die Pet Shop Boys gewohnte Qualitätsarbeit ab. Bis auf wenige Ausnahmen steckt "Behaviour" voller Ohrwürmer, die sich spätestens beim zweiten Anhören unwiderruflich in den Gehörgängen festgraben (Paradebeispiel: "Being boring"). Insgesamt ist die CD etwas ruhiger ausgefallen als ihre Vorgänger, Arrangements und Produktion sind wieder vom Feinsten. *hl*

Parlophone CDPCSD 113
49:02 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Styx: Edge of the Century

Nach acht stillen Jahren melden sich die Rock-Symphoniker von Styx mit einer brandneuen CD zurück. Die alte Besetzung blieb größtenteils erhalten; für neues und rockigeres Blut sorgt Glen Burtnik, der fünf Kompositionen beige-steuert hat. An ihre Glanzzeiten reichen die kraftvollen Songs allerdings nicht heran. Mangelnde Gassenhauerqualitäten werden mit ruppigen Tempotiraden ausgeglichen. Keine typische Styx-Platte, eher für rockigere Naturen. *mg*

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team — 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-Tests 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



Hall & Oates: Change of Season

Nicht nur die im Titelstück besungenen Jahreszeiten ändern sich, auch die Qualität der Hall & Oates-Alben ist Schwankungen unterworfen. Komponist Daryl Hall schüttelt die Nr. 1-Hits nicht mehr so locker aus dem Ärmel wie in den achtziger Jahren; so manche neue Nummer klingt nach Leerlauf und Routine. Schlecht ist "Change of Season" keinesfalls; unterm Strich wird routinierter Pop-Unterhaltung geboten. *hl*

Arista ARCD-8614
56:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Carly Simon: Have you seen me lately?

Die große alte Dame der Singer/Songwriter-Gilde besinnt sich wieder auf ihre Talente: Alle Stücke auf der neuen CD sind Eigenkompositionen. Die Songs geben sich durchgehend recht eingänglich, auch wenn die nachsummbaren Ohrwürmer fehlen. Wer sich in einer ruhigen Stunde ein paar Streicheleinheiten für die Seele abholen will, der sollte reinhören. Sanfte und dezente Töne dominieren, laut wird's nie. *mg*

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Zwei hinreißend verdorbene Schurken

Lawrence Jamieson (Michael Caine) ist ein Gentleman wie er im Buche steht: Weltgewandt, mit ausgefeilten Manieren und immer in feinstes Tuch gehüllt. Freddy Benson (Steve Martin) bohrt sich schon mal öffentlich in der Nase, trägt Klamotten von der Stange und hat von Manieren keine Ahnung. Beide haben allerdings etwas gemeinsam: beide bringen Frauen um ihr Geld. Kurzum, beide sind ausgebuffte Gauner, auch wenn Jamieson die Damen als Prinz um Hunderttausende erleichtert und Benson sich mit einer warmen Mahlzeit und 20 Dollar zufriedene gibt.

Die beiden Hochstapler kommen sich an der französischen Riviera leider etwas in die Quere. Jamieson sieht dieses Gebiet als seine ureigenste Domäne an und will den unbequemen Störenfried am liebsten loswerden. Trotz der zwischen beiden herrschenden Antipathie nimmt sich Jamieson Benson an und bildet ihn zum Mann von Welt aus. Im Gespann, Jamieson immer noch als Prinz, Benson als dessen vertrottelter Bruder, nehmen sie zusammen weiter die Frauen aus. Jamieson prellt Benson allerdings um seinen Anteil und nun schließen beide eine Wette ab. Wer der nächsten Frau die Summe von 50000 Dollar abknöpft, bleibt, der Verlierer verläßt die Gegend. Opfer der beiden: Janet Colgate (Glenne Headly), frisch gekürte Seifenkönigin Amerikas.

Zwar ist das Hochstaplerszenario nicht mehr das Allerfrischste, aber dank den beiden prominenten Darstellern sieht man wohlwollend darüber hinweg. Wo Michael Caine eher unterkühlt britisch agiert, holt Steve Martin den humoristischen Holzhammer heraus. *mh*

Regie: Frank Oz
Produzent: Bernhard Williams
Drehbuch: Dale Launer,
 Stanley Shapiro, Paul Henning
Darsteller: Steve Martin,
 Michael Caine, Glanville Headly
Laufzeit: 105 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: RCA Columbia
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

VIDEOFILM



Verraten

Rassismus und Antisemitismus sind nach wie vor ernste Probleme, die auch vor dem liberalen und aufgeschlossenen Amerika nicht halt machen. Der Costa-Gavras Film "Verraten" greift dieses heikle Thema auf und schildert schonungslos in dunkle Menschenschaften verwickelt sind.

Als ein jüdischer Radiosprecher kaltblütig ermordet wird, läuten beim FBI die Alarmsirenen. Man hat den Farmer Gary Simmons als Boß einer Terrorgruppe in Verdacht, die schon für mehrere Verbrechen dieser Art in Frage kommt. Die Geheimagentin Cathy Weaver wird auf den Fall angesetzt und arbeitet wenig später auf der Farm von Simmons. Sie lernt den gutaussehenden Naturburschen samt seinen beiden Kindern kennen und wenig später auch (unbeabsichtigt) lieben. Er entpuppt sich anfangs als fürsorglicher Daddy, und so berichtet Cathy ihren Vorgesetzten nur Gutes über den Bodenständigen Farmer. Trotzdem bleibt sie am Fall dran. Nach einiger Zeit trauer Zweisamkeit nimmt er Cathy erstmals auf die Jagd mit. Was dann geschieht, kann die entsetzte Cathy kaum glauben. Gary und seine Freunde pirschen sich nicht etwa an Hirsche oder andere Tiere heran, sondern jagen mit Maschinenpistolen einen halbnackten Schwarzen, den sie eigens für diesen Zweck "beschafft" haben. Das perverse "Abendvergnügen" endet schließlich mit dem Tod des Negers. Nach und nach wird Cathy in die finsternen Aktivitäten und Praktiken der Terrorgruppe eingeweiht und lernt die dunkle Seite von Gary kennen.

"Verraten ist kein einfacher Film. Auch wenn er keine neuen Ein- oder Ansichten vermittelt und so manches Klischee zungenschnitzend aufgreift, so hebt er sich doch von manch anderem Hollywood-Kitsch wohlwollend ab. *mg*

Regie: Costa-Gavras
Produzent: Irwin Winkler
Drehbuch: Joe Eszterhas
Darsteller: Debra Winger,
 Tom Berenger
Laufzeit: 121 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

BUCH

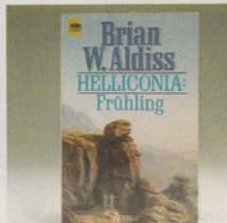


Planet der Waffen

Die angriffslustigen, aber (zum Glück) technisch rückständigen Kreeel entdecken das Waffenarsenal einer hochentwickelten Rasse und machen fleißig Rabatz. Die Föderation schickt Captain Picard mit seiner Enterprise, um dort (zusammen mit den Klingonen) nach dem Rechten zu sehen. Der Star-Trek-Roman "Planet der Waffen" ist verblüffend witzig und recht süffisant geschrieben. Action wird zwar kaum geboten, dafür gibt's allerlei meist heitere, ab und zu besinnliche zwischenmenschliche Anekdoten. *mg*

ISBN: 3-453-04319-7
Autor: Peter David
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

BUCH

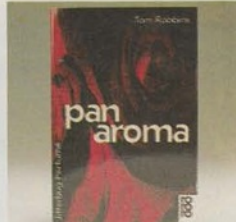


Helliconia

Brian W. Aldiss ist mit seiner Helliconia-Trilogie ein alternativer Weltentwurf gelungen, wie er schöner nicht sein kann. Auf über 700 Seiten wird die Geschichte eines Planeten ausgedehnt, der vor langer Zeit von menschlichen Raumfahrern besiedelt wurde und dann in Vergessenheit geriet. Der Weg der Siedler aus der Barbarei in die Zivilisation bildet den Hintergrund dieses Sterns-Epos. *vw*

ISBN: 3-453-03928-9
Autor: Brian W. Aldiss
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-Wertung:
 empfehlenswert

BUCH



Pan Aroma

Auf König Alobars Kopf sprießen die ersten grauen Haare. Leider hält sein Stamm nicht viel von weisen und grauhaarigen Herrschern. Ein altes Gesetz besagt, daß des Königs Kopf, sobald sich darauf der erste Grauschleier zeigt, augenblicklich rollen soll (Mit dem Vorschlag solle sich mal heute einer in den Bundestag wagen...). Ausreißen hilft nichts, verstecken hilft nichts, färben hilft nichts und Alobar will noch nicht abtreten. Also schleicht er sich nach seiner geschickt vorgetäuschten Ermordung auf und davon – knappe 700 Jahre lang, denn Alobar hält rein gar nichts vom Sterben.

700 Jahre später findet die geniale Kellnerin Priscilla Stunde einen einsamen Klumpen Zeugs vor ihrer Haustüre, das sie erst nach sorgfältiger Untersuchung als Rote Beete identifiziert. Sie ist gerade dabei, ein Parfum zu erschaffen, das Chanel No. 19 zum lauen Lüftchen degradieren soll. Apropos Lüftchen: Noch ein Protagonist betritt die Bühne. Dem Gott Pan ist im Lauf der Jahrhunderte mangels gläubiger Menschen der Körper abhanden gekommen. Das einzige, was den derangierten Gott noch zusammenhält, ist eine wirklich schlimme Geruchsnote. Ist er vielleicht der Spender der Roten Beete? Oder hat Alobar seinen Finger im Spiel?

"Pan Aroma – Jitterbug Perfume" läuft auf mehreren Handlungsebenen ab: Die Geschichten Alobars, Pans und Priscillas werden geschickt verwoben in ein Netz voller Gerüche, Mythen und Nebenhandlungen. Allzu ernst sollte man den Roman nicht nehmen; er liest sich allerdings gemein gut. Die 450 Seiten fetzt man gemütlich an einem Wochenende durch, danach klappt man das Buch zu und will man am liebsten wieder von vorne anfangen. (Heißer Tip: Von Robbins gibt's noch mehr...) Manche Stellen sind gepfeffert und nicht gerade jugendfrei; doch wer sich nicht an diesem Stein des Anstoßes weizt, bekommt stilles Lesevergnügen. *al*

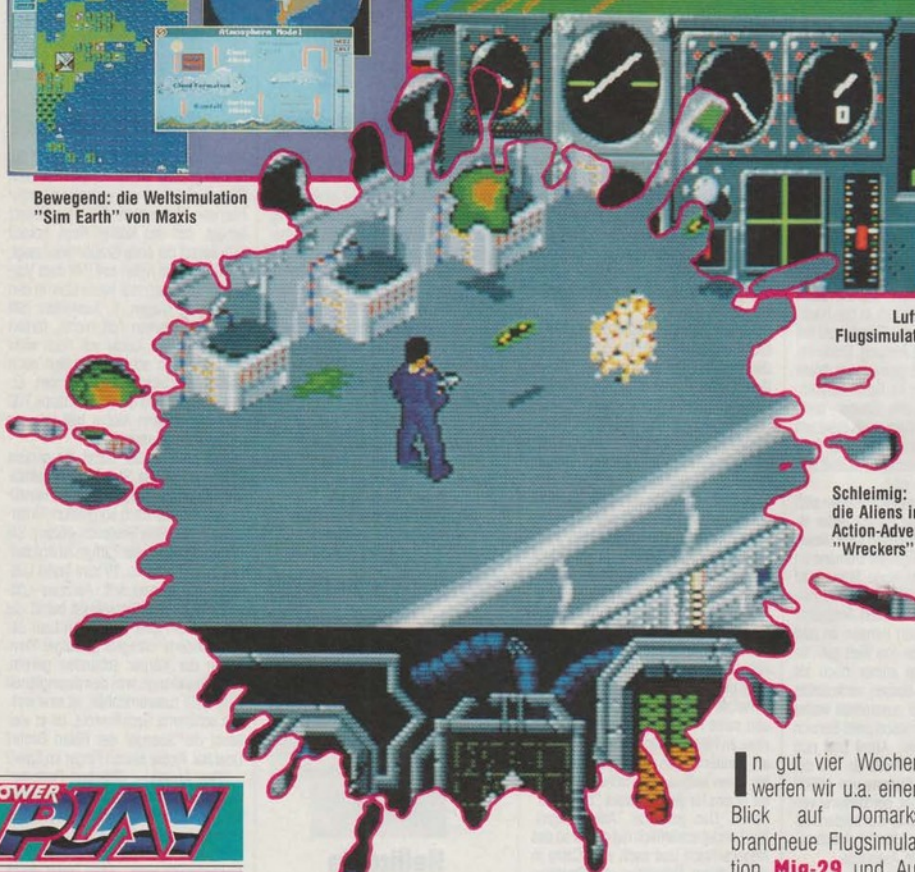
ISBN: 3-499-15671-7
Autor: Tom Robbins
Verlag: Rowohlt Panther
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert



Bewegend: die Weltsimulation "Sim Earth" von Maxis



Luftig: Domarks Flugsimulator "Mig-29"



Schleimig: die Allens in dem Action-Adventure "Wreckers"

POWER
PLAY

2

erscheint am
18. Januar 1991

In gut vier Wochen werfen wir u.a. einen Blick auf Domarks brandneue Flugsimulation **Mig-29** und Audiogenics Action-Adventure **Wreckers**. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test von Origins lang ersehnten Rollenspiel **Savage Empire**. Wahrscheinlich findet Ihr zudem einen Test von **Sim Earth** in der nächsten Ausgabe. Volker und Winnie kramen wieder 32 prall gefüllte Tipseiten hervor. Auch die Videospielefreunde dürfen frohlocken. Neben jeder Menge neuer Module für Mega Drive (**Dynamite Duke**) und PC-Engine (**Aero Blasters**), widmen wir uns im besonderen den beiden Handheld-Systemen Game Boy und Lynx mit massig Spieltests. Außerdem sollte das **Super Famicom** mit **Super Mario World** in unserer Redaktion eingetroffen sein.

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen...

TRANS WORLD - ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel angearbeitet. In aufwändigem Design und exzellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtshauskultursimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga

AMIGA
ATARI ST

BONICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline
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. 06107/62067

C 64 DISK
PC 3 1/2 5 1/4