

# POWER PLAY

Vorschau '91

## SPIELE SATT

Erster Bericht von der Las Vegas-Messe

Deutschland im Game Boy-Fieber

## UNENTBEHRLICHES FÜR UNTERWEGS

Neue Spiele  
Praktisches Zubehör

Fantasy vom Feinsten

## DRACHENPRACHT

Wer ist wer im Land der Drachen?

Software-Satire

## SPACE QUEST 4

Endlich: Das Glanzstück der Kult-Serie





# Test the West!

**Super Geschmack. Super Preis.**

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

# Party-Time

**E**in ganzes langes Jahr gibt's *POWER PLAY* als eigenständiges Magazin — Grund genug, um ausgiebig zu feiern. Also zogen wir los, mit Kamera und dem "Drehbuch" von Heinrich bewaffnet, um Euch zu zeigen, wie wir *wirklich* arbeiten. Das Ergebnis findet Ihr auf Seite 33. Außerdem könnt Ihr einen Superpreis gewinnen, wenn Ihr uns verrätet, welches Titelbild Euch am besten gefallen hat.



Frischer Wind:  
Layouterin Christine  
legt los.

**N**achdem wir es das letzte Mal versäumten, die neue Layouterin Jana Jan-Kraus vorzustellen (sorry...), wollen wir das mit Christine diesmal ausführlich tun. Daß Christine Baumkirch ein Händchen für Grafik und Farben hat, zeigte sich schon in der Schule. "Ich habe eine Menge Verweise kassiert, weil ich permanent im Unterricht gezeichnet habe. Nach

dem Abitur studierte sie vier Jahre lang Grafik auf der Münchner Blocherer-Schule. Computerspiel-Vergangenheit hat sie keine. "Aber ich bin offen für alles Neue. Deshalb bin ich zu *POWER PLAY* gegangen." Sie ist 24 Jahre alt, malt in Ihrer Freizeit Aquarelle und skribbelt gern. Bei der Arbeit zeigten sich schon die ersten Vorlieben und Abneigungen: "Gewalttätige Spiele kann ich nicht ausstehen."



Drachenspracht:  
Und dieses  
Exemplar ist  
noch harmlos.



CES-Messe:  
düstere  
Stimmung,  
viele  
Neuheiten

**I**n diesen unsicheren Vorkriegszeiten flog Anatol nach Las Vegas, um sich auf der Consumers Electronic Show die neuesten Spiele anzusehen. Als die Messe begann, waren nur noch fünf Tage bis zum Auslaufen des UN-Ultimatums. Die Stimmung war dementsprechend gedämpft. Kaum einer wußte, ob und wann ein Krieg beginnen würde. Viele hatten Freunde in der Armee oder im Irak. Außerdem bekam so manches Spiel einen bitteren Anstrich — Micro-

prose beispielsweise zeigte mit fast schuldbewußtem Blick die neue Flugsimulation "F115 A". Einen Tag nach der Messe brach der Golfkrieg aus, seitdem wird dieser Bomber im Golf eingesetzt. Wir hoffen auf jeden Fall, daß dieser Krieg so schnell wie möglich zu Ende ist.

**W**ährenddessen machte sich Michael an das Drachen-Special. Dazu wurden Bibliotheken besucht und ausführlich alte Computerspiele getestet. Herausgekommen ist der Schwerpunkt auf Seite 130. Uns würde Eure Meinung interessieren: Wenn Euch solche Themen gefallen, wollen wir gerne mehr in dieser Richtung liefern.



Fotoroman:  
Wir üben  
für die nächste  
Wertungs-  
konferenz.

Einen friedlichen Monat  
wünscht Euch das

*Power-Play-Team*



**38** ▲ Zurück zur Natur: Realtime schickt mit "Battle Command" haufenweise Stahlmonster durch die Landschaft

**42** ▲ Spielsoftware wird erwachsen: Des Abenteurers Lust und Frust in S. Meretzky's "Spellcasting 101"

## Aktuell

- Software vom Feinsten: Neuheiten von der Las Vegas-Messe **8**
- Schnipsel aus der Softwareszene **18**
- Renegade: Die Bitmap Brothers werden rebellisch **22**
- Strategie-Cracks aufgepaßt: Return of Medusa kommt **26**
- Spannung, Spaß, skurrile Typen: Space Quest IV **24**
- Der POWER-PLAY-Fotoroman enthüllt: So arbeiten die Spieleredakteure **30**

## Rubriken

- So bewerten wir **6**
- Software-Charts und Hitparaden **28**
- Crème de la crème **102**
- Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb **53**
- Euer Forum: Clubecke **54**
- High score: Hall of Fame **64**
- Leserbriefe **56**
- Wir wollen's wissen, Ihr dürft gewinnen: Welches Titelbild war unser bestes? **136**
- Starkiller **104**

- Medien **160**
- Inserentenverzeichnis **101**
- Impressum **101**
- Vorschau auf die kommende Ausgabe **166**

## Unter der Lupe

- Licht und Lupe für den Game Boy **154**
- Pixel-Pracht **156**
- Da faucht der Lindwurm: Drachendonner ab Seite **130**

## Computerspieltest

- Aces of the Great War **37**
- Alpha Waves **123**
- Battle Command **38**
- Das Boot **37**
- Chaos Strikes Back **126**
- Chip's Challenge **124**
- Command H.Q. **40**
- Crown **48**
- Dick Tracy **49**

Elvira	44
Enchanted Land	47
E-Swat	120
Gazza II	123
Geisha	125
Great Courts II	122
Horror Zombies from the Crypt	46
Jupiter's Masterdrive	121
Krieg um die Krone	126
Line of Fire	120
Lords of the Rings	43
MIG 29 Fulcrum	36
Murders in Space	43
Obitus	45
Pang	45
Spellcasting 101	42
Summer Camp	48
Stun Runner	49
Teenage Turtles	46
Unendliche Geschichte II	47
White Death	41
Wrath of the Demon	119

## Kurztest-Computerspiele

Codename Iceman, Typhoon Steel, Robocop II	128
Omnicon Conspiracy, Puzznic	128
Reederei, Saint Oragon	129
Onelaught, Dragon Breath	129

3

**141** "Lakers vs. Celtics": Spitzenbasketballer auf dem Mega Drive ▶



**8** Die gute (Messe-)Fee in Weiß: **POWER PLAY** zog's nach Las Vegas ▶

## Videospieltest

After Burst	152
Atomic Robo-Kid	150
Bubble Bobble	152
Burning Angels	146
Darius II	140
Elemental Master	140
F-1 Race	151
F-Zero	142
Gradius III	144
Guardian Legend	145
Lakers vs. Celtics	141
Magical Hat	141
Megapanel	142
Pilotwings	144
Rampage	151
Ringside Angels	150
Robo-Squash	151
Rygar	148
Shadow Dancer	139
Shanghai	151
Solar Jetman	148

Super Mario World	143
Super Off Road	146
Sword of Vermillion	138
Thunder Blade	150
Zany Golf	150

## Kurztest-Videospiele

Astro Rabby, Battle Bull, Go! Go! Tank	155
Head On, Momopei, Navy Blue 90	155
Ninja Adventure, Pac-Man	155

## Power-Tips

### Computerspielertips

Dragonflight	78
Fountain of Dreams	76
Geisha	75
King's Quest	72
Oops-Up	71
Powermonger	75
Red Storm Rising	70
Ultima VI	71
Wing Commander	70

### Schummelecke

M1 Tank Platoon, The Curse of RA, Monty Python, The Killing Game Show, Legend of the Lost 86

### Dr. Bobo antwortet

Space Quest II, Last Ninja II, Goonies II, Legend of Faerghail, Loom, Alternate Reality, Phantasy Star I, Operation Stealth 87

### Videospielertips

Wizard and Warriors, Lock'n Chase, Ninja Spirit, Golden Axe, Phelios, Strider, Teenage Turtles, Probotector, Cyberball 88  
Puzzle Road 89  
Electrocop 90  
Super Mario Land, Assault Suit Leynos, Flappy Special 93  
Gargoyle's Quest/Maikamura Gaiden 94  
Shadow Dancer 95  
**Clue Book**  
Dragon Wars 97

■ Titelt Themen



91

# DIE WERTUNGEN

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

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

## Grafik, Sound und Wertung

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

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

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-Plempser.

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: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

**MS-DOS 39%**

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 39%**

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

**C 64**

nicht geplant

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 Neuverstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

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

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

### Softwarelieblinge

Momentan spielt...

#### ...Volker Weitz

F1 Race (Game Boy), Chips Challenge (Amiga), Battle Command (MS-DOS)

#### ...Michael Hengst

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac)

#### ...Winnie Forster

Shadow Dancer (Mega Drive), Elemental Master (Mega Drive), F1-Race (Game Boy)

#### ...Anatol Locker

Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

#### ...Heinrich Lenhardt

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Final Fantasy (Game Boy), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

#### ...Martin Gaksch

Super Mario World (Super Famicom), Darius II (Mega Drive), Great Courts II (Amiga)

## BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM	C-64/128	Kass.	Disk.
Battle Command	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>	Rick Dangerous 2	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Buck Rogers* (1 MB)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>	Rings of Medusa	42 <sup>95</sup>	42 <sup>95</sup>
Cadaver	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>	Sega Master Mix (ST,1,3D)*	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Chaos strikes b.* 1 MB	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>	Time Soldier	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Challengers (5 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>	Turrican	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Corporation	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>	Wheels of Fire (4 T.)	27 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Dragonflight	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>			

IBM PC	3,5"	5,25"
Battle Chess 2	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Buck Rogers*	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Challengers (4 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Covert Action	99 <sup>95</sup>	99 <sup>95</sup>
Flight of Intruder	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Full Blast (6 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Imperium	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Ishido	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Kick Off 2	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Kings' Quest 5*	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Legend of Faerghail	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Loopz	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
M. U. D. S.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Monkey Island	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
PGA Tour Golf	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Quest for Glory 2*	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Secret of Monkey Isl.*	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Secret Missions	38 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Silent Service 2	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Space Quest 3	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Sporting Gold (3 Titel)	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Test Drive 3	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Wing Commander*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Wings of Fury*	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Wonderland	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>

### Demnächst lieferbar:

Chips Challenge, Command H.Q., Mili-75, Sim Earth, Sorcerers, Speedball 2, Super Off Road  
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

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

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

■ 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 Riemenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XLX/E, 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 praktisch ausschließt.

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

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

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

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



Grüner Weg 28 · D-51000 Aachen  
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

# WINTER

# ZEIT

# SPIELE-

# ZEIT

**M**an spürte es sofort: Diesmal war alles anders. Sonst traf man sich in gelöster Atmosphäre, lachte, plauderte. Diesmal wirkten alle angespannt, unkonzentriert. Dabei bietet Las Vegas den CES-Messebesuchern jede nur erdenkliche Ablenkung: Slotmachines, Casinos und große Shows. Doch auf den abendlichen Partys gab es nur ein Thema: Ob das, was sonst nur Computersimulationen zeigten, schon bald bittere Wirklichkeit sein würde. Und prompt wurde einen Tag nach der Messe aus der Golfkrise der Golfkrieg.

Nichtsdestotrotz lief auf der "Winter CES" das Geschäft auf Hochtouren. Die meisten Firmen hatten die zugkräftigen Titel für das Weihnachtsgeschäft fertig; so gab es wenig Innovatives, aber eine Menge Interessantes zu sehen.

## Acclaim

Gute Nachrichten für Nintendo-Besitzer kommen von Acclaim: Schon im April gibt's das actionreiche Rollenspiel **Swords and Serpents**. Basketball mit harten Fäusten: **Archivals** kommt im Mai. Hart gerungen wird in **WWF Wrestlingmania Challenge**, dasselbe

Spiel wird für den Game Boy unter dem Namen **WWF Superstars** erscheinen. Pünktlich zum Start der Kultserie "Die Simpsons" erscheint im September **The Simpsons — Bart vs. The Space Mutants**.

## Accolade

Neu von Accolade kommt **Hoverforce**. Geboten wird eine schnelle, futuristische Simulation eines Hovercrafts. Der Leim, der die Missionen thematisch zusammenhält, ist eine Blade Runner-inspirierte Science-fiction-Geschichte. Erneut angekündigt ist der Softwarethriller **Conspiracy: The Deadlock Files**. 350 Fotos wurden in den Computer gestopft (VGA-Grafik vom Feinsten!), dazu gibt's peppige Musik, ein ausgereiftes "Point and Click"-Interface und eine dichte Agentenstory. **Conspiracy** und **Hoverforce** werden voraussichtlich Ende März erscheinen; beide nutzen die 256 Farben der VGA-Karte.

Nicht zu vergessen: Die sauber umgesetzte Game Boy-Version von "E-Motion", das in Amerika auf den schönen Namen **Harmony** hören wird, sowie **Road & Car No.1**, ein Szenario für "Test Drive III". Diesmal geht's mit dem Acura NSX

**Jahr für Jahr packt ein elitärer Kreis die Koffer, um ein wenig über Spiele zu plauschen und der Konkurrenz über die Schulter zu schauen. Wir berichten von der Winter-CES aus Las Vegas.**

und dem Dodge Stealth von den Neu-England-Staaten zu den Niagarafällen.

Gute Nachrichten auch für Mega-Drive-Besitzer. Neben einer Klasseumsetzung von **Star Control** (erscheint Juni) kommt **Hard Ball** (kommt im März) und vor allem das Denkspiel **Ishido**. Am Stand wurde Programmierer Michael Feinbein gesichtet, der die Umsetzung zum ersten Mal sah und davon sehr beeindruckt war. Wir konnten ein Testmuster abstauben, das wir in der näch-

sten Ausgabe ausführlich besprechen werden. PC-Engine-Freunde sollte sich auf die CD-ROM-Version des **Jack Nicklaus Turbo Golf** freuen. Bei **Accolade** wird übrigens auch **Turrican** für das Mega Drive erscheinen (was aber noch eine Weile dauern wird).

## Activision

**Death or Glory** ist eine Simulation mit zwölf der bekanntesten Kampfflugzeugen, vom





altertümlichen Doppeldecker Sopwith Camel bis zur modernen Mirage. Bei einem ersten Testflug auf einem MS-DOS-PC hob sich Death or Glory nicht von der Simulationsdutzendware ab. Unter dem Label Infocom, das aber nichts mehr mit den alten Textadventures zu tun hat, erscheint der zweite Teil der Battletech-Saga **The Crescent Hawks' Revenge** und bringt den altbewährten Mix aus Adventure, Rollenspiel und strategisch angehauchten Mech-Duellen — einen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

### Atari

Jetzt ist das Geheimnis gelüftet: Atari hat dem Lynx ein neues Outfit verpaßt und das Joypad etwas straffer gemacht. An der Elektronik hat

sich nichts verändert (Aussage Atari), alle alten Module sind voll kompatibel. Eine Menge neue Software wurde gezeigt. **Stun Runner** ist deutlich schneller und spielbarer als die Computerversionen; noch nicht fertig war **Viking Child**, das schon einen anständigen Eindruck machte. Futuristisches Football gibt's in **Cyberball 2070**, das man selbstverständlich zu zweit spielen kann. Erspäht haben wir zusätzlich die Oldies **Xybots**, **A.P.B.** und **Vindicators**.

### Broderbund

Eine kleine Sensation hatte Broderbund zu bieten. In Zusammenarbeit mit DSI ("Grand Prix Circuit", "Test Drive") wurden drei vielversprechende Spiele entwickelt. In **Sports Simulated Boxing**

### Messtrends

— Prächtigt farbig: Fast alle Neuheiten nutzen die 256-Farbpalette der VGA-Karten aus. EGA wird fast ausschließlich im hochauflösenden Modus verwendet, um eine bessere Qualität zu bekommen.

— MS-DOS only: Fast alle neuen Computerspiele erscheinen ausschließlich für MS-DOS-PCs. Amiga-Umsetzungen kommen durchschnittlich zwei Monate später. Der Atari ST und der C 64 sind in den USA so gut wie "tot".

— Mut haben nur wenige: Fast alle Computerfirmen, die jetzt auf Videospiele umsteigen, entwickeln keine neuen Titel, sondern setzen auf zugkräftige Namen oder ältere Spiele.

schwergewichtigen Bob Jacob. **TV Sports: Rollerbabes** ist eine Mischung aus Wrestling, Hockey und Rollschuhlaufen; aufgepeppt mit einer gehörigen Portion Humor (erscheint im März). Im Juni soll **TV Sports: Baseball** folgen. In der Simulation dieser äußerst amerikanischen Sportart werden alle Features enthalten sein, die schon **TV Sports: Football** berühmt machten.

In der Spionagestory **Enemy Within**, die frühestens im Juni erscheinen soll, darf der Spieler mit einem computergesteuerten Spion zusammenarbeiten. Der besitzt ein ausgeprägtes Eigenleben, reagiert auf manche Befehle einfach nicht und entpuppt sich als ziemlicher Eigenbrödl.

### Commodore

Endlich bekam man das lang angekündigte CDTV zu sehen: Es sieht aus wie ein normaler CD-Spieler in edlem mattem Schwarz, nur wenig weist auf seine Verwandtschaft mit dem Amiga hin. Als Demo-Spiel lief **Defender of the Crown**, nicht gerade ein brandneues Programm. Eine erste, nicht spielbare Version von **F-16 Falcon** konnten wir ebenso erspähen.

Der Controller, ein Joypad mit einem Ziffernblock und ein paar Zusatz Tasten, liegt nicht gut in der Hand. Das Pad reagiert zwar dank Infrarotsteuerung schnell, aber das Steuerkreuz dürfte schnell zur neuen, schmerzhaften Krankheit "CDTV-Daumen" führen.

Besser sieht es mit der Software aus: Lucasfilm will **The Secret of Monkey Island** und eine aufgepeppte Version von **Loom** bald fertig haben; Sierra arbeitet an einer Version von **Space Quest III** für das CDTV. Außerdem sind angekündigt: **Dungeon Master**, **Drakkhen** sowie **Future Wars**.

Das Adventure **Airwave Adventure — The case of the Cautious Condor** war beinahe fertig — Held ist ein Pilot aus dem Jahre 1937, der sich in Afrika herumtreibt. Weitere Adventures: **Here with the Clues** und **Murder off Miami**, zwei Krimis von Domark. In die gleiche Kerbe schlägt **Many Roads to Murder**. Icom will bald **Sherlock Holmes: Consulting detective** fertig haben.

Actionspiele wird es auch geben. Neben **Battle Squadron**, das sich nicht vom Ami-

werden die zwei Gegenspieler als Polygon-Grafik dargestellt. Das ist an sich eine alte Technik; aber hier wurden zuerst zwei Boxer gefilmt und dann Bild für Bild auf Polygone übertragen. Der Effekt ist erstaunlich: Hier wird fast lebensecht geboxt, gepuncht und geblockt. Auch das "Drumherum" stimmt: Es gibt für jeden Boxer eine Karriere von 10 Jahren, ein Trainingscenter und eine elektronische Kamera, die den Fight aufzeichnet.

Auch **Sports Simulated Tennis** hat diese brillante Animation; diesmal sieht man alles aus der Perspektive des Spielers. **Stunts** ist ein konventionelles, ziemlich schnelles Rennspiel mit allem notwendigen Schnick-Schnack (sieben Autos, Editor, einem Fahrtrecorder), Stunts werden wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen.

**Solidarnosc**, ein MS-DOS-Strategiespiel über Polen, hält sich weitgehend an die politische Realität. Der Spieler fungiert als Kopf der Bewegung, läßt Flugblätter drucken, versucht, den Geheimdienst hinter Licht zu führen und organisiert Demonstrationen. **Solidarnosc** spielt sich weitgehend auf einer Landkarte ab, man klickt mit der Maus auf die (hoffentlich richtigen) Aktionen. Außerdem zu sehen: **Street Rod II**, eine Weiterentwicklung des mittelmäßigen Vorläufers.

### Cinemaware

Gleich drei Neuheiten kommen von der Truppe um den

Nintendo über alles: Auf der CES in Las Vegas hatte der Videospielgigant ein eigenes Zelt gemietet.



ZEIT  
Spiele-  
ZEIT

ga-Original unterscheidet, wird bis Ende des Jahres **Xenon II**, **Theater** fertig sein. Wer Strategie mit einer Prise Action mag, sollte auf **Virgins Spirit of Excalibur** warten. Angekündigte Sports-Spiele: **Jack Nicklaus Golf**, **TV Sports Football** und **Wayne Gretzkys Ice Hockey**.

## Dynamix

In der Sierra-Suite traf man auch auf **Dynamix**, die den sehr interessanten Flugsimulator **Red Baron** vorstellen. Acht Flugzeugtypen, einen Flugrecorder und eine Menge spannender Missionen haben die Programmierer in den Speicher gequetscht — Test in der nächsten Ausgabe. Endlich fertig ist das Adventure **Rise of the Dragon**, das mit edelster VGA-Grafik aufwartet. Einen Test beider Programme findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Angekündigt ist **Heart of China**, ein Action-Adventure, das in China während der Revolution spielt — zu sehen war noch nichts.

## Electronic Arts

Rennprofi **Mario Andretti** hat schon so ziemlich jedes Auto als erster über die Ziellinie gefahren. Jetzt steht er Pate für **Mario Andretti's Racing Challenge**, einer Weiterentwicklung von "Indianapolis 500". Der Spieler wählt aus sechs Autotypen und zwanzig Rennstrecken aus und geht dann an den Start; die Simulation war schnell, spielte sich exquisit und bestach durch Qualität.

## Interplay

Viel beachtet und bestaunt war **Castles**. Zuerst baut der Spieler seine Burg aus ver-

schiedenen Elementen (Zugbrücke, Verteidigungsanlagen, Wände etc.) auf. Ist das zur Zufriedenheit erledigt, darf der Spieler die umliegenden Dörfer unter die Steuerknute legen und sich mit den computergesteuerten Fürsten herumschlagen. Am Stand eine fast fertige Version von **Lord of the Rings** und den indizierten Vorgänger von **Battlechess II** für das CDTV.

## Konami

Diesmal steht **Bill Elliot** für **Bill Elliot's NASCAR Challenge** Pate (aus der nicht enden wollenden Serie "berühmter Name — beliebige Sportart"). Mit drei verschiedenen Rennautos braust man über acht verschiedene Strecken. Nach dem Rennen kann man seine Straßennote auf einem digitalen Videorecorder noch mal bewundern. Das Spiel erscheint zuerst für MS-DOS-PCs, Umsetzungen folgen.

Besonders gut gefiel uns **Operation C** für den Game Boy. Jede Menge Sprites und

ein ausgetüftelter Spielverlauf machten das Modul zu einem echten Vergnügen. Für das Handheld erscheinen schon bald offiziell in Deutschland: **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Motocross Maniacs**, **Nemesis** und **Castlevania**.

Für das NES ist inzwischen **Castlevania III** erschienen, ein sehr vielversprechender Mix aus Action und Rollenspiel. Den Preis für die beeindruckendste NES-Grafik bekommt **Teenage Mutant Ninja Turtles II**: jede Menge flackerfreie Sprites und schön gezeichnete Hintergründe. In Deutschland kommt: **Defender of the Crown**, **Jack Nicklaus Golf**, **Mission Impossible**, **Ski or Die** und **Top Gun II**. Witzig war **Rollergames**: Man steuert ein rollschubbewehrtes Sprite über einen komplizierten Kurs und boxt gleichzeitig ankommende Gegenspieler auf die Nase.

## Legend

**Bob Bates**, Präsident der neu gegründeten Softwarefir-

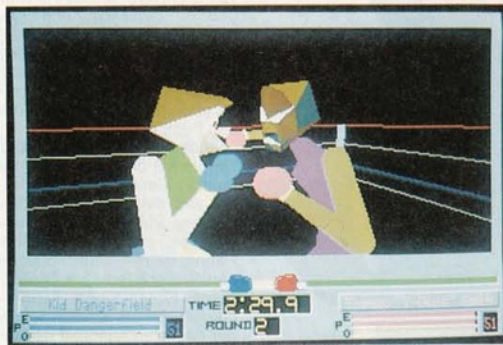
ma **Legend**, war am Microprose-Stand anzutreffen. Nach **Spellcasting 101** von **Steven Meretzky** hat sich **Boß Bob** an das Thema Zeitreisen gewagt. In **Timequest** hat ein Bösewicht eine Zeitmaschine geklaut und versucht, damit allerhand Unfug anzustellen. Der Spieler soll das verhindern, indem er sechs Städte zu verschiedenen Zeiten bereist und dort diverse Rätsel löst. Gute EGA-Bilder, eine historisch akkurate Geschichte und eine saubere Benutzerführung rundeten den guten ersten Eindruck ab. **Timequest** soll Mitte des Jahres zuerst für MS-DOS-PCs erscheinen.

## Lucasfilm

Auch bei **Lucasfilm** geht man auf Altbewährtes zurück: **Star Wars**, **George Lucas'** großer filmischer Durchbruch, erscheint jetzt in einer Softwarefassung für das NES. Das Spiel hält sich mit seinen Actionsequenzen im wesentlichen an den Film. Ob und wann das Modul auf dem deutschen Markt erscheint, ist noch mehr als ungewiß.

Fast fertig ist **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Diese langerwartete Simulation von amerikanischen und deutschen Flugzeugen des zweiten Weltkriegs wurde auf einem 386er PC vorgestellt. Dementsprechend flott rauschten die Flieger los. War der Flugrecorder des Vorgängers "Battle of Britain" noch auf 100 Sekunden begrenzt, so kann man jetzt seinen Flug beliebig lange aufnehmen — auf Hard disk. Makaber: Wird das Cockpit getroffen, bekommt man die Einschußlöcher zu sehen, wird der Pilot verletzt, sieht man Blut auf die Scheibe sickern... Geflogen wird die B-17 "Flying Fortress", die P-51 "Mustang", die P-47 "Thunderbolt", außerdem die deutschen Jets Messerschmitt Me 109 und Focke-Wolf 190 und die Me 262, eine Entwicklung, die die Serienproduktion nicht schaffte. Man kann natürlich seine eigenen Missionen designen. Das Programm machte einen exquisiten Eindruck, das lange Warten scheint sich gelohnt zu haben.

Und noch eine gute Nachricht: **Rob Gilbert** arbeitet an einer Fortsetzung zu "Monkey Island", die noch dieses Jahr erscheinen soll.



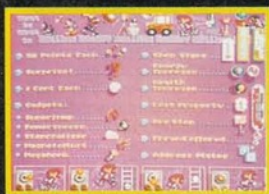
Boxen in der dritten Dimension mit Broderbunds "Sports Simulated Boxing"



Fremde Welten erkunden bei Accolades "Hoverforce"

STARBYTE'S

# ROLLING RONNY



AMIGA  
ATARI  
C 64  
PC

**BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
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.: 061 07/6 20 67

# ZEIT Spiele ZEIT

## Microprose

"Sid Meier arbeitet wieder an einem Spiel", verriet uns Pressesprecherin Cathy Gilmore. "Es wird **Civilisation** heißen und in die Richtung von **Sim City** gehen. Mehr kann ich aber noch nicht verraten." Mehr Informationen gab's zu **Gunship 2000**. Man geht mit vier Computerpiloten in sieben unterschiedlichen Helicoptern auf diverse Missionen. Außerdem fliegt man nicht alleine: Die Crew macht Fortschritte, mit denen man erst einmal mithalten muß.

Microprose hat's mit Fliegern: **F115A Nighthawk** ist der Nachfolger zu "F19 Stealth Fighter". Simuliert wird die neueste Stealth-Fighter-Serie, die wie ein halbaufgeklapptes Buch aussieht — der Bomber ist gegenwärtig im Einsatz im Golf. In **Darklands** geht's um das mittelalterliche Deutschland, in dem sich eine Vierer-Rollenspieltruppe mit handfesten Mitteln um die lokale Politik kümmert. Alle Spiele unterstützen EGA- und VGA-Grafikkarten und erscheinen bis Mitte des Jahres.

## NEC

Bonk ist wieder da. In **Bonk II** schlägt sich der Mini-Neandertaler durch zehn Levels mit angriffslustigen Piranhas, Schildkröten und anderem Gemüse. Bonk II war noch nicht ganz fertig, spielte sich aber jetzt schon gut.

Kratzen, beißen und treten erwünscht: In **Battle Royale** kloppen sich bis mittelgroße, anständig animierte Sprites.

**Violent Soldier** ist ein gutes Actionspiel mit massig Sprites und Extrawaffen, **Tricky Dick** ein Denkspiel der fieseren Sorte: In einem Labyrinth muß man Tierpaare gegeneinanderschubsen, dann verschwinden sie. "California Games" mit Extrawaffen? Kein Problem mit **Jo Bro**. Hier wird vom Skateboard aus kräftig geprügelt und geballert. Rollenspieler dürfen sich auf **Wanderers from Y's** freuen, das schon bald erscheinen soll.

Für die CD-ROM-Besitzer brechen interessante Zeiten an. ICOM Simulations hat als erster einen computerisierten Film fertiggestellt: **Sherlock Holmes: Consulting Detective**. Der verwunderte Spieler

bekommt einen kleinen Stückchen Film zu sehen (immerhin zehn Bilder pro Sekunde, Sprache und Geräusche kommen von der CD). Drei komplizierte Fälle muß man als Dr. Watson bestehen. Auf einer Präsentation wurde die Technik eindrucksvoll vorgestellt, außerdem konnte man mit den Schauspielern plaudern, die bei diesem "Film auf CD" mit spielten. Auf derselben Technik basiert **J.B. Harold: Murder Club**. Cinemaware arbeitet an **TV Sports: Hockey**, das allerdings noch nicht fertig war. **TV Sports: Basketball** und **TV Sports: Baseball** sollen bis Juni folgen.

## New World Computing

Gute Rollenspiele scheinen aus dem Boden zu schießen wie Pilze. **Might and Magic III** und **Planet's Edge** waren schon als Demo sehr beeindruckend anzusehen: Monster in 256 Farben sehen einfach grusiger aus. Beide nutzen die VGA-Palette und alle wichtigen Soundkarten aus. Auf die Pracht wird man allerdings warten dürfen: Beide werden nicht vor Mitte des Jahres erscheinen.



Erfolgreich: Accolade-Chef



Führte "Ishido" vor:  
Erfinder Michael Feinberg

## Nintendo

Das Nintendo-Zelt war meistens überfüllt. Zu jeder vollen Stunde gab es eine große Präsentation mit Tanz und Show, Lasereffekten und sehr, sehr lauter Musik. Mitarbeiter von zirka 70 (!) Firmen führten den Besuchern ihre Neuheiten vor. Und das waren derart viele, daß wir uns hier nur auf die wichtigsten beschränken, außerdem werden nur wenige

Module den Weg nach Europa machen.

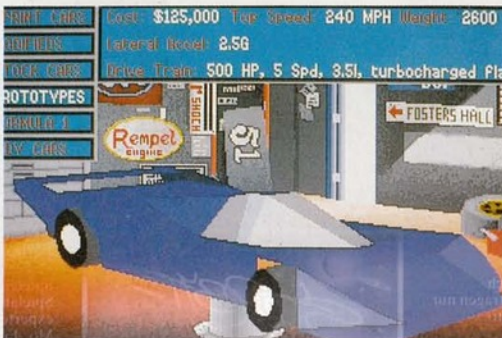
Nintendo selbst stellte zwei besonders interessante Spiele für das NES vor. Das erste ist das bekannte **Sim City**. Die Umsetzung erinnert an die Amiga-Version; alles ist vorhanden, was das Herz begehrt — gottlob mußten spielerisch keine Abstriche gemacht werden. **Startropics** ist eine Art Super-"Zelda", das auf einer karibischen Insel spielt. Spielerisch ist alles beim alten geblieben: ein solides Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag, vielen Dungeons aus der Vogelperspektive, einer guten Story und einer Batterie zum Speichern dreier Spielstände. Die Grafik war für NES-Verhältnisse überdurchschnittlich, die Musik flott und unser erster Eindruck von Startropics sehr gut. Für den neuen Vier-Spieler-Adapter für das NES gab's **World Cup**, ein Fußballspiel, das etwas durchschnittlich aussah.

Außerdem fielen uns folgende Spiele positiv auf: das fast flackerfreie **Rainbow Islands**, der Action-Rollenspiel-Mix **Immortal**, "New Zealand Story" unter dem Namen **Kiwi Kraze**, das zynische und hervorragende animierte Actionspiel **Battleloads**, Riesenprügelei **Ikar III — the Rescue** sowie das Rollenspiel **Dragon Warrior III**.

Für den Game Boy gab's umwerfend viel Neues. Nintendo brachte super **R.C. Pro-Am**, eine abgespeckte Version des Nintendo-Rennspiels "R.C. Pro-Am"; außerdem das nette Geschicklichkeitsspiel **Balloon Kid**. Schönste Nachricht für alle Rollenspieler: In Kürze erscheint **Final Fantasy Legend II** mit einem 84seitigen Hintbook, neuen Monstern, erweiterter Labyrinth, und einer Batterie zum Speichern von drei Spielständen. Weitere gute Rollenspiele: Capcoms **Sword of Hope**, Amisks **Mysterium** (mit Actionszenen), Hudsons **Triumph**, Data East's **Crystal Quest**.

Mindscape schaffte es, das farbige Klax auf den Game Boy zu übertragen. Die Spielsteine haben jetzt Muster, trotzdem ist die Verwirrung groß, wenn Zeitdruck herrscht. Ebenfalls mutig: Imagesoft wagt sich an die Farbenpracht von **Dragon's Lair**. Ein erstes Demo sah gar nicht mal schlecht aus.

Wer Schach mag, wird an **Chessmaster** Gefallen finden. Capcom zeigte **Mega Man**, ein



Polygone en masse

Geschicklichkeitsspiel mit guter Animation, Ocean drei umgesetzte Oldies: **Mr. Do**, **Navy Seals** und ein spannendes **Robocop**. Noch einmal alte Computertitel: **Bubble Ghost** kommt von FCI, Tecmos **Solomons Club** entpuppte sich als eine gute "Solomons Key".



Konami Vertriebs- und Marketingchef Klaus-Peter Kuschke

Version. Basketball vom Feinsten bietet Jalecos **In your Face**. Strategie und japanisches Feldherrntum gibt's bei **Nobunga's Ambition**.

### Origin

Gute Nachrichten für alle PC-Besitzer: **Wing Commander II** wird Mitte des Jahres erscheinen. Am Origin-Stand wurde ein derart beeindruckendes Intro gezeigt, daß viele meinten, sie hätten einen Film vor sich. Vom Spiel selber war noch nichts zu sehen. Chris Roberts, Designer von **Wing Commander**, verriet uns mehr: "Wir werden mehr Gewicht auf die Charaktere im Spiel legen. Im ersten Teil flog man eine Mission, kam zurück, ging in den Briefing Room und flog sofort den nächsten Einsatz. In **Wing Commander II** wird man viel mehr von der Station zu sehen bekommen." Natürlich wird man neue Raumschiffe fliegen und neues elektronisches Spielzeug im Cockpit haben. Auch die bösen Kilrathi haben nicht geschlafen und einen Bomber entwickelt, der einen Tarnmechanismus besitzt. Das Programm wird vorerst nur für MS-DOS-PCs erscheinen und nur auf schnellen ATs gut spielbar sein. Bis dahin darf man sich mit den **The Secret Missions 2: Crusade** vergnügen, in denen der Spieler eine Menge neuer Missionen "alter" Art fliegt.

Und damit nicht genug: "Ultima"-Programmierer Richard Garriott arbeitet am siebten Teil seiner Erfolgssaga. Auf sanft-

tes Drängeln verriet er uns etwas von der Geschichte: Zu Beginn von **Ultima VII** ist in Britannia ausnahmsweise alles ruhig — zumindest droht keine unmittelbare Gefahr. Nur manche Bewohner scheinen einem religiösen Kult zu verfallen. Sie bauen einen riesigen Tempel, den man als Avatar genauer unter die Lupe nimmt. Richard Garriott verriet außerdem: "Ich werde wahrscheinlich eine völlig neuartige Benutzerführung programmieren. Icons wird es nicht mehr geben. Auch für die Grafik habe ich einiges in petto — laßt Euch überraschen." Bis **Ultima VII** erscheint, wird allerdings noch viel Zeit verstreichen.

Um alle Avatars (das Wort "Avatar" hat sich Origin übrigens als Markenzeichen schützen lassen) bis dahin über Wasser zu halten, veröffentlicht man "Martial Dreams", ein weiteres Rollenspiel aus der "World of Ultima"-Serie. Im Jahre 1893 wird während der Weltausstellung versehentlich eine Rakete in Richtung Mars geschossen — natürlich mit dem Spieler an Bord. Nach der Landung begegnet man nicht nur merkwürdigen Tieren, sondern darf sich auch mit seiner Crew herumschlagen. Sie besteht ausnahmslos aus bekannten Persönlichkeiten des 19ten Jahrhunderts: Sigmund Freud, Thomas Edison, Rasputin und alle, die man schon immer einmal in einem Computerspiel treffen wollte.

### Sega

Extrem viele Neuheiten erscheinen für das Mega Drive. Da wäre zunächst **Phantasy Star III**. Prinz Kain wird vor dem Traualtar die Braut gekid-



Eindrucksvoll: "Secret Weapons of the Luftwaffe" von Lucasfilm



Wunderschöne VGA-Grafik bei "Gunship 2000"



Rasanter Luftkampf

nappt; gleichzeitig wird er von Vater und Mutter verstoßen. Grund genug, sich auf die Socken zu machen und die (fast) Angetraute zu finden. **Phantasy Star III** sah grafisch nicht sonderlich überwältigend aus, bietet aber mit Sicherheit wieder exquisites Rollenspielvergnügen (ab Juni). Bunter und rasanter ist **Sonic the Hedgehog**, das beim Testspielen positiv auffiel. Kurz angesehen: das mittelprächtige Ac-

tion-Adventure **Wardner**, die gute Computerspielumsetzung **Technocop**, Oldie **Ms. Pacman**, Cartoon-Kloppereien in **Kageki** sowie die Ballerspiele **Valis III**, **Gaires**, und **Wings of Wor**. Veröffentlicht werden alle Spiele bis Juni.

Auf dieser CES stellte Sega offiziell das Game Gear vor. Neue Software gab's ebenfalls: Neben einem furiosen **Shinobi** fand man den gut umgesetzten Klassiker **Wonderboy**. Wer auf Autorennen nicht verzichten kann, sollte sich **Super Monaco Grand Prix** genauer ansehen. Armselig fallen dagegen die Ballereien **G Loc** und **Psycho World** aus.

### Sierra

Außer einem ersten Demo von **Space Quest IV** bekam man in der Sierra-Suite im 12. Stock des Riviera-Hotels nichts Neues zu sehen (einen ausführlichen Bericht findet Ihr im Aktuellteil). Dafür sind eine Menge neuer Titel angekündigt. **Leisure Suit Larry V** ist



kein Tippfehler: Larry hat Gedächtnisverlust, wacht in Larry V auf und macht sich auf die Suche nach der verlorenen Fortsetzung "Larry IV". Weitere Ankündigungen: **Conquest of the Long Bow**, die Fortsetzung zu "Conquests of Camelot" und **Police Quest III**. Alle Spiele nutzen die 256 Farben der VGA-Karte, unterstützen diverse Soundkarten und werden in deutscher Sprache erscheinen.



"Wing Commander II" verückt mit tollen Grafiken (MS-DOS/VGA)

## Messesplitter

— Hinter verschlossenen Türen wurde für staunende amerikanische Messebesucher das Super Famicom enttarnt. Offiziell wird das Super NES frühestens Ende des Jahres zu erhalten sein.

— Nichts währt ewig, nicht einmal Nintendos kometenhafter Aufstieg — laut dem amerikanischen Nachrichtenmagazin "Newsweek" ist der Umsatz für das NES-

## SSI

**Eye of the Beholder**, das der staunenden Amiga-Gemeinde das erste Mal auf der Amiga '90 präsentiert wurde, sollte in Bälde fertig sein. Eye of the Beholder beeindruckt durch Edel-3-D-Grafik, knackigen Sound und ziemlich wüst aussehende Monster. Neu ist die Benutzerführung. Alles im allem sieht Eye of the Beholder wie ein Super-"Dungeon-Master" aus.

Wer sich durch die Monsterhorden der "Champions of Krynn" gekämpft hat, darf sich jetzt auf neue Herausforderungen bei **Death Knights of Krynn** freuen. Geboten wird im wesentlichen der Mix, der schon die anderen AD&D-Programme erfolgreich machte. Death Knights beginnt ein Jahr, nachdem der Spieler im letzten Jahr der geplagten Krynn-Erde Frieden gebracht hat. Diesmal legt der Untote Sir Karl durch das Rollenspiel und stiehlt prompt die heilige Drachenlanze — Grund genug für einen Rollenspieler, sich auf die Socken zu machen.



Grundgerät von 9 Millionen auf 7,2 Millionen gefallen. — Buchstäblich vor die Tür gesetzt waren diesmal die Spielehersteller: Da die alte Messehalle umgebaut wurde, fand der verwunderte Besucher die Spielehersteller in drei gigantischen, langgezogenen Kuppelzelen auf einem Parkplatz. — Auch diesmal klotzte Nintendo, die schon immer den größten Stand verbuchen konnten: Man mietete gleich eines der drei Zelte.



Ron Gilbert von Lucasfilm Games



"Wing Commander" Chris Roberts

## Was erscheint für meinen Computer?

**H**ier eine Liste aller Spiele, die uns auf der CES aufgefallen sind. Sollte Euer Computer nicht dabei sein, nicht verzweifeln. Bei vielen Spielen wird eine Amiga-Version erscheinen, wenn sich die PC-Version gut verkauft.

Titel	Hersteller	System
688 Attack Sub	Electronic Arts	Mega Drive
A.P.B.	Atari	Lynx
Abrahams Battle Tank	Electronic Arts	Mega Drive
Airball	Tengen	NES
Airwave Adventure	Vent	CDTV
Condor		
Alpha Mission II	SNK	Neo Geo
Archivals	Acclaim	NES
Armour-Geddon	Psygnosis	Amiga
Balloon Kid	Nintendo	Game Boy
Baseball Stars	SNK	Neo Geo
Professionals		
Battle Royale	Incredible Technologies	Turbo GrafX
Battle Squadron	Innerprise	Mega Drive, CDTV
Battletoads	Tradewest	NES
Bill Elliot's NASCAR Challenge	Konami	Amiga, Atari ST, Mac, MS-DOS
Block Out	Electronic Arts	Mega Drive
Blue's Journey	SNK	Neo Geo
Bonk II	Hudson	Turbo GrafX
Bubble Ghost	FCI	Game Boy
Burning Fight	SNK	Neo Geo
Castle of Illusion	Disney Software	Master System
Castles	Interplay	Amiga, Mac, MS-DOS
Castlevania III	Konami	NES
Chessmaster	Hi Tech Expressions	Game Boy
Civilisation	Microprose	MS-DOS
Conan	Virgin	MS-DOS
Conquest of the Long Bow	Sierra	Amiga, MS-DOS
Conspiracy: The Deadlock Files	Accolade	MS-DOS
Countdown	Access	MS-DOS
Crackdown	Sage's Creation	Mega Drive
Crystal Quest	Data East	Game Boy
Cyberball 2070	Tengen	Lynx, NES
Cyberlip	SNK	Neo Geo
Darklands	Microprose	MS-DOS
Days of Thunder	Software Toolworks	Game Boy
Death Knights of Krynn	SSI	MD-DOS, C.64
Death of Glory	Activision	MS-DOS
Defender of the Crown	Cinemaware	CDTV, NES
Dick Tracy	Sega	Master System
Dragon Crystal	Sega	Game Gear
Dragon Warrior III	Enix	NES
Dragon's Lair	Imagesoft	Game Boy
Drahhken	Infogrames	CDTV
Dungeon Master	FTL	CDTV
Elemental Master	Technosoft	Mega Drive
Enemy within	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo GrafX
Excalibur II	Virgin	MS-DOS
Eye of the Beholder	SSI	MS-DOS
F-15 Strike Eagle	Microprose	NES
F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	CDTV
F15A Nighthawk	Microprose	MS-DOS
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	MS-DOS

# GREAT COURTS



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

# 2



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...)
- SPIELN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

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

## UBI SOFT

Entertainment Software

**HOTLINE - 02101 / 63757**  
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 19 Uhr  
Woher Sie unser komplettes Angebot herunterladen? Gehen Einverständnis vom DM 5,-  
Schutzgebühr (in Buchhandlungen erhalten Sie unsere neueste Zeitschrift)

Name

Strasse

PLZ/ORT

RUSHWARE GmbH  
Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2

## Was erscheint für meinen Computer? (Fortsetzung von Seite 14)

Titel	Hersteller	System	Titel	Hersteller	System
Fantasia	Disney Software	Mega Drive	Rollergames	Konami	NES
Final Fantasy Legend II	Square	Game Boy, NES	Shanghai II	Activision	Amiga, MS-DOS, Mac
Final Zone II	Telenet/CD-ROM		Sherlock Holmes:	ICOM Simulations	Turbo Grafx, CDTV
G Loc	Sega	Game Gear	Consulting Detective		
Gaiarex	Renovation	Mega Drive	Shinobi	Sega	Game Gear
Gain Ground	Renovation	Mega Drive	Shuttle	Virgin	MS-DOS
Grenada	Renovation	Mega Drive	Sim City	Nintendo	NES
Gunship 2000	Microprose	MS-DOS	Ski or Die	Konami	NES
Hard Ball	Accolade	Mega Drive	Solidarnosc	California Dreams	MS-DOS
Hard Drivin'	Tengen	Mega Drive	Solomons Club	Techmo	Game Boy
Harmony	Accolade	Game Boy	Sonic the Hedgehog	Sega	Mega Drive
Heart of China	Dynamix	MS-DOS	Space Invaders '91	Taito	Mega Drive
Hoverforce	Accolade	MS-DOS	Space Quest III	Sierra	CDTV
Ikari III — The Rescue	Capcom	NES	Space Quest IV	Sierra	Amiga, MS-DOS, CDTV
Immortal	Electronic Arts	NES	Spirit of Excalibur	Virgin	CDTV
In your Face	Jaleco	Game Boy	Sports Simulated	Broderbund	MS-DOS
Ishido	Accolade	Mega Drive	Boxing		
J.B. Harold:	Hudson	Turbo Grafx/CD-ROM	Sports Simulated	Broderbund	MS-DOS
Murder Club			Tennis		
Jack Nicklaus	Accolade	CDTV, Turbo Grafx/CD-ROM	Spot	Virgin	Game Boy
Turbo Golf			Spuds Adventure	Askura	Game Boy
James Buster Douglas	Sega	Master System	Star Control	Accolade	Mega Drive
Boxing			Star Wars	Lucasfilm	NES
James Pond	Electronic Arts	Mega Drive	Startropics	Nintendo	NES
Jo Bro	NEC	Turbo Grafx	Street Rod II	California Dreams	MS-DOS
Joe Maddens Football	Electronic Arts	Master System, Mega Drive	Stun Runner	Atari	Lynx
Joe the Monkey	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS	Stunts	Broderbund	Amiga, MS-DOS, Macintosh
Jogi Bear	Radiance	Turbo Grafx	Super Monaco Grand Prix	Sega	Game Gear
Kageki	Sage's Creation	Mega Drive	Super Off Road		
King of the Monsters	SNK	Neo Geo	Super R.C. Pro-Am	Tradewest	NES
Kings Bounty	Electronic Arts	Mega Drive	Super Spy	Nintendo	Game Boy
Kiwi Kraze	Taito	NES	Super Volleyball	SNK	Neo Geo
Klax	Tengen	NES, Turbo Grafx	Sword of Hope	V System	Mega Drive
Leisure Suit Larry V	Sierra	MS-DOS	Sword of Sodan	Capcom	Game Boy
Lemmings 2	Psygnosis	Amiga, MS-DOS	Swords and Serpents	Electronic Arts	Mega Drive
Life or Death II	Software Toolworks	MS-DOS	Technocop	Acclaim	NES
Light Quest	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS	Teenage Mutant Ninja Turtles II	Razorsoft	Mega Drive
Loom	Lucasfilm	CDTV	The Crescent Hawks' Revenge	Konami	NES
Loopz	Software Toolworks	Game Boy	The Flight of the Old Dog	Activision	MS-DOS
Lord of the Rings	Interplay	MS-DOS	The Magic Candle, Vol 2	Three-Sixty	MS-DOS
Magician Lord	SNK	Neo Geo	The Secret Missions 2: Crusade	Origin	MS-DOS
Mario Andretti's Racing Challenge	Electronic Arts	MS-DOS	The Simpsons	Acclaim	NES
Martian Dreams	Origin	MS-DOS	Thexter	Sierra	CDTV
Medieval Lords	SSI	MS-DOS	Tiger Road	Victor Musical Industries	Turbo Grafx
Might and Magic II	Electronic Arts	Mega Drive	Timequest	Legend	MS-DOS
Might and Magic III	New World Computing	MS-DOS	Top Gun II	Konami	NES
Mission Impossible	Konami	NES	Top Players Golf	SNK	Neo Geo
Moonbase	Merit	MS-DOS	Tour de Trash	Electronic Arts	Game Boy
Moonwalker	Sega	Master System	Tricky Dick	IGS	Turbo Grafx
Mouse Trap Hotel	Milton Bradley	Game Boy	Triumph	Hudson	Game Boy
Mr. Do	Ocean	Game Boy	Turrican	Accolade	Mega Drive
Ms. Pacman	Tengen	Mega Drive, NES	TV Sports: Baseball	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo Grafx
Murder off Miami	Domark	CDTV	TV Sports: Football	Cinemaware	CDTV
Nam 1975	SNK	Neo Geo	TV Sports: Rollerbades	Cinemaware	Amiga, CDTV, Turbo Grafx, MS-DOS
Navy Seals	Ocean	Game Boy	Ultima VII	Origin	MS-DOS
Ninja Combat	SNK	Neo Geo	Vails II	Hikon Lasersoft	CD-ROM
Nobunga's Ambition	Koei	Game Boy	Vails III	Renovation	Mega Drive
Operation C	Konami	Game Boy	Viking Child	Atari	Lynx
Pac Man	Namco	Game Boy	Vindicators	Atari	Lynx
Paperboy	Software Toolworks	Game Boy	Wanderers from Y's	Falcom	Turbo Grafx
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Mega Drive	Wardner	Mentrix	Mega Drive
Phantasy Star III	Sega	Mega Drive	Wing Commander II	Origin	MS-DOS
Pit Fighter	Tengen	Mega Drive	Wings of War	Dreamworks	Mega Drive
Planet's Edge	New World Computing	MS-DOS	Wonderboy	Sega	Game Gear
Police Quest III	Sierra	MS-DOS	WWF Superstars	Acclaim	NES
Psycho World	Sega	Game Gear	WWF Wrestlemania Challenge	Acclaim	NES
Rainbow Islands	Taito	NES	Xybots	Atari	Lynx
Red Baron	Dynamix	Amiga, MS-DOS, Macintosh			
Riding Aero	SNK	Neo Geo			
Rise of the Dragon	Dynamix	Amiga, MS-DOS			
Road & Car No.1	Accolade	Amiga, MS-DOS			
Road Blasters	Tengen	Mega Drive			
Road Rash	Electronic Arts	Mega Drive			
Robocop	Ocean	Game Boy			





## Feuer frei

Vom Programmiererteam Random Access (u.a. die Macher von "Silkworm") erscheint in Kürze ein neues Ballerspektakel unter dem Storm-Label. Das Besondere an Swiv (böse Zungen behaupten, es wäre die Abkürzung für "Silkworm IV") ist, daß man während des gesamten Spiels keine Wartezeiten bei Level-Ende erdulden muß. Das vertikal scrollende Actionvergnügen besteht praktisch aus einem ewig



Viel Action bei Swiv (Amiga)

langen Level; nachgeladen wird während des Spiels. Das hat Grafiker und Programmierer allerdings nicht davon abgehalten, verschiedene Landschaften und respektable Zwischengegner einzubauen.

Swiv kann man auf Wunsch zu zweit gleichzeitig spielen. Einer steuert den gut bewaffneten Hubschrauber, der andere lenkt den Jeep, der am Boden entlang kurvt (Wie war das doch gleich bei Silkworm?). Extrawaffen für beide Vehikel sammelt Ihr in bewährter Manier unterwegs auf. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte grafisch und spielerisch einen recht guten Eindruck. Mit dem fertigen Programm ist in diesen Tagen zu rechnen. Erscheinen soll Swiv für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark. *mg*

## Traders

Alte "M.U.L.E."-Fans können sich auf ein heißes Jahr gefaßt machen. Zum einen ist für dieses Jahr die offizielle Amiga-Version angekündigt, die "Deluxe M.U.L.E." heißen wird. Zum anderen erscheint mit dem Handelsspiel "Traders" ein Programm, das dem Oldie in verblüffender Weise ähnelt. Hier wie dort sind vier Außerirdische dabei,



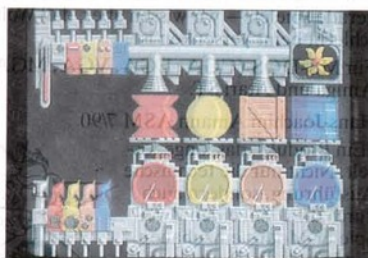
Die Feindformationen greifen bei Swiv von allen Seiten an (Amiga)



Traders sieht M.U.L.E. verdammt ähnlich (Amiga)

einen Planeten unter sich aufzuteilen und zu kolonisieren. Ihr müßt mit Eurer Spielfigur kleine Felder auf dem Planeten abstecken und diese urbar machen. Am Ende einer Runde kommt Ihr in den Auktionsmodus. Hier verkauft und kauft man produzierte Güter. Das Schweizer Softwarehaus Linel hat aber nicht komplett bei M.U.L.E. abgekupfert, sondern Traders einen ganzen Haufen neuer Features spendiert. So gibt's jetzt eine Art Lotto, mit

dem Ihr Eure Finanzen aufpolieren könnt, per Raumfracht sollen andere Planeten mit Gütern versorgt werden, und ein eigenwilliger Bursche veranstaltet auf Eurem Planeten Schneckenrennen. Traders kann mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Kommen nicht genügend Kumpel zusammen, übernimmt der Computer die übriggebliebenen Aliens. Traders wird voraussichtlich im März für den Amiga erscheinen. *mh*



Das Handelsspiel Traders spielt auf einem fernen Planeten, der von vier Aliens kolonisiert wird (Amiga)

## Koei kommt

Bisher haben die in Japan und Amerika recht erfolgreichen Strategiespiele des Herstellers Koei in Deutschland keinen offiziellen Distributor gefunden. Findige Fachhändler wie z.B. die Düsseldorfer Fantasy Productions führen die Programme seit einiger Zeit trotzdem schon als Direktimport. Romance of the Three Kingdoms, Ghengis Khan, Nobunaga's Ambition und das aktuelle Bandit Kings of Ancient China setzen sich allesamt mit der Geschichte des frühmittelalterlichen Chinas auseinander. Die geschickte Mischung aus Diplomatie, Strategie und Politik, gewürzt mit einer kleinen Prise Rollenspiel und Hexfeld-Taktik sorgte bereits dafür, daß Teile der Serie für das Nintendo Entertainment System und sogar für den Game Boy umgesetzt wurden. Tests der Amiga- und MS-DOS-Versionen folgen in einer der nächsten Ausgaben. *wi*

## Aus eins mach drei

Wer sich Ubisofts "Lightquest" zulegt, bekommt gleich drei Spiele auf einmal. Grundsätzlich geht es mal wieder darum, ein Fantasy-Königreich aus den Klauen dämonischer Mächte zu befreien. Ob man den Kampf gegen die böse Zora und ihre Monsterherden jedoch als Krieger, als niedlicher Heinzelmann oder als Zauberer aufnimmt, bleibt einem selbst überlassen. Je nachdem, welche Gestalt man gewählt hat, präsentiert sich Lightquest als reinrassiges Actionspiel, denklastiges Adven-



Grafisch durchaus ansprechend: eines der zahlreichen Adventure-Zwischenbilder von Lightquest (Amiga)



Von Wuchs zwar klein, im Denken jedoch fein: der Lightquest-Wicht in der Welt der Riesen (Amiga)



ture oder Mischung aus beiden Genres.

Ubi-Soft verspricht sowohl knifflige Rätsel als auch unheimliche Begegnungen der fantastischen Art (z.B. mit Einhörnern, Seeschlangen und Drachen) sowie spannende Gemetzle. Erscheinen wird Lightquest voraussichtlich in diesen Tagen für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Rechner. wi

## Im Funk geht's rund

Computerspiele wachsen langsam, aber sicher aus der Statistenrolle in den Funk- und Fernsehmedien heraus. Traut man sich bei den TV-Anstalten noch nicht so recht, regelmäßig in angemessener Form über dieses Thema zu berichten, so preschen dafür die Rundfunkanstalten vor. Wer das Glück hat, im Sendegebiet des Süddeutschen Rundfunks zu wohnen, der sollte jeweils am letzten Donnerstag des Mo-

# 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 Stoppuhren  
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

nats zwischen 18.05 und 20.00 Uhr SDR 3 aufdrehen. Zu dieser Zeit wird dort nämlich **SDR 3-Point** gesendet, wo man regelmäßig über die besten Computerspiele des Monats berichtet und feierlich den "Flopp des Monats" kürt. Das Erfrischende an dieser Sendung ist die Tatsache, daß hier ausnahmsweise über "normale" Computerspiele und nicht — wie bislang üblich — über neonazistische oder pornografische Auswüchse geplaudert wird. Autor dieser Reihe ist der zwanzigjährige Daniel Abbou, dessen Lieblingsspiele ihr auf den Hitparadenseiten nachlesen könnt. Dort verlosen wir auch in Zusammenarbeit mit dem SDR einen brandneuen Amiga 500. *mg*

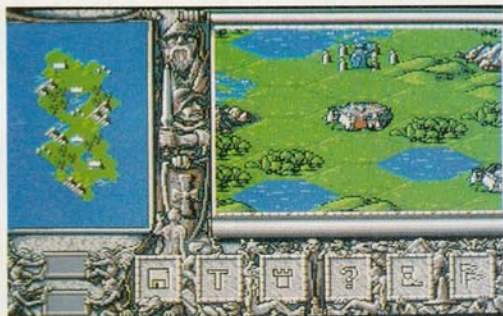
## Zauber-Zoff

Die französische Softwareschmiede Ubi-Soft hat ein neues **Strategiespiel** mit Actioneinschlag in der Mache. Zwei Profizauberer kommen sich bei **Magic Land** ziemlich ins Gehege. Mit den entsprechenden Zaubersprüchen ho-



Weniger Grübeln, mehr Action bei Switchblade 2 (ST)

len sich die beiden Kontrahenten ihre Vasallen herbei, die dann ihrerseits aufeinander losgehen. Über 200 Landschaften sollen für Abwechslung auf dem Schlachtfeld sorgen. Jeder Spieler (bis zu zwei dürfen ran) hat die Kontrolle über bis zu 1600 Charaktere, jeder davon mit seinen speziellen Eigenschaften gesegnet, die die Zauberer dann verheizen. Magic Land soll im Frühjahr für Amiga- und MS-DOS-Computer zum Preis von ca. 90 Mark erscheinen. *mg*



Ubi-Soft veröffentlicht in Kürze Magic Land (Amiga)



Magic Land ist eine interessante Mischung aus Strategie und Action

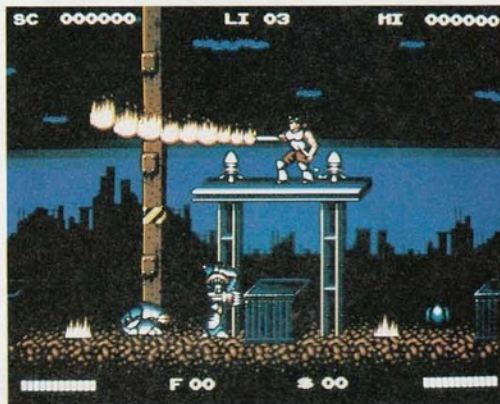
## Fortsetzung folgt

Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, greift man einfach auf ältere Spiele zurück und bastelt eine Fortset-

zung. So geschehen bei Gremilin, die gerade **Switchblade 2** in der Mache haben.

Der Nachfolger des Geschicklichkeitsspiels soll sich deutlich vom ersten Teil abheben. Sechs Levels, jeder davon einhundert Bildschirme groß, sind zu zu bewältigen. Das Extrawaffenarsenal wurde für diese Herausforderung reichlich aufgestockt: Dank Maschinenpistolen, Flammenwerfern, Shurrikans und Laserknarren muß sich der Held vor den zahlreichen Aliens nicht fürchten.

Es hat den Anschein, daß die Fortsetzung weit actionlastiger ausgelegt ist als das Vorbild. Der zweite Teil wird übrigens nicht von Core Design (von ihnen stammt das prima spielbare Original), sondern vom "Venus"-Macher George Allen programmiert. Erscheinen soll Switchblade 2 im April für Amiga und ST, andere Versionen sind laut Gremilin vorläufig nicht geplant. *mg*



Ob Flammenwerfer, Doppelschuß oder Lasersäbel: Bei Switchblade 2 dominiert die Action (ST)

## Letzte Meldung

■ Microprose hat den im Golf stationierten **US-Soldaten einen "F-15 Strike Eagle"-Spielautomaten (inklusive Golf-Szenario) zur Verfügung gestellt.**

■ Elite veröffentlicht in diesen Tagen den **"Bomb Jack"-Nachfolger "Mighty Bomb Jack" für alle gängigen Computer.**

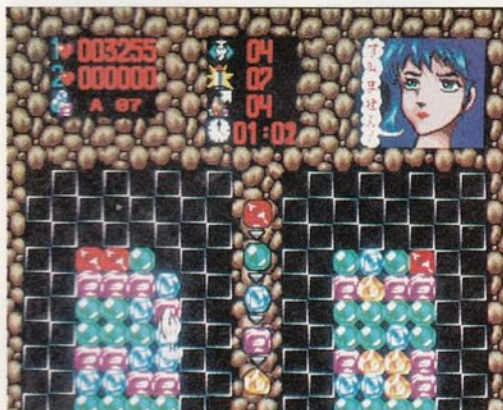
■ U.S. Gold entwickelt die Computerversionen von dem **Shinobi-Nachfolger "Shadow Dancer".**

## Diamanten- fieber

Viele bunte Edelsteine müssen durch fröhliches Anklicken verändert oder beseitigt werden, bis die verbliebenen Klötzchen in einem genau vorgegebenen Muster angeordnet sind. Beim neuesten Spiel des japanophilen Kaiko-Teams handelt es sich um ein weiteres kniffliges "Denk'n

Klick"-Spielchen. Bei Gem'x lassen sich die Edelsteine nur in ihrer Farbe verändern. Anhand einer Skala werden angeklickte Steine um zwei Farbstufen herabgesetzt, umliegende um jeweils eine. Wird ein Stein erniedrigt, der sich schon auf einer der beiden untersten Stufen befindet, implodiert er.

Trotz des geteilten Bildschirms knobelt der Spieler alleine gegen das knackige Zeitlimit. Gem'x erscheint voraussichtlich in diesen Tagen für den Amiga. *wi*

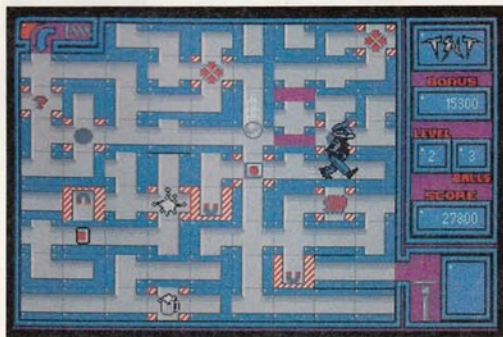


Rechts ist das Vorgabemuster, links Euer Arbeitsfeld (Amiga)

## Rollerball

Bei der Schweizer Firma Linel erscheint in diesen Wochen ein neues Geschicklichkeitsspiel für den Amiga. In der Strategiemixtur Tilt müßt Ihr ein Stahlkugelchen möglichst störungsfrei durch ein verzweigtes Labyrinth steuern. Mit dem Cursor könnt Ihr ein-

zelne Bahnabschnitte austauschen und so Sackgassen vermeiden. Magnete, Öllachen und Kugelfallen sorgen für weitere Verwirrung. Wenn Euer Ball über einen Bodenschalter rollt, schließen sich unversehens Durchgänge, und andere Abschnitte der Bahn werden frei. Nicht gerade das allerneueste Spielprinzip, aber dank witziger Extras sehenswert. *wv*



Linel's neue Tüftelei Tilt (Amiga)

# TOP SEGA Mega-Drive Games

Mehr Spiel(e)  
für's Geld!  
Wie ?

einfach anrufen:

**OCP  
GAMESHOP**

Südring 29  
8401 Alteglofsheim

Tel.: 0 94 53 / 12 95



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für  
AMIGA 500 auf 1 MB

DM 99,-

(abschaltbar - einfach einstecken)

DM 111,-

(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 177,-

(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsort,

- Slim-Line)

DM 166,-

(3,5" intern / A 500 - einfach einsetzen)

DM 155,-

(3,5" intern / A 2000 - einfach einsetzen)

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)

- (deutsche Version) - DM 444,-

- AKTUELLE SOFTWARE - z. B.

AMIGA / ST IBM

DM 69,90 DM 89,90

Battle Command Knights of the Sky

Cadaver LightSpeed

Great Courts 2 The Savage Empire

M1 Tank Platoon Wing Commander

Mauji's Island

Powermonger DM 79,90

Wolfpack Silent Service II

C-64 weiterhin im Programm

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM

Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Veilbert 1

Mo-Fr 10-14 Uhr / 17-20 Uhr

Sa 9-12 Uhr

Tel. 0 20 51 / 8 55 11

Fax 0 20 51 / 8 55 25

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

\*\*\*\*\*  
ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

# SOFTWARE-CORNER

DIE SENSATION IN MANNHEIM

WIR

# VERLEIHEN SOFTWARE

## AB DM 5,- PRO TAG

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- GAME BOY
- PC-ENGINE

**GROSSER DEMO-WETTBEWERB**

- 1. PREIS:** Software nach Wahl im Werte von 500,- DM
- 2. PREIS:** Software nach Wahl im Werte von 300,- DM
- 3. PREIS:** Software nach Wahl im Werte von 100,- DM für das beste Demo. Hacker, Cracker und alle anderen ertragen bitte die Teilnahmebedingungen telefonisch.

# SOFTWARE-CORNER

Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr  
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr - Mittwoch geschlossen!



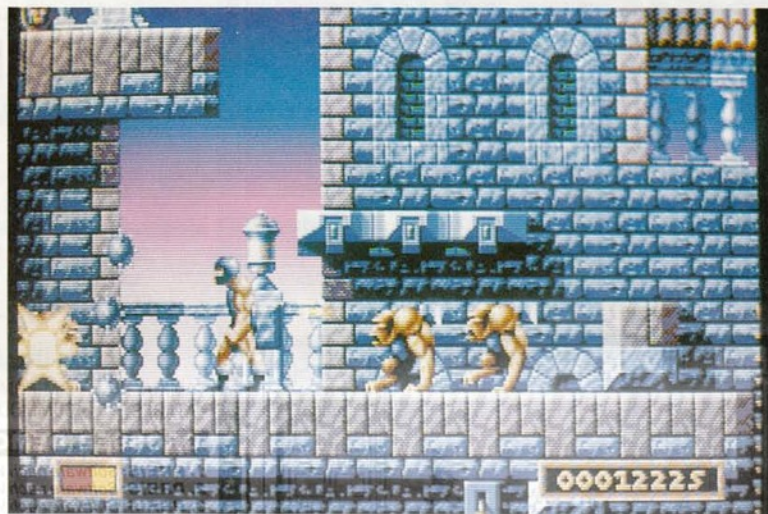
# SOFTWARE REBELLEN

Die Bitmap Brothers haben mit ihrer eigenen Softwarefirma Renegade ungewohnte Wege eingeschlagen. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen und beschnuppern ihre beiden Spieleneuheiten.

Die Bitmap Brothers gehören zu den wenigen Spieleentwicklern, die es geschafft haben, aus der Programmierer-Anonymität auszubrechen. Zusammen mit Bullfrog (die "Populous"-Macher) und dem Grafitgold-Team um Andrew Braybrook gehören sie zu den bekanntesten Leuten in der englischen Computerspielerszene. Der ausschlaggebende Grund dafür sind zweifelsohne ihre famosen Spiele. Von "Xenon" über "Speedball" bis hin zum aktuellen Hit "Cadaver" lieferten sie grafisch wie spielerisch exquisite Programme ab. Trotz der steilen Karriere war für das kreative Team lange nicht alles eitel Sonnenschein. Mit zunehmendem Erfolg fanden sie an ihrer Stellung als "Abhängige von profitungrigen Softwarehäusern" immer weniger Gefallen. Sie sahen es nicht länger ein, daß die Firmen sowohl den Ruhm als auch das meiste Geld kassierten. Um aus diesem Teufelskreislauf auszubrechen, haben sie sich entschlossen, eine eigene Softwarefirma zu gründen. Da man dazu allerdings eine ganze Menge Geld braucht, hat man sich mit der unabhängigen Schallplattenfirma "Rhythm King Records" zusammengetan, die auch das Marketing übernimmt. Als symbolträchtiger Name wurde "Renegade" (auf Deutsch: die Abtrünnigen) gewählt.

Renegade will sich in zwei Punkten wesentlich von anderen Softwarehäusern abheben. Einerseits werden die Entwickler und nicht die Firma in der Vordergrund gestellt. Eric Matthews, Mit-Chef der Bitmaps: "Man kauft eine Platte nicht deshalb, weil sie von Ario-

la herausgegeben wird, sondern weil man die Songs der Gruppe mag." Dasselbe streben die Bitmap Brothers auf dem Spielesektor an. Auf den Packungen werden groß und deutlich die Namen der Programmierer, Grafiker und Musiker zu lesen sein. Außerdem will Renegade auch in finanziellen Dingen gerechter arbeiten. So sollen die Gewinne



Mark Coleman hat die wunderschönen Grafiken von Gods gezeichnet (Atari ST)

(nach Abzug der Material- und einiger Unkosten) brüderlich 50:50 zwischen Firma und Programmiererteam geteilt werden. Auf Wunsch unterstützt man die Programmierer sogar mit monatlichen Zahlungen bis zur

Fertigstellung des Spiels. Nachdem sich dies in Insiderkreisen herumgesprochen hatte, erhielt man bereits Anfragen von prominenten Programmiererteams, ob denn Renegade nicht ihr neues Spiel

veröffentlichen wolle. Das Erstlingswerk der Bitmap Brothers, das unter dem Renegade-Label erscheint, beschäftigt sich mit dem griechischen Edelhelden Herkules. In Gods muß unser altertümlicher Mus-



Die Grafik von Magic Pockets erinnert in manchen Situationen (dank witziger Animationen des Bitmap Kids) an Zeichentrickfilme (Atari ST)



Eric Matthews von den Bitmap Brothers erklärt sein neues Spiel



Die Monster bei Gods sind weitaus intelligenter, als man denkt



Trotz Hosentaschenformat groß: die Levels von Magic Pockets

kelprotz vier Aufgaben lösen, um sich von dem Fluch der Untergötter Juno und Eurystheus zu befreien; nur so wird er als Unsterblicher in das Pantheon der Göttergilde aufgenommen. Da guter Ruf verpflichtet, haben die Bitmap Brothers ihr in acht Richtungen scrollendes Action-Adventure mit einigen Besonderheiten ausgestattet. So ist z.B. unser Weg durch die vier Level nicht genau festgelegt; vielmehr bleibt es den taktischen Erwägungen des Spielers überlassen, ob Herkules möglichst schnell die Gänge und Plattformen bewältigt, oder ob er in aller Ruhe nach verborgenen Extras und Schätzen Ausschau hält. Je nach Vorgehensweise ändert sich der weitere Verlauf des Spiels. So werden geheime Bereiche von Gods erst zugänglich, wenn Herkules bestimmte Abschnitte in einer vorgegebenen Zeit schafft.

Als weiteren spielerischen Leckerbissen hat Programmierer Steve Tall alle Gegner mit einer Art künstlicher Intelligenz versehen. Jedes auftauchende Monster verfügt über Moral, Aggressivität, Geschwindigkeits- und Beweglichkeitswerte. Ist Herkules z.B. schon stark geschwächt, kann es passieren, daß ansonsten feige Monster zum Angriff übergehen. Andere Finsterlinge sind besonders scharf auf Edelsteine und Goldmünzen. Winkt ein besonders dicker Klunker, dann tappen diese raubgierigen Burschen schon mal in Fallen, die für unseren Helden bestimmt waren.

Von gewohnt hoher Qualität sind die Grafiken von Mark Coleman, der schon bei "Speedball" und "Xenon II" für ein gepflegtes Erscheinungsbild sorgte. Mit viel Liebe zum Detail zaubert er Tempel, Straßen und Labyrinth einer Stadt des Altertums auf dem Bildschirm. In der Welt von Gods kann es schon einmal passieren, daß sich ein friedlicher, steinerer

Wasserspeier unversehens in ein mordlüsternes, geflügeltes Ungeheuer verwandelt. Wehe dem Helden, der dann nicht über ein magisches Schwert verfügt. Überall sind geheimnisvolle Schalter versteckt, Türen führen in andere Stockwerke und zahllose Schätze und Extras warten auf uns. Wenn alles glattgeht, wird Gods im Frühjahr für Amiga, ST und MS-DOS-Computer erscheinen.

Wie eine Parodie auf unzählige Jump'n'Run-Spiele wirkt "Magic Pockets", das zweite neue Spiel der Bitmap Brothers. Held der Geschichte ist das Bitmap Kid, ein kleiner Bursche mit magischen Hosentaschen, die niemals voll werden. Unglücklicherweise sind ein paar seiner Lieblingsspielzeuge in den unergründlichen Tiefen seiner Taschen verschwunden, was unserem Bitmap Kid natürlich keine Ruhe läßt. Durch ein tragbares Schwarzes Loch taucht er in das magische Königreich seiner Hosentaschen und macht sich auf die beschwerliche Suche nach seinem Spielzeug. Bevor unser Freund alles wieder eingesammelt hat, müssen natürlich eine ganze Menge unangenehmer Gesellen aus dem Weg geräumt werden. Der flinke Kleine hüpf auf der in alle Richtungen scrollenden Spielfläche umher und ballert, was das Zeug hält. In magischen Hosentaschen hantiert man allerdings nicht mit Gewehren oder Schwertern, sondern bedient sich wirblicher Tornados, eisiger Eisstürme, kitschiger Blitze, Wasserpistolen und Boxhandschuhen, um den Bösewichtern ans Leder zu gehen. Am Ende jedes Levels wartet ein kleines Geschicklichkeitsspiel auf Euch. Auch bei Magic Pockets ist wieder Mark Coleman für die witzigen Grafiken verantwortlich. Wie Gods wird auch Magic Pockets im Frühjahr für alle gängigen 16-Bit-Computer erscheinen.

vw/mg

Roger Wilco and the Time Rippers" ist der vierte Teil der "Space Quest"-Saga, in dem wieder einmal das Science-fiction-Genre liebevoll auf die Schippe genommen wird.

Die Geschichte...

...klingt etwas verwirrend: Nach seinem Besuch auf der Erde ("Space Quest III" endete dort) macht sich Roger auf, um in einer intergalaktischen Bar gemütlich einen Drink zu schlabbern. Dort gibt's prompt Ärger: Kaum betritt Roger das Etablissement, wird er von der "Sequel Police" (Fortsetzungspolizei) attackiert — er hat keinen blassen Dunst, warum. Erst später im Spiel findet Roger heraus, daß die Polizei aus dem Adventure Space Quest XXII stammt — aus seiner fernen Zukunft also.

Roger sprintet aus der Bar und flieht durch ein Zeitloch, das sich netterweise genau jetzt öffnet. Es entführt den



Es wird nicht mehr wie bei allen Sierra-Adventures umgeblendet, sondern kräftig gescrollt (VGA/MS-DOS)

# SPACE QUEST



Wer kann's nur sein?

Spieler an insgesamt 90 Orte und mehrere Zeitzonen. Dort wird man auch die Leather-Godesses-Parodie "The Latex Babes of Astros" treffen — in Space-Quest-Fortsetzungen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Die Musik...  
...stammt diesmal nicht von Bob Siebenberg, sondern wurde bei Sierra komponiert. Wie üblich werden neben dem PC-Piepser auch Adlib-, Soundblaster- und Roland-Musikkar-



Man sieht: Die "Two Guys from Andromeda" sind in Höchstform.

ten unterstützt. "Wir haben uns diesmal besondere Mühe mit der Musik und den Effekten gegeben", meint Programmierer Scott Murphy, "die Titelmusik ist immer noch mein Lieblingsstück. Manchmal ertappe ich mich dabei, wie ich sie stundenlang summe. Wie ich solche Ohrwürmer hasse!"

Das System...

...wird Space Quest IV komplett icongesteuert sein. Der Spieler fährt mit dem Cursor (Maus/Tastatur/Joystick) an den oberen Rand des Bild-

spielt, dann auf Videoband aufgezeichnet und Bild für Bild in den Computer übertragen. Um den Unterschied zwischen der Exstrichgrafik zu verdeutlichen, entführen Marc und Scott den Spieler für kurze Zeit in Space Quest I — mit Strichmännchen und Blockgrafik überster Art. Dort wird Roger auch auf die "Monochrome Boys" treffen: fiese, sture Wesen, die keine 256 Farben mögen...

Das Adventure...

...wird in einer deutschen



Ihr solltet erst einmal die anderen Grafiken sehen (VGA/MS-DOS)

schirms. Darauf erscheint eine Leiste mit zehn Icons: Gehen, Schauen, Riechen, Schmecken, Reden, Options, Inventory, Laden, Speichern, Manipulieren/Benutzen.

Die Grafik...

...wurde von Marc Crowes Künstlerhand auf Papier gezeichnet, dann digitalisiert, ein wenig nachbearbeitet und dann ins Spiel übertragen.

Die Animationen wurden zuerst vor echten Menschen ge-

Fassung erscheinen. Wer es lieber im englischen Original spielen möchte, schaltet per Knopfdruck zwischen deutscher und englischer Sprache um. Um Space Quest IV zu spielen, braucht man einen MS-DOS-AT mit mindestens 640 KByte RAM, einer EGA- oder VGA-Karte und einer Geschwindigkeit von 12 MHz. Eine Amiga- und CDTV-Version ist geplant, andere lassen auf sich warten.



THE 25TH CENTURY

# BUCK ROGERS™

## COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE-FICTION  
COMPUTER-ROLLENSPIEL TEIL 1

Fliege in die Zukunft mit einem völlig neuem Rollenspiel von SSL. Erstelle ein Team aus Kämpfern, Dieben, Piloten und Ärzten und unterstütze Buck Rogers und seine Rebellen in ihrem Kampf das Sonnensystem von einer mächtigen Gewaltherrschaft zu befreien.

### COUNTDOWN TO DOOMSDAY

benutzt eine speziell erweiterte Version des preisgekrönten AD&D Fantasy Rollenspiel-Systems von SSL, welches Ihnen 40-100

Stunden Spaß und Unterhaltung liefert!

### COUNTDOWN TO DOOMSDAY.

Die neue Science Fiction Rollenspielserie von SSL komplett in Deutsch (PC/Amiga).

Erhältlich für:  
IBM PC  
Amiga  
C64, C128



Published by Softgold,  
Vertrieb: Deutschland: Rushware,  
Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG  
BUCK ROGERS, and XXV are trademarks used under license from the Dille Family Trust. ©1990 The Dille Family Trust. ©1990 Strategic Simulations, Inc. ©1990 TSR, Inc. All rights reserved. AD&D and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc.



**KOMPLETT**  
für PC  
und Amiga  
**IN DEUTSCH**

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

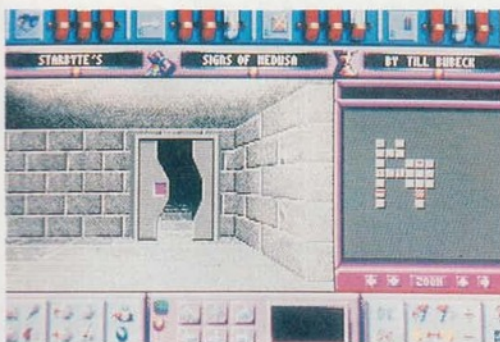
# THE RETURN OF MEDUSA



**Frohe Kunde für alle Strategiespieler: In "Rings of Medusa II" verlassen wir die Fantasy-Lande und nehmen den Kampf gegen das Böse in einer Welt der Zukunft wieder auf.**



Auf eine schöne Karte müssen wir auch in Teil zwei von Rings of Medusa nicht verzichten (Amiga)



Komfortables Automapping damit die Helden nicht verlorengehen in den Bunkern der Bösewichter (Amiga)



Das eiserne Vehikel verheißt nichts Gutes für unsere heldenmütigen Abenteurer (Amiga)

Vor gut einem Jahr überraschte uns das Softwarehaus Starbyte mit einem saftigen Fantasy-Knüller. "Rings of Medusa" war eine gelungene Mischung aus Strategie- und Handelsspiel, ganz in Deutsch und überaus komplex. Alle, die damals auf den Geschmack gekommen sind, können sich jetzt auf die Fortsetzung freuen. Haben wir im ersten Teil die Dämonenkönigin Medusa aus dem Königreich Morenor vertrieben, so heften wir uns jetzt in einer nachatomaren Welt an ihre Fersen. Die in die Anarchie abgerutschte Erde wird von marodierenden Unterweltbanden beherrscht. Wieder muß der Spieler zuerst ein kleines Heer um sich scharen und mit diesen Getreuen die Festungen der Bösewichter ausräuchern. Zudem wird in jeder Stadt ein Heerführer gefangen gehalten, der mit seinen besonderen Erfahrungen eine Bereicherung der eigenen Truppe darstellt. So könnt Ihr z.B. einen erfahrenen Techniker befreien, der herrenlose Roboter umprogrammiert und zu Kämpfern für die gute Sache macht. Andere Heerführer kennen sich mit nachatomarer Zauberei aus und heilen verwundete Mitstreiter. Die finste-

re Medusa hält die Herzallerliebste des Spielers in einem Bunker gefangen, der durch diverse Türen gesichert ist. Hauptaufgabe des Spielers ist es, die zu den Türen passenden Schlüssel zu finden. Diese sind an verschiedenen Orten des Landes versteckt, die mittels eines Peilgerätes von Euch aufgespürt werden müssen. Leider arbeiten diese Empfänger nur mit den passenden Schwingungsquarzen, die die Gangster wie ihre eigenen Augäpfel hüten. Wie im ersten Teil sind auch bei Rings of Medusa II einige unbekannte Inseln auf den Ozeanen versteckt, die der Spieler entdecken muß und die in den meisten Fällen von blutrünstigen Piraten bewacht werden. Um Euch die nötige Ausrüstung zu beschaffen, könnt Ihr Handel treiben, an der Bank mit Aktien spekulieren, im Spielcasino Euer Glück versuchen oder Räuberbanden das gestohlene Bargeld abjagen. Mit den nötigen Finanzmitteln könnt Ihr Euch dann eine leistungsfähige Truppe zusammensetzen.

Rings of Medusa II wird zuerst für den Amiga erscheinen, Umsetzungen für die anderen Computer sind in Vorbereitung. vww

VON DER WILDEN VERGANGENHEIT  
BIS IN DIE ATOMARE ZUKUNFT...

# ENTDECKEN SIE NEUE WELTEN MIT U.S.GOLD

Spielerische Feinheiten lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuss werden! Michael Hengst  
Power Play MS/PC - Dos Kompatibel (CGA, EGA & Tandy 16) (Benötigt Mindestens 640K Ram)

ASW64/128 Diskette, MS/PC  
Dos Kompatibel (CGA, EGA & Tandy)



Die Rollenspieltitel sind für jede  
Dungeon-Level mit einzigartiger  
Atmosphäre. Eva Hoogh.

CGA/EGA/Diskette, Amiga, MS/PC - Dos  
Kompatibel (CGA, EGA & Tandy)



Ein salziges Fantasy-Rollenspiel um  
Mieslinge, Monster, Magie und Magie!  
Michael Hengst, Happy Computer

Amiga, MS/PC - Dos Kompatibel  
CGA, EGA



Die strahlenhaften Elemente, die  
entworfene Grafik und die schon  
Sonderrezepte für immer  
neue neue Dinge  
durch die Power  
Play-Verfahren

CGA/EGA/Diskette, MS/PC - Dos Kompatibel  
CGA, EGA & Tandy



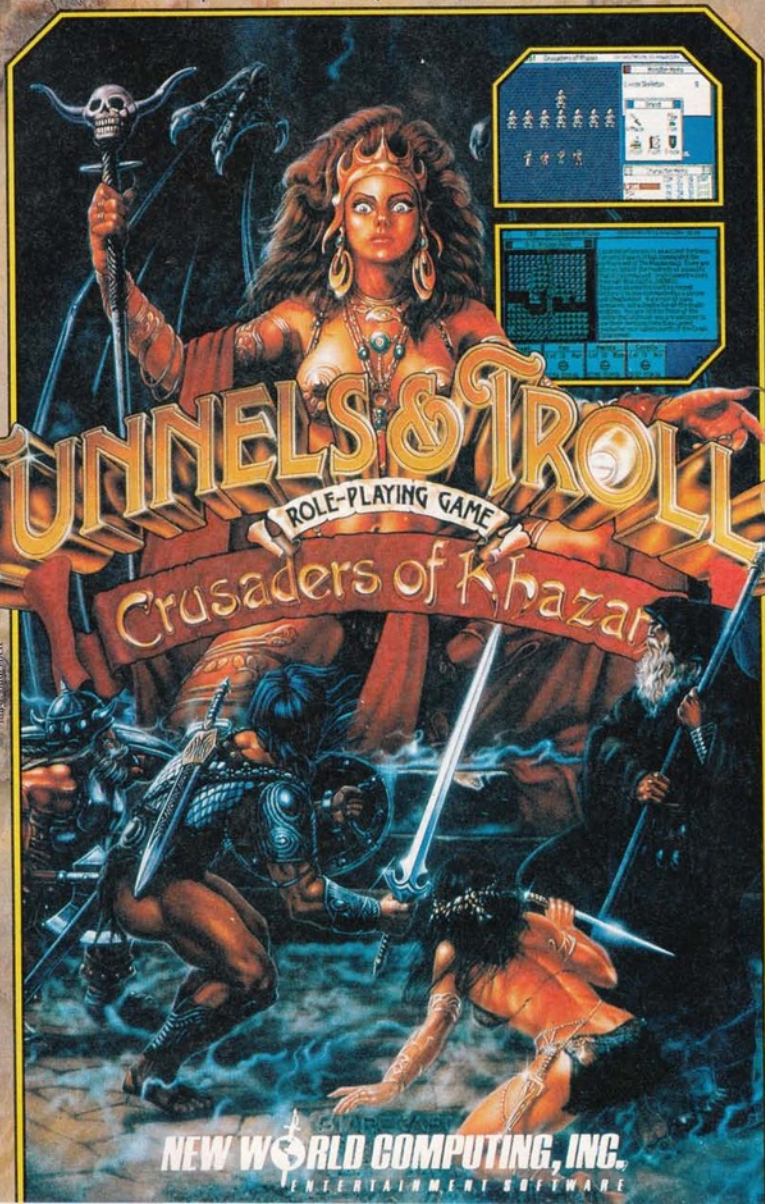
Strategie für Rollenspieler - der perfekte  
Einstieg! Eva Hoogh, ASM

Die Screenshots zeigen nur die Illustration des Spiels  
und entsprechen nicht unbedingt der  
Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in  
Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham B6 7AX  
Tel.: 021 625 3366. (London)



© 1990 New World Computing, Inc.



## TUNNELS & TROLLS ROLE-PLAYING GAME Crusaders of Khazar

NEW WORLD COMPUTING, INC.  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

# CHART

## COMPUTER SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Out Run	Kixx
2. Guardian Angel	Code Masters
3. Target Renegade	Hit Squad
4. Jaws	Alternative
5. Quattro Adventure	Code Masters
6. Quattro Super Hits	Code Masters
7. Quattro Combat	Code Masters
8. Run the Gauntlet	Hit Squad
9. Track Suit Manager	Hi-Tec
10. Rastan	Hit Squad

TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2. Railroad Tycoon	Microprose
3. King's Quest V	Sierra
4. Links	Access
5. Ultima VI	Origin
6. Covert Action	Microprose
7. Buck Rogers	SSI
8. Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9. Silent Service II	Microprose
10. Quest for Glory II	Sierra

## VIDEO SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
2. Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
3. Rockman III	Nintendo	Capcom
4. SD Gundam	Game Boy	Bandai
5. Super Monaco GP	Game Gear	Sega
6. Downtown	Nintendo	Technos
7. Doraemon	Nintendo	Epoc
8. Columns	Game Gear	Sega
9. Super Monaco GP	Mega Drive	Sega
10. Tetris	Game Boy	Nintendo

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2. Action Football	Nintendo	Tecmo
3. Teenage Turtles	Nintendo	Konami
4. Tetris	Game Boy	Nintendo
5. Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
6. Tetris	Nintendo	Nintendo
7. Final Fantasy	Nintendo	Square
8. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9. Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
10. Crystalis	Nintendo	SNK

## SPIELAUTOMATEN

(Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Lap II	Namco
2. Supcr Monaco Grand Prix	Sega
3. Beastbusters	SNK
4. Raiden	Tecmo
5. Tetris	Sega

(USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. Pit Fighter	Atari Games
3. Race Drivin'	Atari Games
4. Smash TV	Williams
5. Final Fight	Capcom

(Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Race Drivin'	Atari Games
2. Carrier Airwing	Capcom
3. Super Pang	Mitchell
4. G-Loc	Sega
5. Gal's Panic	Irem

## LESER-HIT

- |     | TITEL                                  |
|-----|--|
| 1.  | (1) Pirates                            |
| 2.  | (3) Populous                           |
| 3.  | (2) Indiana Jones and the last Crusade |
| 4.  | (8) Kick Off II                        |
| 5.  | (5) Sim City                           |
| 6.  | (15) Wings                             |
| 7.  | (7) Zak McCracken                      |
| 8.  | (6) Turrigan                           |
| 9.  | (11) Their finest Hour                 |
| 10. | (-) Ultima VI                          |
| 11. | (-) Klax                               |
| 12. | (4) Dungeon Master                     |
| 13. | (-) Wing Commander                     |
| 14. | (10) Rainbow Islands                   |
| 15. | (17) Cadaver                           |
| 16. | (-) Railroad                           |
| 17. | (19) Microprose Soccer                 |
| 18. | (-) Powermonger                        |
| 19. | (16) Champions of Krynn                |
| 20. | (-) Oil Imperium                       |

# ATTACK

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 Leserhits 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 einen Amiga 500, der uns freundlicherweise vom SDR-3-Hörfunk zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

## Die Gewinner von Ausgabe 1

Das Mega Drive hat gewonnen: Michael Janku aus Litschau. Je ein Spiel geht an: Ingolf Jung aus Spiesheim; Marc Polman aus NL-Kimmen; Andreas Rotwinkel aus Ostbeuren; Mark Schweppe aus Westerstede; Alexander Wuermeling aus Soest.

Der Hauptpreis: ein Amiga 500

## TPARADE

### HERSTELLER

### WIE LANGE DABEI

Microprose	39. Monat
Electronic Arts	20. Monat
Lucasfilm Games	15. Monat
Anco	5. Monat
Maxis	14. Monat
Cinemaware	2. Monat
Lucasfilm Games	28. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
Lucasfilm Games	12. Monat
Origin	5. Monat
Domark	4. Monat
FTL	28. Monat
Origin	1. Monat
Ocean	9. Monat
Imageworks	2. Monat
Tycoon	1. Monat
Microprose	24. Monat
Electronic Arts	1. Monat
SSI	6. Monat
Reline	12. Monat

## LESER HITS

### Amiga

1. Pirates
2. Kick Off II
3. Wings
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

### Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Populous
4. Sim City
5. Turrican

### C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Turrican
4. Microprose Soccer
5. Sim City

### MS-DOS

1. Ultima VI
2. Populous
3. Wing Commander
4. Indiana Jones Adv.
5. Pirates

### PC-Engine

1. Aero Blasters
2. Afterburner
3. Devil Crush
4. Son Son II
5. Legendary Axe II

### Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Strider
4. Phantasy Star II
5. Herzog II

### Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Ultima IV
4. Psycho Fox
5. Golvellius

### Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario II
3. Life Force
4. Faxanadu
5. Teenage Turtles



## HÖRER HITS

1. Tetris  
Mirrorsoft
2. Leisure Suit Larry III  
Sierra
3. Kick Off II  
Anco
4. Populous  
Electronic Arts
5. Block-Out  
Rainbow Arts
6. Player Manager  
Anco
7. Sim City  
Maxis
8. Loom  
Lucasfilm Games
9. Wings  
Cinemaware
10. Bubble Bobble  
Firebird

## Einsame INSEL

Sim City  
Indiana Jones (Adventure)  
Ghosts 'n Goblins  
F16 Falcon  
Signum II



Daniel Abbou, Autor der Computerspieltips bei SDR 3, spielt auch privat sehr gerne



AN DEN SÜDÖSTLICHEN RAND MÜNCHENS GESCHNIEGT LIEGT DORT IDYLLISCHE VORORT HAAR, WELCHER DIE HEIMSTÄTTE DES VERLAGES MARK & TECHNIK IST...

SKANDAL !!! ENTHÜLLUNG!!! SENSATION!!!

# DIE POWERPLAY PAPIERE



PASSEND ZUM EINJÄHRIGEN JUBILÄUM DER FACHZEITSCHRIFT "POWERPLAY" GELANGTEN SENSATIONELLE DOKUMENTE AN DIE ÖFFENTLICHKEIT. DIESE PAPIERE UND BILDER BELEGEN, WIE DER STRENG GEHEIME ARBEITSABLAUF IN DIESER REDAKTION WIRKLICH AUSSIEHT. WIR BEKENNEN UNS ZU DIESEN ENTHÜLLUNGEN UND WOLLEN SIE EUCH DESHALB NICHT VORENTHALTEN.



HINTER DIESEN MAUERN WERKELN DIE TAPPEREN MITSTREITER DES POWER-PLAY-TEAMS MONAT FÜR MONAT AN EINER NEUEN AUSGABE DIESES MAGAZINS.



DER TYPISCHE ALLTAG BEGINNT HIERKAUM IST DIE SONNE AUFGANGEN - UM SIEBEN UHR MORGENS! SCHON BALD BRODELN DIE REDAKTIONSRÄUME VOR HEFTIK UND DYNAMIK.



8 UHR... 9 UHR... 10 UHR!



MORGEN  
GRRR!  
WOS DER GÄFFE  
NA ENDLICH!'



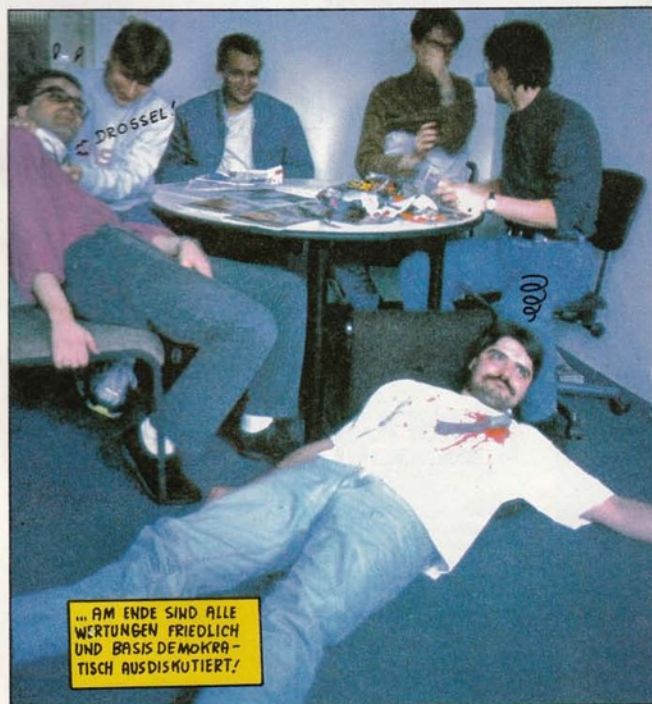
HIERMIT ERKLÄRE ICH DAS MEETING ZUM THEMA "REORGANISATION DES BILDARCHIVS" FÜR ERÖFFNET.



KONFERENZEN ÜBER WICHTIGE, AKTUELLE EREIGNISSE GEHÖREN ZUM REDAKTIONSDAILY, AUFMERSAM UND VOLLER EIFER ENGAGIEREN SICH DIE MITARBEITER BEI JEDER DISKUSSION.  
IRGENDWELCHE FRAGEN?



NUR NICHT HETZEN... EILE MIT WEILE  
EINEN WESENTLICHEN ANTEIL AN DER ARBEITSZEIT DER REDAKTEURE HAT DAS SCHREIBEN DER ARTIKEL...



# IN DIESER SPIELZEUG FABRIK GEHT ES DRUNTER UND DRÜBER

Haben Sie genug vom ewig gleichen Arbeitstag? Dann bewerben Sie sich doch mal zur Nacht-Schicht bei Industrial Might and Logic. Und übernehmen Sie das Kommando über die verrückteste Spielzeug-Maschine, die Sie sich vorstellen können.

Hier bauen Sie sich einen eigenen R2D2.™

Oder Luke Skywalker, Indiana Jones™ oder gar Zak McKracken™: Junior-Puppen ihrer Lieblings-Stars von Lucasfilm. Aber passen Sie auf, daß Sie nichts falsch machen. Sonst könnte man Ihnen den überartigen Bonus wieder streichen.

Für jede Acht-Stunden-Schicht brauchen Sie nur ein paar Minuten. Aber je besser

Sie werden, desto komplizierter wird's. Ungeziefer, Rechtsanwälte und nicht zuletzt die Maschine selbst werden Sie ganz schön in Atem halten.

• *Recycling ist Trumpf: Aus Abfall wird Spielzeug, wenn Sie einen klaren Kopf behalten.*

• *Ein falscher Dreh an der Farbtube und R2D2 wird rot vor Scham oder angestrand grün.*

• *Ein Klecks Kleber, ein Hammerschlag - das Spielzeug ist fertig!*

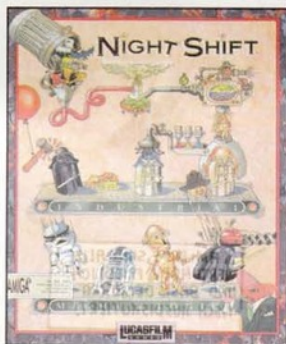
• *Die automatische Qualitäts-Kontrolle werden Sie sicher nicht brauchen, denn Sie machen ja keine Fehler, oder?*

• *Einpacken, Verschicken, Geld verdienen - nichts einfacher als das.*

**LUCASFILM™  
GAMES**

A DIVISION OF GULF+WARREN ENTERTAINMENT COMPANY

Night Shift gibt es bei Ihrem Software-Händler für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C 64. Im Vertrieb von Rushware (Deutschland), Karasoft (Österreich), Thali AG (Schweiz).  
™ und ©1990 LucasArts Entertainment Company. Published by Softgold.  
Darth Vader and Indiana Jones are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.









IN DER MONTAGE MACHT TOMMI RUMMELER DIE TEXTE, BILDER UND LAYOUTS FÜR DIE DRUCKEREI FERTIG. AUCH ER IST VON DER TERMINDISZIPLIN DER REDAKTION HELLAUF BEGEISTERT...



SCHMEISST'S DOCH GLEICH DIE GANZE ADSGABE WEG!!



DOCH MIT EINEM FREUNDLICHEN WORT, EINEM ZUCKERSTÜCKCHEN UND EINER MOIRÄUBE WIRD AUCH DER WILDESTE MONITIERER WIEDER RUMIGGESTELLT.



SELBSTEINE REDAKTION MUSS MIT EINEM DIREKTEN VORGESETZTEN LEBEN. VERLAGSLEITER WOLFRAM HÖFLER MIT NUR FREUDE AN DIESER WUNDERVOLLN ZEITSCHRIFT.

KLINGELING!



WAS? DIE POWERPLAY-REDAKTEURE HABEN VIDEOSPIELE IM WERT DES GESAMTEN JAHRESUMSATZES BESTELLT? SCHNAUB!!!



FÜR DEN REST DIESER FOTODROMANS MUSS HERR HÖFLER LEIDER AUSSETZEN, DA ER INFOLGE DER FREUDIGEN NACHRICHT EINEN LÄNGEREN URLAUB UNTERM SAUERSTOFFFELT ANTRITT.



AUS ALLEN TEILEN DES UNIVERSUMS STRÖMEN DIE POWERPLAY-LESER ZUSAMMEN UM FÜR DAS TÄGLICHE ERSCHEINEN DIESER MAGAZINS ZU DEMONSTRIEREN.



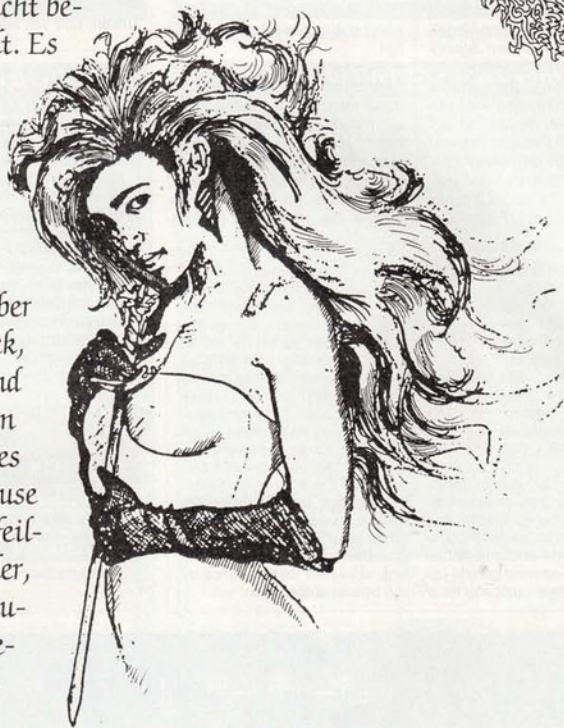
ZUM GLÜCK VERLÄUFT DIE DEMONSTRATION FRIEDLICH, VON EINIGEN KLEINEN, UNBEDEUTENDEN SACHSCHÄDEN EINMAL ABGEGEHEN...

DIE SONNE GEHT UNTER... NUR VEREINWELT KLACKEN NOCH DIE MIKROSCHALTER DER JOYSTICKS IM ZWELICHT. LANGSAM SENKEN SICH DIE KÖPFE DER ERMÜDETEN REDAKTEURE AUF DIE TASTATUREN. SO GEHT EIN WEITERER, GANZ NORMALER ARBEITSTAG ZU ENDE

# THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of  
Medusa . . .



... **SIE KEHRT ZURÜCK** ...

Vertrieb: **BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach



**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.

# MIG 29 Fulcrum

Computerpiloten mußten sich bisher meist mit Kriegsgeräten der Nato begnügen, wenn sie den Luftraum im Monitor unsicher machen wollten. Dank Domarks "MIG 29" können wir jetzt hautnah die Sorgen und Nöte eines sowjetischen Kampfpiloten nachempfinden. Eine Erfahrung, die man sich nicht entgehen lassen sollte, denn die MIG 29 ist ein ganz erstaunlicher Vogel. Besonders in Sachen Manövrierbarkeit und Steigleistung sucht sie ihresgleichen. Bevor Ihr jedoch den russischen Luftraum unsicher macht, solltet Ihr in einem Trainingsszenario Eure Luftkampffähigkeiten steigern. Seid Ihr ausreichend vorbereitet, dürft Ihr in fünf Szenarien, die jeweils drei Einzelauf-

träge einschließen, Euren Mann/Frau stehen. Ihr geht in der Arktis auf die Suche nach einem verschollenen U-Boot, liefert Euch heiße Luftkämpfe mit chinesischen Maschinen, bekämpft Terroristen, jagt Ölplattformen in die Luft und zerstört ein Atomkraftwerk. Spätere Szenarien sind Euch allerdings erst zugänglich, wenn Eure Einordnung als Pilot einen bestimmten Rang erreicht hat.

Besonders auffällig ist die eigentümliche Instrumentierung: Russische Piloten arbeiten mit einem anderen künstlichen Horizont und müssen sich mit einem kleineren HUD begnügen. Dieses Manko wird aber durch die enorme Wendigkeit der Maschine (beson-

MIG 29 ist genau das Richtige für Hobbypiloten, die es mit der Detailtreue und dem Realismus nicht ganz so genau nehmen: MIG-29 spielt sich wie das russische Pendant zum "Interceptor". Der sowjetische Kampfflug läßt sich wunderbar leicht steuern, die 3-D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind sechs verschiedene Missionen nicht gerade üblich, aber dank ausgefuchster



Geht so

Gegner hat der Simulationsneuling daran eine ganze Weile zu knabbern. Leider hapert es bei der Realitätsnähe der MIG 29 etwas. Es mag ja sein, daß die MIG nicht dem technischen Standard eines westlichen Kampfflugers entspricht, aber daß dieser Vogel z.B. mit angezogenen Radbremsen von der Startbahn abhebt, halte ich für ausgeschlossen. Wer Wert auf Realitätsnähe und Missionsvielfalt legt, ist beim "F-16 Falcon" deutlich besser aufgehoben.



Unsere MIG von außen betrachtet (MS-DOS/VGA)

Gut!



Simulationsveteranen, die durch die harte Schule der "F-16 Falcon" gegangen sind, werden MIG 29 Fulcrum zum Frühstück verspeisen. Die sechs Missionen bieten dem ambitionierten Piloten auf Dauer zu wenig Herausforderungen. Dagegen ist der russische Vogel für Einsteiger und Gelegenheitspiloten genau das Richtige. Die Steuerung mit Tastatur, Joystick oder Maus ist unkompliziert, der Schwierig-

keitsgrad angenehm moderat, die Missionen übersichtlich und die Grafik schnell genug, um das rechte Fluggefühl aufkommen zu lassen. Zum positiven Gesamteindruck trägt auch das farbig bebilderte Handbuch bei, das dem Spiel beiliegt. Wer eine nicht zu anspruchsvolle Simulation sucht und dabei trotzdem nicht auf spielerische Feinheiten verzichten möchte, ist in der MIG 29 gut aufgehoben.

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 110 Mark

**MS-DOS 64%**

Grafik: 58% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 64%**

Grafik: 63% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

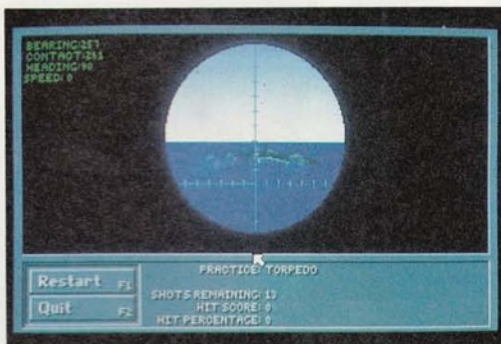
**C 64**

nicht geplant

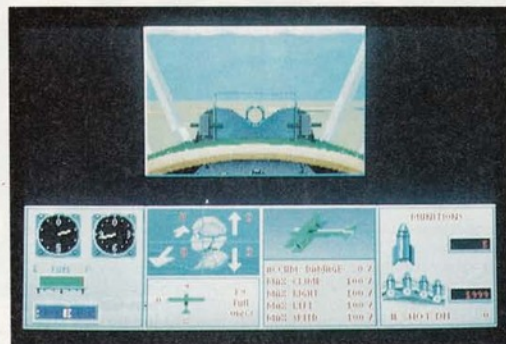


ders im Luftkampf) mehr als wettgemacht. Sonst ist im Cockpit alles vorhanden, was einen aufstrebenden Piloten in der Sowjetarmee glücklich macht. Ausgerüstet ist Euer Maschinchen mit der besten Waffentechnologie, die die marode am Boden liegende kommunistische Rüstungsindustrie hergibt: einer 23-mm-Kanone, Luft-Luft-Raketen mit Infrarot-Suchkopf und AA-7-Luft-Boden-Raketen. Um Euch die Orientierung zu erleichtern, stehen die unterschiedlichsten Perspektiven zur Verfügung, inklusive Missile-View und Sicht aus dem Tower. vw

◀ Russischer Winter und spartanische Instrumente: das Cockpit der MIG 29 (Amiga)



Ein Feind im Visier unseres U-Bootes (MS-DOS/VGA)



Nichts Neues am digitalen Himmel (MS-DOS/VGA)

## HALBE FAHRT VORAUSS

## Das Boot

Wer von uns erinnert sich nicht an das abendfüllende Unterwasserdrama "Das Boot" im deutschen Fernsehen. Millionen gingen zusammen mit Jürgen Prochnow und Herbert Grönemeyer auf Tauchstation. Die amerikanische Firma Three-Sixty hat das nasse Epos für Computer umgesetzt. Aus drei U-Boottypen dürft Ihr Euren Traumkahn aussuchen. Verschiedene Einsatzgebiete ab dem Kriegsjahr 1941, drei Schwierigkeitsgrade und unterschiedliche Torpedotypen stehen ebenfalls zur Wahl.

Wer will, darf von dem Auslaufen den gewissenhaften Einsatz von Torpedo, Bordkanonen und Fliegerabwehr in Ruhe trainieren. Im U-Boot wird zwischen den einzelnen Stationen (Brücke, Maschinenraum und Torpedostation) bei Bedarf umgeschaltet. Neben der Außenansicht (U-Boot und Feinde in ausgefüllter 3-D-Grafik) könnt Ihr das Szenario noch aus dem Blickwinkel der Bordkanonen und durchs Periskop betrachten. Eine spezielle Unterwasseransicht des Bootes hilft Euch beim Ausweichen vor Wasserbomben. mh

Leise piept ein beim Start die Adaption der Filmmusik entgegen. Erinnerungen an den packenden U-Bootstreifen werden wach und lassen die Vorfreude auf ein tolles Simulationsvergnügen steigen. Die anfänglich hohe Erwartung scheint durch die Vielzahl der angebotenen SpieLOPTionen durchaus

Gehst so



erfüllt zu werden. Wenn man sich aber erstmal auf hoher See befindet, macht sich schnell Ernüchterung breit. Lieblose und detailarme 3-D-Grafik sowie umständliche Bedienung sorgen nicht gerade für optimales Unterwasser-Feeling. Das Boot bietet auf Dauer nicht mehr als mittelprächtige Unterhaltung.

## DIGITALER BARON

## Aces of the ...

Nach diversen Simulationen über moderne Kampffljets, Panzer und Helikopter haben die Programmierer ihre Vorliebe für alte Doppeldecker entdeckt. "Aces of the Great War" spielt zur Zeit des ersten Weltkrieges. Ihr dürft hier auf Wunsch an Bord eines englischen, französischen oder deutschen Flugzeuges an den Luftkämpfen teilnehmen. Neben acht verschiedenen Flugzeugen lassen sich der Schwierigkeitsgrad anwählen und die Witterungsverhältnisse einstellen. Auf Knopfdruck kann das Flug-

geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Wer möchte, kann via "Filmrecorder" die heißesten Gefechte aufnehmen, um sie später noch einmal zu betrachten. Wer es leid ist, am 3-D-Himmel nur gegen Computerpiloten anzutreten, kann sich mit einem Kumpel messen. Beide fliegen allerdings am gleichen Computer, der Bildschirm wird geteilt. Neben der "normalen" Fliegerei könnt Ihr auch strategisch in den Weltkrieg eingreifen. Hier müßt Ihr kleine Fliegerbildchen über eine Landkarte schieben. mh

Auf den ersten Blick macht Aces of the Great War dank toller Digibilder von Doppeldeckern und Piloten und einer Vielfalt von Einstelloptionen Appetit aufs Spiel. Leider kommt auf Dauer keine rechte Freude auf. Langsame 3-D-Grafik (selbst auf einem flotten AT) verhindern ein anständiges Fluggefühl. Dadurch, daß auf

Gehst so



normale Instrumentierung der Flugzeuge verzichtet wurde und wichtige Anzeigen nur auf Knopfdruck erscheinen, verhaspelt sich der Pilot recht oft im Tastengewimmel. Auch der umfangreiche Strategieteil rettet Aces of the Great War nicht über das gehobene Simulationsmaß hinweg.

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Three Sixty, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 55%

Grafik: 51% Sound: 29%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Three Sixty, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 51% Sound: 29%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## FLURSCHADEN-VEHIKEL

# Battle Command

Irgendwann im 21. Jahrhundert geraten zwei nicht näher bezeichnete Länder, der "Nordstaat" und der "Südstaat", in einen kriegerischen Konflikt. Eine wichtige Waffe der Nordstaatler für brenzlige Situationen ist der Mauler-Panzer. Er kann mit vier verschiedenen Waffensystemen bestückt werden, wird dann von einem Transporthubschrauber hinter den feindlichen Linien

abgesetzt und muß hier allein ein bestimmtes Ziel angreifen (und heil zurückkommen). In insgesamt 16 Missionen, die in verschiedenen Gebieten stattfinden, steuert Ihr den Mauler-Panzer. Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge ist unterschiedlich, aber Ihr könnt selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge Ihr sie bestreitet. Zwischen den Missionen darf außerdem der Spielstand ge-

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA 71%**

Grafik: 72% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST 71%**

Grafik: 72% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

**C 64**

nicht geplant



Vorbereitungen zu einer der insgesamt 16 Missionen (ST)



Rechts unten gibt der Radarschirm Aufschluß über die Flugbahn der gegnerischen Geschosse (ST)



Wer bei komplizierten Panzersimulationen wie "M1 Tank Platoon" schon angesichts des 200-Seiten-Handbuchs stöhnt, ist bei Battle Command ganz gut aufgehoben. Trotz einiger Simulationszutaten ist Realtime längerwartetes Jüngstes ein 3-D-

Gehst so



Actionspiel geworden, das an den klassischen Spielautomaten "Battle Zone" erinnert. Doch neben gezieltem Ballern ist auch Taktik gefragt: Man sucht Schleichwege, um sich am günstigsten an sein Ziel anzupirschen, läßt gegnerische Schüs-

se an Baum oder Fels verpuffen, indem man durch einen Wald oder eine Schlucht tuckert und manövriert mit blitzschnellen Wendemanövern die Verfolger aus. Die Abwechslung hält sich von Mission zu Mission in Grenzen, aber die schnelle Grafik und die gute Steuerung gleichen das in etwa wieder aus. Leichten Bedenken bei der Langzeitmotivation zum Trotz ist Battle Command ein ganz unterhaltsames Programm, das geschickt zwei populäre Spielgenres miteinander verknüpft.

Gut!



Mit "Battle Command" gingen die Entwickler von Realtime wieder einmal auf Nummer Sicher; seit ihrem 16K-Spectrum-Erstieg "3D Tank Attack" wagten sie es nicht, das von ihnen souverän beherrschte Genre kriegerischer 3-D-Spiele zu verlassen. Ihr aktuelles Programm ist ein professionell gemachtes Panzerspiel, das den

Actionfan in Grafik, Geschwindigkeit und Bedienungsfreundlichkeit durchaus zufriedenstellen kann. Die einzelnen Missionen bieten Überraschung in wohl dosierten Portionen, das stetige Auftauchen neuer Gebäude und Fahrzeuge motiviert zu einem verlängerten Wochenende im eigentlich nicht besonders gemütlichen Stahlkoloß.

speichert werden. Einige Waffen für Euren Panzer sind nur bei bestimmten Aufträgen einsetzbar.

Das Spielfeld seht Ihr in 3D auf Euch zukommen; Detailreichtum und damit auch die Schnelligkeit können in vier Stufen eingestellt werden. Zwischendurch sind ein Blick auf die Karte und die Außenansicht sinnvoll. Die meiste Zeit werdet Ihr aber den Radar im Cockpit studieren. Hier sieht man nicht nur genau, welches Gelände befahrbar ist und wo unpassierbare Gebirgskzüge beginnen. Gegnerische Panzer und Gebäude werden ebenso angezeigt wie deren Geschosse, was wichtig für Ausweichmanöver ist.

Ihr rumpelt zu Eurem Ziel, zerstört je nach Mission eine Fabrik oder holt einen Verbündeten ab und müßt dann den Treffpunkt erreichen, an dem der Transporthubschrauber Euch wieder abholt. Dann geht's heim in die gute Stube, der Einsatz wird mit Punkten bewertet. hl

◀ Der Panzer mit dem schönen Namen "Mauler" in der Außenansicht (Amiga)

DIE ZEIT WIRD KOMMEN

# WARRIOR OF



# DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

**BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**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.: 061 07/62067

VOM ESEL ZUM GENERAL

# Command H.Q.

**POWER PLAY**  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT

**E**rinnert Ihr Euch noch an Dan Bunten? Dieser Bursche bescherte der Spielewelt das unvergessene (und noch heute gern gespielte) "M.U.L.E.". Seit diesem Kultprogramm, das nun immerhin fast sechs Jahre zurückliegt, war von dieser Programmierperle nichts mehr zu hören. Jetzt meldet sich der Erfinder der "Stahlmaulesel" mit seinem neuen Programm "Command H.Q." zurück.

Command H.Q. ist ein reines Strategiespiel, das Euch in die Rolle eines Armeoberbefehlshabers versetzt. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Szenarien, an denen Ihr Euer taktisches Geschick an einem von sechs verschiedenen starken Computergegnern erproben könnt. Wer will, kann sich via Direktkabel oder Modemleitung mit einem Kumpel prügeln.

Von den fünf Spielhintergründen sind zwei historische Szenarien, (der erste und der zweite Weltkrieg, alle Länder der Erde sind schon verteilt) sowie drei futuristische Konstellationen, in denen es noch keine Kämpfe gegeben hat. Hier dürft Ihr dann z.B. per Entwicklungshilfe versuchen, das eine oder andere neutrale Land auf Eure Seite zu ziehen. Gespielt wird auf einer Originalweltkarte, wie wir sie aus dem Atlas kennen. Verteilt auf der Karte sind Städte, Ölfelder und die entsprechenden Geländetypen (Wüste, Dschungel, Berge etc.). Am unteren Bildrand befindet sich eine kleine Leiste mit einigen Extrafenstern, die Euch z.B. darüber informieren, ob sich gerade etwas Besonderes ereignet, wieviel Öl Euch noch zur Verfügung steht und wie die Machtverteilung aussieht.

Je nachdem, zu welcher Zeit Euer gewähltes Szenario spielt, stehen Euch unterschiedliche Truppen zur Verfügung. So gibt's im ersten Weltkrieg nur Infanteristen, Schiffe und einige U-Boote. In einem modernen Krieg dürft Ihr zu-

Er ist wieder zurück, und genialer als je zuvor. M.U.L.E.-Schöpfer Dan Bunten schuf meiner Meinung nach mit "Command H.Q." einen weiteren Meilenstein in der Softwaregeschichte. Außer "Populous" habe ich kein Spiel gesehen, das strategische Spielen so fantastisch aufbereitet hat wie Command H.Q. In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Feinheiten, daß es eine wahre Pracht ist. So ist von der simplen Frontalattacke über kleinere lokale Auseinandersetzungen bis zur komplexen Luftlandeoperation und globalen Konflikten alles vorhanden, was dem heimischen Strategen zum Glück fehlt. Zusätzlich sorgt der eingebaute Wirtschaftsmodus (Entwicklungshilfe, Ölfelder) für einen höllischen Suchteffekt. Man merkt deutlich, daß sich Bunten ausgiebig Zeit gelassen hat, um am spielerischen Design zu fummeln. So ist die Bedienung via

*Super!*



Maus vorbildhaft einfach und schnell gelernt. Dank verschiedener und gut abgestimmter Schwierigkeitsgrade, reizvollen vorgefertigten Aufgaben und einem per Zufall generierten Endzeitszenario findet der Strategieneuling genauso eine Herausforderung wie der Vollblutaktiver. Trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung kann ich Command H.Q. jedem ans Herz legen, der die nächsten Wochen nichts zu tun hat — mich hält es heute noch regelmäßig von der Arbeit fern (sehr zum Leidwesen meines Chefs). Eins soll aber nicht verheimlicht werden. Dan Bunten ist seiner Tradition treu geblieben und hat lieber Wert auf eine tadellose Spielbarkeit gelegt, als auf technische Feinheiten. So präsentiert sich Command H.Q. grafisch recht mager und farbarm — eine Weltkarte, ein paar Icons, einige Menüs und einige kleine Fenster, das war's schon.

Herausforderung wie der Vollblutaktiver. Trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung kann ich Command H.Q. jedem ans Herz legen, der die nächsten Wochen nichts zu tun hat — mich hält es heute noch regelmäßig von der Arbeit fern (sehr zum Leidwesen meines Chefs). Eins soll aber nicht verheimlicht werden. Dan Bunten ist seiner Tradition treu geblieben und hat lieber Wert auf eine tadellose Spielbarkeit gelegt, als auf technische Feinheiten. So präsentiert sich Command H.Q. grafisch recht mager und farbarm — eine Weltkarte, ein paar Icons, einige Menüs und einige kleine Fenster, das war's schon.



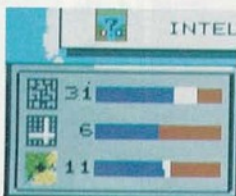
Ein Krisengebiet in der Vergrößerung: die Hansestadt Hamburg (MS-DOS/VGA)



Die Welt im digitalen Kriegszustand (MS-DOS/VGA)



Panzer sind heute im Sonderangebot (MS-DOS/VGA)



Wem gehört was? Eine Tabelle gibt Auskunft (MS-DOS/VGA).

sätzlich Einheiten vom Panzer, über die Atombombe bis zum Killersatelliten einsetzen. Jede Truppenart wird durch ein besonderes Icon dargestellt. Auf diesem Bildchen befindet sich eine Anzeige über den derzeitigen Zustand der Truppe. So nimmt dieser Balken bei Kämpfen ab, ist der Strich komplett verschwunden, ist die Einheit futsch. Angeschlagene Truppen dürfen in eigenen Städten und Basen repariert werden.

Zusätzliche Truppen könnt Ihr für Geld kaufen und auf Eure Ländereien verteilen. Geld gibt's durch die Anzahl der Städte und Ölfelder, die Ihr besitzt. Mehr Städte bedeuten mehr Einkommen und damit mehr Truppen. Um nun Euer Machtgebiet auszudehnen, müßt Ihr mit Euren Truppen, die sich via Maus oder Tastatur steuern lassen, die Städte des Feindes überfallen und erobern. Gewonnen hat allerdings nicht derjenige, der die meisten Städte hat, sondern der, der alle Hauptstädte des Feindes erbeutet.

Command H.Q. benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte, eine CGA-, EGA- oder VGA-Karte und unterstützt AdLib und Rolandsoundkarten. Eine Maus zur Steuerung der Icons und der Menüs wird dringend empfohlen. Eine Amiga- oder Atari-ST-Fassung sind zur Zeit allerdings nicht geplant.

mh

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Micro Play, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 87%

Grafik: 31% Sound: 19%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant





Die Einheiten warten auf Eure Befehle (Amiga)

### GENERAL WINTER

## White Death

**D**er Winter 1942 brachte die Entscheidung an der deutschen Ostfront. Nach der unglaublich verlustreichen Schlacht um Stalingrad war die Kraft der deutschen Wehrmacht gebrochen, der Rückzug begann. Ein Teil dieser Kämpfe fand um das kleine russische Dorf Welikiye Luki statt. An dem Knotenpunkt der Bahnlinie Vitebsk – Leningrad stand die Wehrmacht Teilen der dritten Roten Armee gegenüber. In dem Strategiespiel "White Death" übernehmt Ihr entweder das Oberkommando über die deutschen oder rus-

sischen Truppen. Auf einer großen, in Hexagon-Feldern unterteilten Übersichtskarte, plaziert Ihr Eure Einheiten, die alle durch verschiedene Icons dargestellt werden, organisierte Artillerieunterstützung und errichtet Verteidigungs- und Angriffslinien. Alle Einheiten besitzen unterschiedliche Mobilitätswerte, je nachdem ob es sich um motorisierte Truppen, Infanterie oder Skieneinheiten handelt. Taktische Befehle werden mit der Maus über Menüs eingegeben, wobei Ihr die historisch genaue Schlacht nachstellen könnt. ww

Das "White Death" zugrunde liegende Brettspiel vom "Game Designers Workshop" hat nicht umsonst zahlreiche Preise eingheimst. Strategieprofis werden vorzüglich bedient. White Death bietet eine bis in die letzte Flußbiegung genaue Rekonstruktion der damaligen Verhältnisse. Es sei aber nicht ver-

Gut!



schwiegen, daß wohl nur eingeschwehrene Fans dieses Genres auf ihre Kosten kommen. Das staubtrockene Kriegsszenario ist sicher nicht jedermanns Sache und kann nachdenklichen Naturen gewaltig auf den Magen schlagen. Strategen erwartet ein hammerhartes Stück Kommandeursarbeit.

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie

Hersteller: Internecine, Zirkapreis: 100 Mark

**MS-DOS**

In Vorbereitung

**AMIGA 63%**

Grafik: 18% Sound: 2%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

# Via

Versand Service

**Andreas Albert & Partner**  
Liegtnitzerstr. 13  
8038 Gröbenzell  
Tel 08142/8273 & 8274  
Tel 08142/53912

### C64

BUCK ROGERS 59,00  
BUNDESLIGA MANAGER DT. 36,90  
CHALLENGERS COMPLICATION 54,90  
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 49,00  
CHASE HQ DT. CARTRIDGE \* 49,00  
CREATURES 36,90  
CRIME TIME DT. 36,90  
CROWN KOMPL. DT. 36,90  
DICK TRACY DT. 37,90  
DINOWARS DT. 29,90  
DRAGONS BREED DT. 28,90  
DRAGON STRIKE 59,90  
EXTERMINATOR 37,90  
F18 COMBAT PILOT DT. 47,90  
FULL BLAST COMPLICATION 54,90  
INVEST KOMPL. DT. 36,90  
KICK OFF 2 DT. 37,90  
LAST NINJA 3 DT. \* 39,90  
LETRCO DT. 39,90  
LINE OF FIRE DT. 39,90  
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. \* 37,90  
MEAN STREET 37,90  
MIDNIGHT RESISTANCE DT. 37,90  
N.A.R.C. DT. 37,90  
NIGHT BREED ACTION DT. 37,90  
NINJA REMIX DT. 37,90  
NORTH & SOUTH DT. \* 36,90  
OIL IMPERLUM DT. 49,00  
P.A.N.C. DT. CARTRIDGE \* 37,90  
PUZZNIK DT. 36,90  
RICK DANGEROUS 36,90  
RINGS OF MEDUSA DT. 49,00  
ROBOCOCK 2 DT. CARTRIDGE \* 37,90  
SARAGON DT. 37,90  
SECOND WORLD DT. 59,90  
SECRET OF SILVERBLADES 37,90  
SILENT SERVICE 46,90  
STARCONTROL. \* 39,90  
STARLIGHT DT. 47,90  
STRATEGO DT. \* 39,90  
SUPER CAMP 45,90  
SUPER OFF ROAD RACER 45,90  
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES F.O.I. DT. CARTRIDGE \* 37,90  
TOTAL RECALL DT. 45,90  
TURNCANE 37,90  
ULTIMA 9 96,90  
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 37,90  
WELLTRIS DT. 36,90  
ZAK.MACKEN DT. 54,90

### Disk

808 ATTACK SUBMARINE DT. 85,90  
A10 TANK KILLER 84,90  
ALCATRAZ DT. \* 85,90  
ALPHA WAVES DT. \* 85,90  
B.A.T. DT. 73,00  
BATTLECHESS 2 DT. \* 85,90  
BATTLECOMMAND 85,90  
BETRAYAL DT. \* 89,90  
BILLY BOULDER \* 85,90  
BILLY THE KID DT. \* 59,90  
BUCK ROGERS 72,80  
CADAVER DT. 85,90  
CELECA QT 4 RALLY DT. 85,90  
CHALLENGERS COMPLICATION 72,80  
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB 89,90  
CHAMPIONSHIP RUN DT. 59,90  
CHAS STRIKES BACK 54,90  
CHASE HQ 2 DT. 59,90  
CHIPR CHALLENGE \* 59,90  
CRIME TIME DT. \* 59,90  
CROWN KOMPL. DT. \* 59,90  
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB 89,90  
DINOWARS DT. 54,90  
DRAGON BREED DT. 59,90  
DRAGON WARS 85,90  
DUNGEONMASTER DT. (1MB) 65,00  
ELVIRA DT. 85,90  
ENCHANTED LAND \* 54,90  
EPIC \* 59,90  
F-19 MISSION DISK VOL. 2 DT. 54,90  
F-19 STEALTH FIGHTER DT. 89,90  
FULL BLAST COMPLICATION 72,80  
GEISHA DT. 85,90  
GREAT COURT 2 DT. 85,90  
HARD DRIVEN 2 56,90  
HARPOON DT. 85,90  
HERIUM DT. 85,90  
INDIANA JONES 3 ADV. DT. 85,90  
INDIANAS 300 DT. 85,90  
ITCAME FR. DESERT 1 MB DT. 87,90  
JAMES POND DT. \* 59,90  
KICK OFF 2 DT. 59,90  
LEGEND OF FAIRGAIL DT. 85,90  
LEGION DT. 59,90  
LINE OF FIRE DT. 90,00  
LOOM DT. 85,90  
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 59,90  
M1 TANK PLATOON DT. 85,90  
MASTERGLAZER DT. 85,90  
MAUPTI ISLANDS KOMPL. DT. 85,90  
M.I.G. FULLCURM DT. \* 85,90  
M.U.S. 85,90  
N.A.R.C. DT. 59,90  
NITRO DT. \* 75,90  
OPERATION STEALTH DT. 11,90  
OPERATIONS STEALTH LOSUNG 59,90  
PANG DT. 96,90  
PANZA KICK BOXING DT. 96,90  
PARADOX 90 DT. 84,90  
PIRATES DT. 85,90  
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 59,90  
POPULUS DT. 84,90  
POPULUS DATA DISK DT. 35,90  
POWERMONGER DT. 85,90  
POWERMONGER DATA DISK DT. \* 39,90  
POWERPACK COMPLICATION DT. 85,90  
PUZZNIK DT. 59,90  
RED STORM RISING DT. 59,90  
ROBOCK 2 DT. 49,90  
ROGUE TROOPER 59,90  
SECOND WORLD DT. 54,90  
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. 89,90  
SIM CITY INCL. TERRAIN EDITOR 89,90  
SIMULCRA DT. 85,90  
SPREDBALL 2 85,90  
SPIDERMAN DT. 59,90  
SPINZIZZY WORLDS 59,90  
SUPER OFF ROAD RACER DT. 85,90  
SUPREMACY 99,90  
SWORD OF SAMURAI DT. \* 85,90  
TEAM SUZUKI DT. \* 85,90  
TEAM YANKEE DT. 85,90  
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 85,90  
THEIR FINEST HOUR DT. 89,90  
TIME WARR - DRAGONS LAIR 59,90  
TRANSWORLD DT. 85,90  
TOM AND THE GHOST DT. 85,90  
TOWER FRA DT. 89,90  
TOURNAMENT GOLF 85,90  
TURNCANE DT. 54,90  
ULTIMA 5 79,90  
UMS 2 DT. \* 72,90  
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 85,90  
UNENLICHE GESCHICHTE 1 DT. 85,90  
VOODOO NIGHTMARE DT. 85,90  
VROOM \* 85,90  
WAJIEB \* 59,90  
WLD WEST WORLD DT. 85,90  
WINGS DT. 74,90  
WOLFPACK DT. 74,90  
WONDERLAND 1 MB \* 74,90  
Z-OUT DT. 54,90

### ST AMI

### IBM

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX 229,90  
AD LIB KARTE MIT COMPOSER AIRCAPT SCENERY DESIGNER FS 4 0 ANDRETTI \* 69,90  
BAFF'S TALE 3 DT. 85,90  
BATTLETECH 2 79,90  
BATTLE OF BRITAIN \* 59,90  
BUCK BUSINESS DT. 75,90  
BLADE WARRIOR 79,90  
BLACK MEX 89,90  
BLUESMITHERS 96,90  
COVERT ACTION DT. 96,90  
CRASH COURSE DT. 96,90  
DAS BOOT DT. 96,90  
ELVIRA KOMPL. DT. 85,90  
EXTASE \* 72,90  
EYE OF THE BEHOLDER \* 72,90  
HARD NOVA DT. 74,90  
INTERCEPTOR SSI 72,90  
JONES IN THE FAST LANE 84,90  
KICK OFF 2 DT. 59,90  
KINGS QUEST 5 89,90  
KNIGHTS OF THE SKY DT. 85,90  
LARRY 3 KOMPL. DT. 85,90  
LIFE & DEATH 2 89,90  
LIGHTSPEED DT. 85,90  
LORD OF THE RINGS DT. 85,90  
MKG 29 FULLCURM DT. \* 89,90  
MOONBASE 59,90  
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT. 54,90  
OPERATION STEALTH DT. 85,90  
PINBALL MAGIC 85,90  
PGA TOUR GOLF DT. 85,90  
PORTS OF CALL DT. 85,90  
QUEST FOR GLORY 2 84,90  
RAIL ROAD TYCOON DT. 89,90  
RED BARON VGA 84,90  
RISE OF THE DRAGON 84,90  
SAVAGE EMPIRE 89,90  
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. EGA 78,90  
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VGA 84,90  
SIM CITY DT. 39,90  
SIM CITY ARCHITECTURES 1+2 JE 39,90  
SIM CITY TERRAIN EDITOR 85,90  
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 85,90  
SPEEDBALL 2 \* 74,90  
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT. 33,90  
STELLAR 7 79,90  
SUPREMACY 96,90  
THEIR FINEST HOUR 89,90  
TRANSWORLD DT. 85,90  
TUNNELS & TROLLS 84,90  
TV SPORTS BASKETBALL DT. 82,90  
ULTIMA 8 72,90  
UMS 2 DT. \* 75,90  
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 109,90  
WING COMMANDER 72,90  
WING COMMANDER SCENERY DISK 39,90  
WONDERLAND 75,90

### AMIGA ZUBEHÖR

3,5" 2 DD NoName 10er 9,90  
5,25" 2 DD NoName 10er 5,90  
AMIGA MAUS 79,90  
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 109,90  
MOUSE SET 19,90  
SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB 59,90  
XCOPY 2 incl. Hardware 59,90  
XCOPY PROFESSIONAL 74,90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Imtum vorbehalten  
Lies gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM \* Ausland Euroschick plus 10,00 DM

## MERETZKYS AMOURÖSES

### ABENTEUER

# Spellcasting 101

**E**rnle Eaglebeak will ein berühmter Zauberer werden. Grund für diesen ausgefallenen Berufswunsch: Erstens ist's spektakulär, zweitens verhilft's zu Ruhm und Ehre und drittens — nun — drittens schleppen Zauberer immer die tollen Mädchen ab. Doch bis dahin ist für Ernle, dessen Rolle Sie im Adventure "Spellcasting 101 — Sorcerers get all the girls" übernehmen, ein weiter Weg. Zuerst muß er sich mit seinem Stiefvater, einem wahren Monstrum, über das Für und Wider einer universitären Laufbahn auseinandersetzen (Ernie: "Papa, ich würde gerne studieren." Stiefvater: "Nix da!"). Dann folgt eine haarsträubende Flucht aus dem Elternhaus, ein unangenehmes Treffen mit der Ex-Klassenlehrerin und die Suche nach passenden Klamotten. Sollte Ernle den Weg zum Zauber-Campus schaffen, fangen die Probleme erst an: Nächtliche Orgien, verwirrte Professoren und rollenspielsüchtige Kommilitonen machen es schwer, sich auf die Zauberbücher zu konzentrieren. Und dann sind da noch die Mädchen...

Ernies Abenteuer stammen von Steven Meretzky, der schon mit "Hitchhikers Guide" oder "Leather Goddesses" die Freaks zur Raserei brachte. Im Gegensatz zu spartanischen Text-Adventure-Zeiten wurde sein neuestes Adventure dem heutigen technischen Standard angepaßt. Eine Übersichtskarte, Wort- und Objektlisten sowie Bilder, in die man

mit der Maus klicken kann, machen das Spielen leichter. Das Programm unterstützt VGA-, EGA- und CGA-Grafikkarten, außerdem bekommen AdLib- und Roland-Besitzer zauberhaften Sound zu hören. Wie schon bei "Leather Goddesses" darf der Spieler bestimmen, wie "hart" er das Spiel haben will. Drei Grade gibt's, von der cleanen Version bis zur Version, in der die Dinge beim Namen genannt werden. Keine Panik, die Grenzen des Anstands werden dabei immer noch gewahrt...

Wie wir in letzter Minute erfahren, arbeitet Steven Meretzky bereits an einer Fortsetzung namens "Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance".

Eine ähnliche Anziehungskraft, wie sie Zauberer in diesem Adventure auf junge Damen haben, besitzen auch Steve Meretzky's Spiele unter Adventure-Fans. Ich bin sehr froh, daß der witzigste Programmierer aus alten Infocom-Tagen die Abenteuerliste nicht ins Korn geworfen hat. Seine ausgeflippte Zauberer-Saga dürfte im Gegensatz zu den alten Infocom-Programmen nicht nur Adventure-Experten ansprechen. Dank der schönen Bilder und der Anklickoption ist das Programm auch für "Nor-



malsspieler" attraktiv. Sattelfestigkeit in der englischen Sprache ist allerdings unbedingt notwendig. Parser, Puzzles und Story zeugen von einem Meretzky in Hochform. So viele gute Gags in einem einzigen Spiel unterzubringen, ist fast teuflerliche nicht ins Korn geworfene hat. Seine ausgeflippte Zauberer-Saga dürfte im Gegensatz zu den alten Infocom-Programmen nicht nur Adventure-Experten ansprechen. Dank der schönen Bilder und der Anklickoption ist das Programm auch für "Nor-

schon Verschwendung — selbst die Anleitung ist eine hochkarätige Pointenschleuder. "Spellcasting 101" gehört zu den ganz wenigen Sahnehäubchenanteilen auf dem Adventure-Kuchen und wird so schnell nicht von meiner Festplatte verschwinden.

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Legend, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 79%

AMIGA

Grafik: 72% Sound: 60%

nicht geplant

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

C 64

nicht geplant

nicht geplant

al



Ein Rollenspielhaufen beim Lieblingsthema: Mutierte Croissants gegen an. (MS-DOS/VGA)

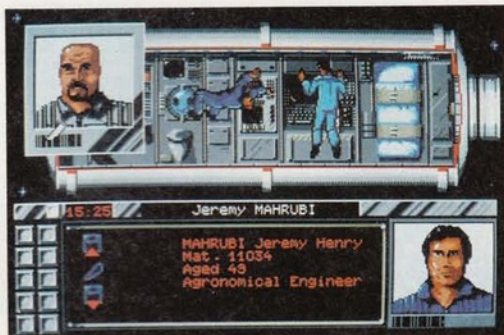
Das Warten hat sich gelohnt. Als eingeschworener Meretzky-Fan (sein "Stationfall" war das Adventure, das mich am stärksten beeindruckt hat) bin ich froh, daß er der Spielerszene erhalten geblieben ist. Technisch ist Spellcasting 101 auf dem neuesten Stand, ohne sich im Schnickschnack zu verlieren. Noch besser ist meiner Meinung nach die Geschichte. Spätestens nach



dem ersten Kontakt mit Gretchen Snowbunny liegt auch der hartnäckigste Miesepeter vor Lachen unterm Tisch — Meretzky's Humor ist einfach umwerfend. Nicht verschwiegen sei, daß das Programm für alle, die nicht fit im Englischen sind, eine harte Nuß sein wird. Doch sonst: Ein eingeschränktes "Sofort besorgen und spielen"!



Gretchen Snowbunny will ins Bettchen... (MS-DOS/VGA)



Bei dem Dosen-Feeling kann man ja nur kopfstehen (MS-DOS/VGA)



Frodo wandelt mittelmäßig durch Mittel Erde (MS-DOS/VGA)

## SCHWEINE IM WELTALL

## Murders in Space

**E**in ausgeprägter Killerinstinkt macht nicht einmal vor der Schwerelosigkeit halt: Auf der Raumstation Pegasus werden Stück für Stück die Besatzungsmitglieder abgemurkt. Liegt's am dunklen Kaffee, der desolaten Stimmung oder der düsteren Vergangenheit der Crew? Das müssen Sie im Adventure "Murders in Space" herausfinden.

Im Spiel tickt langsam die Zeit ab, nach der die Besatzung ein reges Eigenleben führt: sie arbeitet, schläft und lügt. Die Station besteht lediglich aus neun Räumen und

acht Besatzungsmitgliedern. Der Spieler steuert seine Figur mit Joystick, Maus oder Tastatur. Will man beispielsweise die schwerelose Erdrosselle untersuchen oder mit dem noch lebenden Captain reden, klickt man einfach mit einem Mauszeiger darauf. In diesem Fall erscheint entweder ein hübsches Bild (Loch im Kopf) oder ein Hinweis ("Ich war's nicht"). Zusätzlich zu den Denkaufgaben darf der Spieler kleine Geschicklichkeitstests bestehen. Anleitung und alle Texte sind übrigens in Deutsch — löblich, löblich... *al*

Murders in Space ist trotz der ungewöhnlichen Aufmachung eine recht klassische Angelegenheit. Man sucht Indizien, durchleuchtet Vergangenheit und Alibis der Crew, bedient merkwürdige Armaturen und versucht, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Leider sind die Handlungsmöglichkeiten ziem-

*Geht so*



lich eingeschränkt: Mehr als drei Fragen kann man dem Verdächtigen in einer Situation nicht stellen. Außerdem hätte man sich bei der Grafik etwas mehr Mühe geben können. Umwerfende Neuheiten bietet das Adventure zwar nicht, bringt aber für Einsteiger und Profis ein paar äußerst vergnügliche Stunden.

## RINGELPIEZ

## Lord of the Rings

**E**ines der größten Meisterwerke der Fantasy-Literatur diente dem renommierten Softwarehaus Interplay als Vorlage für seine neueste Rollenspielreihe: "Lord of the Rings". Wie schon im Buch, wird die Handlung der Spiele in drei Teile geteilt. Im nun erschienenen ersten Programm der Reihe steuert Ihr den Hobbit Frodo Beutlin durchs berühmte Auenland. Hier müßt Ihr nicht nur Gefährten auftreiben, die Euch später helfen, den Zauberring von Finsterling Sauron zu vernichten, sondern auch den einen oder anderen auftrag

erledigen. Grafisch hat sich Interplay mit Lord of the Rings komplett vom alten "Bard's Tale"-Schema gelöst. Landschaft, Häuser, Labyrinth und alle Spielfiguren werden aus einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive gezeigt. Per Klick auf entsprechende Icons haut Ihr in Kämpfen zu, wird ein Zauberpruch ausgelöst oder können die Charaktere der eigenen Party genauer untersucht werden. Durch das Eintippen von englischen Wörtern könnt Ihr Euch mit allen auftauchenden Figuren unterhalten. *mh*

Der Herr der Ringe war (und ist) eines meiner absoluten Lieblingsbücher (12mal gelesen). Interplay ist es zumindest teilweise gelungen, die tolle Atmosphäre des Buches einzufangen. Laufend trifft man auf alte Bekannte und untersucht Orte, die man aus dem Buch kennt. Nachteil der Sache: Wenn jemand den

*Geht so*



Roman nicht kennt, verliert das Computerspiel viel von seinem Reiz. Außerdem läßt Lord of the Rings spielerisch etwas zu wünschen übrig. So geht ein großer Teil der Zeit fürs Herumlaufen im Auenland drauf. So dürten nur abesolot eingefleischte Tolkien-Fans ihre Freude an diesem Programm haben.

**STECK BRIEF**

Genre: Adventure  
Hersteller: Infogrames, Zirkapreis: 90 Mark

**MS-DOS 61%**

Grafik: 57% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

**STECK BRIEF**

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Interplay, Zirkapreis: 120 Mark

**MS-DOS 46%**

Grafik: 49% Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

LADY IN BLACK

# Elvira

Die schrille Gruselbraut "Elvira" verbreitete Angst und Schrecken bislang in grotesk-komischen Horrorstreifen, die zum Teil ihren Weg auch in deutsche Videotheken gefunden haben. Mit einigen Monaten Verspätung gibt die Dame in Schwarz jetzt ihr Computerspieldebüt.

Die Titelheldin mit dem phänomenalen Oberkörper hat Euch als Geisterjäger engagiert. Elvira erbt neulich ein lauschiges Schloßchen, in dem allerdings der Geist der toten Ururgroßmutter Emelda

beschworen wird. Emeldas Gefolge, Geisteritter, Skelette und anderes Gruselgesindel, macht das Anwesen unsicher. Mit einem Messerchen und zwei Zaubertänken ausgestattet, geht Ihr auf Erkundungstour. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Eure Spielfigur hat bestimmte Werte in Kategorie, die sich durch das Einsetzen von Gegenständen verbessern lassen. Außerdem kann Elvira neue Zaubertänke brauen, wenn man ihr die erforderlichen Zutaten anschießt.

Am Anfang des Spieles ist man noch von Elviras "herausragenden" Eigenschaften, dem Blut- & Busen-Szenario und den anständigen Grafiken beeindruckt. Aber wehe, Ihr betätigt Euch etwas länger als Geisterjäger. Denn was hier auf der Verpackung so vollmundig als Rollenspiel titliert wird, entpuppt sich nach kurzer Zeit als müdes Action-Adventure. So hat unser Held zwar einzelne Charakter-

Na ja...



werte, doch leider werden diese nicht durch Beförderungen dauerhaft angehoben. Unter aller Kanone ist auch das eigenwillige Geschicklichkeits-Kampfsystem. Daß dann bei einem eingesteckten Treffer nicht nur Lebensenergie abgezogen wird, sondern zusätzlich Charakterwerte wie z.B. Stärke und Gewandtheit absinken, halte ich für ganz schön unfair. So wird man gleich mehrfach bestraft.

Geht so



"Nicht für Jugendliche unter 18 Jahren geeignet" warnt ein Sticker auf der Packung — klingt ja mächtig interessant. In Kinderhände gehört Elvira wirklich nicht; die technisch gute Grafik bietet reichlich Blut- und Horror-Deko, bei dem sich allerdings kaum ein Magen eines videogestählten Jugendlichen umdrehen wird. Das Erforschen des Schlosses macht nur anfangs einigermaßen Spaß, weder die Adventure-, noch die Rollenspielelemente können langfristig begeistern. Der Kauf des

nicht gerade billigen Programms rentiert sich nur für diejenigen, denen der Horrorschnack wichtiger ist als ein langfristig fesselndes Spielprinzip. Eine fortgeschrittene Zumatung ist der Kopierschutz: Die Zaubertänke stehen in einem Büchlein, das man nur lesen kann, wenn man durch eine rote Folie linst, die der Packung beiliegt. Das ist auch bei guten Lichtverhältnissen eine ziemliche Mühsal, auf die man im Lauf des Spiels immer wieder zurückkommen muß.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 bis 120 Mark	
<b>MS-DOS</b> 42%	<b>AMIGA</b> 42%
Grafik: 76% Sound: 68%	Grafik: 76% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel	
<b>ATARI ST</b>	<b>C 64</b>
in Vorbereitung	nicht geplant



Der "Hausmeister" ist nicht gerade wegen seines Charmes berühmt (Amiga)



Die Titelheldin Elvira tritt nur am Rande in Erscheinung (MS-DOS/VGA)



derlichen Zutaten anschießt. Kleine Kostprobe aus dem Rezeptbuch: "Zerhacke eine große Made in kleine Stückchen..."

Fällt Euch ein interessanter Gegenstand ins Auge, könnt Ihr ihn untersuchen und vielleicht sogar mitnehmen. Durch das Anklicken von Verben, die in einer Menüleiste stehen, kann man außerdem Manipulationen wie Benutzen, Öffnen, Aufschließen etc. vornehmen. Ungewöhnliches geschieht beim Kampf mit einem Monster. Ihr müßt Geschicklichkeit beweisen und schleunigst nach links oder rechts klicken, um an der entsprechenden Seite den Angriff abzublocken.

Die getestete PC-Version benötigt eine EGA- oder VGA-Karte sowie eine Festplatte und 640 KByte RAM. Die Amiga-Version verlangt 1 MByte RAM und kann sowohl von Festplatte als auch von Diskette gespielt werden.

◀ Rollenspiel-Puritaner schreien entsetzt auf: Der Ausgang eines Kampfs hängt auch von Eurer Geschicklichkeit ab (MS-DOS/VGA)



Entdeckt: der unterirdische Eingang zum Schloß (Amiga)



Nur nicht zu viele kleine Ballons gleichzeitig fabrizieren (Amiga)

## TUNNELS'N'T-SHIRT

## Obitus

Erinnert Ihr Euch noch an den Action-Adventure-Mix "The Kristal"? Ein Teil des Entwicklerteams versucht sich jetzt erneut an einem "Fast-Rollenspiel", bei dem es neben Knobeln und Kartenzeichen auch einige Actionsequenzen zu überleben gilt. In "Obitus" spielt man einen Zeit-Schiffbrüchigen, der aus dem quasi-mittelalterlichen "Middlemere" zurück ins zwanzigste Jahrhundert möchte. Die vier Herrscher dieses Fantasy-Landes besitzen je ein Teil eines mysteriösen Apparates, der sich gut als Zeitmaschine mißbrauchen

läßt. In 3D-Sequenzen wandert man durch Wälder und Höhlensysteme; alle Handlungen (nehmen, benützen, sprechen, etc.) werden über eine Menüleiste und per Maus abgewickelt. Trifft man ein anderes Wesen, darf man es anklicken und auf Gesinnung, Fähigkeiten und Besitz untersuchen. Um von einem Wald ins nächste Schloß zu kommen, muß eine horizontal scrollende Landstraße durchhüpft und durchprügelt werden. In den Schlössern schließlich steuert man die Figur à la "Monkey Island" die Räumlichkeiten. *wi*

Knapp daneben: Nach anfänglicher Skepsis fand ich doch Gefallen an diesem Einfachstrollenspiel. Technisch gibt's — man kennt das von Psychognosis — nichts auszusetzen. Die 3D-Grafik ist flott sowie atmosphärisch gezeichnet, in der (lästigen) Hüpf- und Prügelsequenz wird sogar auf mehreren Ebenen ruckfrei

Gehst so



und parallax gescrollt. Auch die Maus- und Menüsteuerung ist nett gelungen: Obitus spielt sich wirklich gut. Einige Schnitzer mindern jedoch den Spielspaß: Zu Beginn entrinnt man dem Waldlabyrinth, kämpft sich durch den Prügellevel, nur um in eine der gemeinsten Sackgassen der Spielegeschichte zu geraten.

## BALL-BESTECHUNG

## Pang

Der Spielablauf ist ebenso einfach gehalten wie der Name: In "Pang" geht es darum, mit einer Harpune Ballons zu zerpiksen. Wird einer getroffen, zerspringt er in zwei kleinere. Das setzt sich so lange fort, bis die Minimalgröße erreicht wurde, und sie sich endgültig auflösen. Hört sich einfach an, ist es eigentlich auch, wenn man die Ballons nur berühren dürfte. Eure Spielfigur sollte sich tunlichst vor den Bällen in Acht nehmen, sonst droht ein Lebensverlust. Damit dies nicht ständig passiert, schwebt nach der Teilung eines Bal-

lons des öfteren ein possierliches Extrasymbol auf den Boden. Wer zugreift, der erhält u.a. eine Doppelharpune, eine Pistole mit Dauerfeuer, verlangsamt die Bewegung der Ballons, stoppt diese kurzzeitig oder reizt sie mit Dynamit zur sofortigen Teilung. Ab und zu tummelt sich zudem nerviges Kleinvieh auf dem Spielfeld, das Euren Waffen allerdings hilflos ausgeliefert ist. Ihr besucht im Laufe der Zeit 17 verschiedene Länder, die jeweils vier Spielfelder bieten. Wer will, kann zusammen mit einem Partner aufbrechen. *mg*

Ocean sollte mehr von diesen niedlichen, prima durchdachten Geschicklichkeitsspielen umsetzen. Nachdem schon "Rainbow Islands" den Sprung aus der Spielhalle in die eigenen vier Wände (dank Grafitgold) glänzend überstanden hat, wurde auch Pang hervorragend adaptiert. Die Amiga-Version spielt sich

Gut!



sehr gut und steht selbst in Sachen Grafik dem Arcade-Vorbild in nichts nach. Pang macht alleine und zu zweit einen Heidenspaß und bietet dank der 17 Länder und vier Spielstufen genügend Abwechslung. Außerdem ist es eine Klasse besser als der Schnitt "Oops Up" (siehe Test in Ausgabe 1/91).

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 51%

Grafik: 69% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 69%

Grafik: 61% Sound: 57%

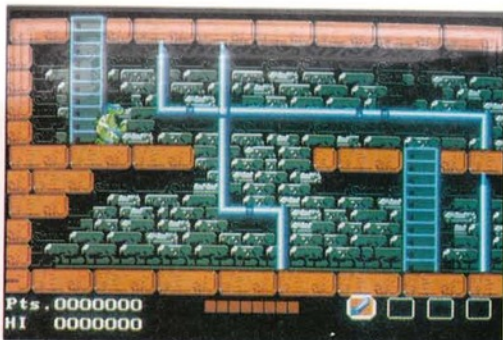
Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung



Da platzt mir doch vor Schreck der Kopf (Amiga)



Tiere in Not: Schützt die Schildkröten (MS-DOS/CGA)

## ZOFF MIT ZOMBIES

# Horror Zombies

In einem alten Spukgemäuer treiben sich allerlei finstere Geister und Monster herum, die den Nachbarn einen ordentlichen Schrecken einjagen. Ein blondbeschopfter Held versucht nun, in dem Geschicklichkeitsspiel "Horror Zombies from the Crypt", das Spukhaus von den bösen Gestalten zu befreien. Natürlich sehen die Geister, Zombies, Vampire, Hexen und anderen Horrortiere dem Exorzismusversuch unseres blonden Nachwuchs-van-Helsing nicht tatenlos zu. So warten in den einzelnen Räumen des Hau-

ses Heerscharen von Monstern, die dem Helden das Lebenslicht auspusten wollen. Um die Aufgabe zu erfüllen, sind in verschiedenen Bereichen des Hauses, die aus der Seitenansicht gezeigt werden, jeweils eine bestimmte Anzahl Totenschädel einzusammeln. Um die Geisterhutz erfolgreich abzuschließen, kann der Held rennen, klettern, hüpfen und auf Knopfdruck schleichen. Per Sprung darf der Monsterjäger so auf Brüstungen, Fensterbretter und Vorsprünge hopsen, auf denen feine Gegenstände liegen. mh

Ein prächtiger Filmvorspann im Cinemaware-Stil stimmt auf das kommende Spiel wunderbar ein. Leider werden die Horror Zombies aus der Gruft der hohen Erwartung nicht ganz gerecht. Den Vampirkiller erwartet ein durchschnittliches Hüpf- und Sammelspielchen, an dem vor allem Kartenzwecker und Tüftler

*Geht so*



Gefallen finden. Dank des verwinkelten Gebäudes und einer Vielzahl kleiner Puzzles (wo ist die Geheimtür?) kann das Gruselvergnügen ein ganzes Weilchen für Unterhaltung sorgen. Dafür, daß die Zombies sich nicht über das gehobene Mittelmaß hinausheben, sorgt z.B. die empfindliche Kollisionsabfrage.

## AB IN DIE SUPPE

# Teenage Turtles

Bisher durften die Turtles nur die Kassen der Spielzeug- und Filmindustrie klingeln lassen, jetzt sollen sie auch auf Imageworks Konten für schwarze Zahlen sorgen. In der Computerspielumsetzung steuert Ihr die vier Schalentiere durch die Kanalisation von New York. Die geschäftstüchtigen Burschen hüpfen, tauchen und prügeln sich einzeln über monsterhaltige Plattformen und versuchte Gewässer auf der Suche nach Erzlump Shredder und seiner Ninja-Gang. Habt Ihr einen Level geschafft, könnt Ihr Eure

Kampfschildkröten aus der Vogelperspektive in den nächsten Abwasserkanal steuern und dabei Bösewichter plätten. Unterwegs findet Ihr Extrawaffen und Turtle-Pizza, die Eure Lebensenergie wieder auffrischt. Damit Ihr unterwegs nicht verlohren geht, versorgt Euch Zen-Ratte Splinter auf mentalem Weg mit einer Übersichtskarte des Kampfgebietes. Ist einer der vier Freunde gescheitert, übernimmt die nächste Schildkröte die Aufräumarbeit: Sprich, nach drei Continues ist endgültig Schluß mit der Turtelei. vw

Man sollte dem Tierschutzbund einen Tip geben: Was Imageworks mit den putzigen Heldenkröten anstellt, grenzt schon an Tierquälerei. Die getesteten Versionen können weder technisch noch spielerisch überzeugen: Das Spiel ist lahm, das Leveldesign eine große Gähnummer, die Kollisionsabfrage

*Na ja...*



ungenau, die Grafik unansehnlich und der Dudel-Sound beleidigt die Ohren. Besonders der Untertasseiteil hätte eine extra Level-Gurke verdient: Die Taucheinlage ist so dynamisch wie ein toter Esel. Da wollte wohl jemand ganz schnell das ganze große Geld mit den Turtles machen; so sieht das Spiel auch aus.

**STECK BRIEF**

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

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 63%**

Grafik: 60% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 60 bis 85 Mark

**MS-DOS 36%**

Grafik: 34% Sound: 16%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA 36%**

Grafik: 38% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 36%**

Grafik: 38% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

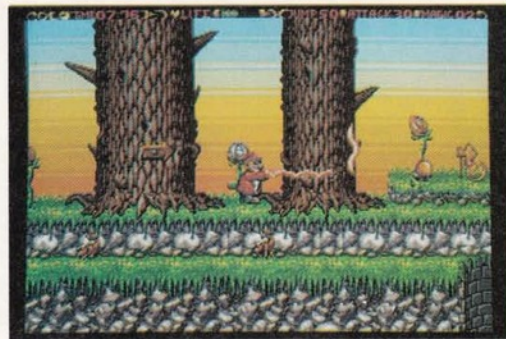
**C 64 36%**

Grafik: 36% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel



So ein Riese ist nicht leicht aus der Ruhe zu bringen (Amiga)



Prügel für den Krabbelkäfer (ST)

## UNENDLICH LAHM

## Unendliche Geschichte II

Im zweiten Film zu Michael Endes Erfolgsroman "Die Unendliche Geschichte" muß Bastian gegen die mächtulsterne Zauberin Xayde antreten. Sechs besonders actionverdächtige Sequenzen des Films können wir jetzt in der Computeradaption mit dem Joystick nachspielen. In der Silberstadt muß Bastian gemeine Riesen von Plattformen stoßen. Anschließend schubst der brave Drache Fuchur in einer 3-D-Sequenz gegnerische Flieger in die

Seitenbegrenzung. Sind wir wieder heile auf dem Boden gelandet, besteigt Bastian, möglichst ohne Abstürze, die Mauern des Zauberschlosses und darf anschließend die einzelnen Etagen mit einer Sprühdose von Giganten befreien. Alle Spiele werden durch eine Rahmenhandlung zusammengefaßt, in der der Fortgang der Geschichte bildlich geschildert wird. Nach jeder Actionsequenz gibt's ein Paßwort, das den Neueinstieg ermöglicht. ww

Das fragwürdige Unterfangen, aus einem netten Märchenroman ein komplexes Action-Adventure-Gemisch zu machen, ist leider nicht gelungen. Hat man die unerfreulich lange Ladezeit überstanden, wird man nicht etwa mit spielerischer Dynamik entschädigt, sondern vor eine neue Geduldsprobe gestellt:

Na ja...



Die Actionsequenzen entpuppen sich als extrem mühseliges Hantieren mit dem Joystick und langweilen den Profi schon nach kurzer Zeit. Die Rahmenhandlung gibt die erzählerische Tiefe des Romans nur in Ansätzen wieder und wirkt bei mehrmaligem Spielen eher störend. Als Actionspiel leider ungeeignet.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Linel, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 45%

Grafik: 55% Sound: 45%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

## WICHEL DIR EINEN

## Enchanted Land

Depressionen in Damiran: Das typische Hintergrundgeschichten-Schicksal vom glücklichen Völkchen, dessen magische Schutzmacht von einem bösen Zauberer zerschmettert wurde, hat wieder zugeschlagen. Der nette Zauberwichtel Kurgan wird auserwählt, in fünf Levels die flackernden Einzelteile des versprengten Magiespenders wieder einzusammeln. Für Euch bedeutet das eine Menge Jump-and-Run-Arbeit, denn "Enchanted Land" ist ein astraines Plattformspiel mit einem Spritzer Action. Kurgan muß

neben Hüpfgeschick auch Feuerkraft im Kampf gegen die zahlreichen Monster beweisen, die sich ihm auf der Suche nach den Zauberkäuflein in den Weg stellen. Er kann eine von acht Waffen wählen, und damit per Feuerknopfdruck die Gegner bekämpfen. Bestimmte Waffen darf man aber nur benutzen, wenn man einen ausreichend hohen Angriffswert hat. Dieser läßt sich ebenso wie Sprungkraft und Lebensenergie durch das Aufsammeln entsprechender Kristalle erhöhen. Am Levelende warten dicke Obergegner. hl

Videospielbesitzer machen Computerspielern gerne eine lange Nase, wenn es um erstklassige Jump-and-Run-Spiele geht. Enchanted Land bemüht sich brav, diese Lücke zu schließen: bunte Grafik, solide Steuerung, diverse Extrawaffen — das kann sich sehen lassen. Die Spielbarkeit ist ordent-

Geht so



lich, aber die Motivation will beim besten Willen die "Guter Durchschritt"-Grenze nicht überschreiten. Das in alle Richtungen tadellose Scrolling holt Erstaunliches aus dem ST heraus. Die Übersichtlichkeit leidet jedoch darunter, daß der Bildausschnitt erst dann gescrollt wird, wenn man sich dem Bildrand nähert.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST 66%

Grafik: 69% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Die arme Maus würde gerne 'raus (C 64)



Dann tanz mal schön, kleiner Bär! (MS-DOS)

## ALTER KÄSE

# Summer Camp

**T**halmus kehrt zu den Wurzeln des klassischen Hüpfspiels zurück: Im "Summer Camp" geht es zu wie weiland in Bounty Bobs durchgedrehtem Höhlenkomplex. Das kostbare Stars'n Stripes-Banner des Ferienlagers ist verschwunden, eine kleine Maus fühlt sich berufen, es wiederzufinden. Das Spielfeld besteht aus ein paar Dutzend plattformgefüllter Bildschirme. Scrolling gibt's (wie bei diversen Vorbildern) nicht, verläßt man einen Bildschirm z.B. am oberen Rand, taucht man am Boden des nächsten wieder auf. Gestört wird die Suche von allerlei wuselndem Getier. Diese folgen einfachen und fest vorgegebenen Bewegungsmustern und können so durch das richtige Timing umgangen oder übersprungen werden. Kollidiert man trotzdem mit einem bissigen Wachhund oder einem Bienenschwarm, verliert die Maus Lebensenergie. Das Camp hat auch seine guten Seiten: Aufzüge und Luftballons erleichtern die Fortbewegung, herumliegende Nahrungsmittel und Extras (z.B. Schußwaffen) schützen vor vorzeitigem Spielende. *wi*

Ein Software-Oldie, Jahrgang 1990? Bei aller Achtung vor diversen Kong- und Miner-Spielen, ist mir "Summer Camp" definitiv ein paar Pixelchen "zu klassisch" geraten. Wer setzt sich heute noch gerne vor den Rechner, nur um mittels millimetergenauen Sprüngen und präzisem Timing ein paar einfalllose Sprin-

Na ja...



tes zu umgehen? Summer Camp ist zu schludrig gestaltet, um lange zu fesseln. Unfaire Situationen stellen die einzige (und frustrierende) Abwechslung im unübersichtlichen Bildschirmabyrinth. Viel langweiliger ist's auch im "echten" Feriencamp nicht. Und wer verbringt da noch seine Freizeit?

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64** 40%

Grafik: 45% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer

## NIEDER MIT DER KRONE

# Crown

**A**uf der Fantasywelt von "Crown" sind die Tiere an der Macht. Jedes Jahr wird unter ihnen der stärkste und mutigste Krieger zum neuen König gewählt. Doch bevor Ihr die Krone aufsetzen könnt, müßt Ihr Euch erst einmal zum Krönungsort durchschlagen. Je nachdem, aus welchem der sechs Länder Ihr startet, steht Euch eine andere Prüfung bevor. Engländer müssen mit ihrem treuen Roß Hindernisse überwinden und dabei Schilder mit der Lanze auf sammeln. Japaner hüpfen mit einem Drachen von Insel zu Insel und sammeln Kürbisse

ein. Wikinger weichen mit ihrem Boot gefährlichen Walen und Haien aus, und russische Bären verdienen sich die Überfahrt mit einem kessen Kosakentanz. Habt Ihr ein Etappenziel nach spätestens drei Versuchen erfolgreich gemeistert, dann wartet jeweils ein landestypischer Endgegner auf Eure Prügelkünste. Vor der Krönung müssen noch einmal alle Endgegner tüchtig vermöbelt werden. Alle Aktionen werden in Crown mit dem Joystick ausgeführt, wobei der Level von der Seite gezeigt wird. *—wv*

Zeichenkünstler Ogan Kandemiroglu hat zwar ansprechende Bilder auf den Monitor gezaubert, doch leider reichen diese nicht aus, Crown attraktiv zu gestalten. Näher betrachtet entpuppt sich das Spiel als uninspirierter Geschicklichkeitstest, der unseren Handlungsspielraum gewaltig einschränkt. Dem Spie-

Na ja...



ler stehen frustrierte Stunden bevor, will er sich mit heiler Haut durch alle Level kämpfen: Das ewige Rauf und Runter mit dem Joystick, das Fehlen von jeglichen Extras und der sich wiederholende Handlungsablauf können wenig begeistern. Crown ist ein Demoprogramm für nette Grafik, mehr nicht.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**MS-DOS** 33%

Grafik: 71% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung





Na dann los und fröhlich gemetzelt, Dick! (Amiga)



Dröge, langsam und ziemlich eingleisig (Amiga)

## BETONKRAGEN

## Dick Tracy

Und wieder eine Kinofilmumsetzung für den Computer. Diesmal hat es den armen "Dick Tracy" erwischt. Lips Manlis, eine dicke Nummer der New Yorker Unterwelt, ist mit einem Klotz Beton an den Tretern im East River versenkt worden. Wie es der Zufall will, übernimmt sein alter Kumpel Big Boy kurze Zeit später die Leitung von Lips' Nachtclub. Sollte Big etwa seine öligen Finger bei dem unfreiwilligen Tauchbad im Spiel gehabt haben? Der Sache geht Dick Tracy natürlich auf den Grund. In insgesamt 60 Bild-

schirmen marschiert unsere Spürnase unbeirrt auf das Hauptquartier der Gangster los und nietet dabei alles um, was sich bewegt. Kann er zuerst nur beherzt mit den Fäusten zuschlagen, so findet er schon bald eine handliche Wumme, mit der die Aufräumarbeit leichter von der Hand geht. Wenn Dick allerdings selber zuviel Blei einfängt, wird ihm das einzige Lebenslicht ausgeblasen und die Gangsterjagd ist zu Ende. Dann bleibt Euch nur noch, Eure Initialen in der aktuellen Abschußliste einzutragen. vw



Heilige Kalaschnikoff, was für ein uninspirierter Käse! An diesem Spiel stimmt aber auch gar nichts: Die Grafik würde selbst auf minderbemittelten 8-Bit-Maschinen zu Unmuts-

Hilfe



äußerungen führen. Die einzelnen Bildschirmabschnitte werden ein- und ausgeblendet und zerstören auch das letzte bißchen an spielerischer Dynamik. Dick zuckelt und ruckelt durch die Gegend, als hätte er selber einen Betonklotz am Bein. Zum Glück ist schon nach einem Bildschirmleben Schluß mit dieser Folter.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 8%

Grafik: 23% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 8%

Grafik: 13% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 8%

Grafik: 13% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

C 64 8%

Grafik: 15% Sound: 17%

Schwierigkeit: leicht

## BREMSE

## Stun Runner

Ataris Automaten basieren meistens auf einer schlichten, aber witzigen Idee. So auch "Stun Runner": Die Programmierer scheinen auf eine wilde Schlittschuhfahrt gegangen zu sein, bevor sie sich ans Programmieren machten. Sie packten eine futuristische Rodelbahn auf die Chips, peppten das Spiel mit Extras und Schikanen auf, verpaßten dem Ganzen einen schnittigen Sound und schnelle 3-D-Grafik.

Der Spieler gondelt mit einem hypermodernen Bob durch verschiedenfarbige

Tunnels und Röhren. Das Gefährt beschleunigt von alleine, der Spieler steuert lediglich mit dem Joystick oder der Tastatur nach links und nach rechts. Leistet man sich solche Bremsmanöver öfter, schafft das festgesetzte Zeitlimit nicht mehr — Game Over. Sterne bringen eine Menge Punkte, Pads beschleunigen den Bob gewaltig; dann ist er praktischerweise auch unzerstörbar. Auf dem Spielfeld tummeln sich Gegenspieler, die versuchen, den Stun Runner zu bremsen, wenn man sie nicht wegballert. al

Ich kann mir nicht helfen, aber Stun Runner geht jeglicher Witz ab: Der genervte Spieler rutscht mit einer Art schaumgebremsten Isetta über Glatteis, drückt dann und wann lustlos den Feuerknopf und versucht

Na ja...



krampfhaft, nicht einzudösen. Legt man das Gefährt falsch in die Kiste (die man natürlich

vorher nicht sehen kann), steuert sich die Kiste wie auf einer Meile Sandpapier. Auf dem Amiga ist Stun Runner so langsam, als lief das Spiel in Zeitlupe, auf dem C 64 fühlt man sich an die ersten Sprite-Experimente von 1985 erinnert. Die Rasanz des Automatenbildes wird nicht annähernd erreicht.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 29%

Grafik: 27% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

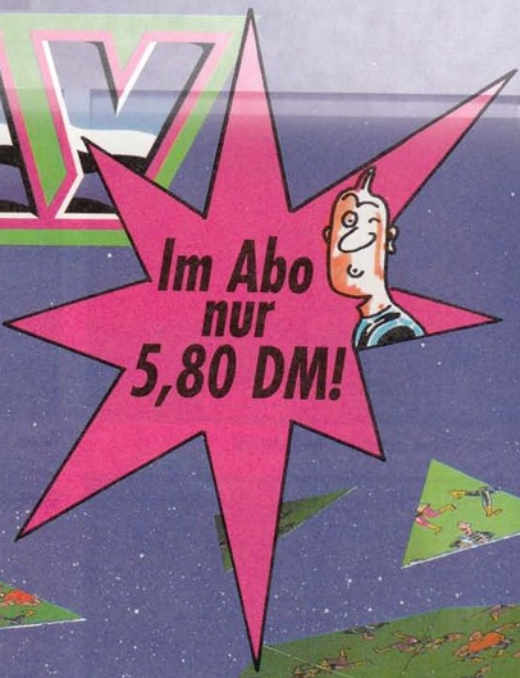
C 64 31%

Grafik: 31% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

# POWER PLAY

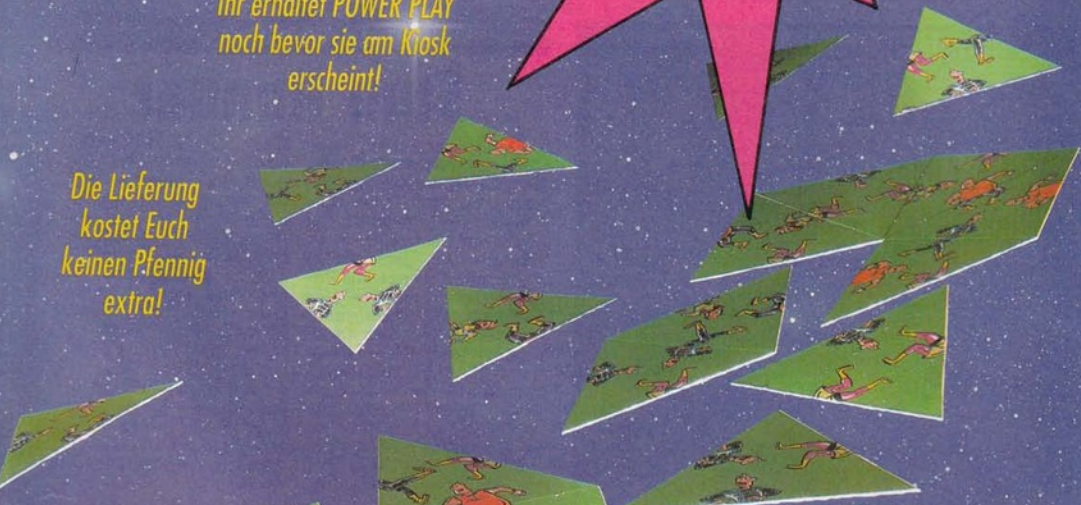
Ihr zahlt pro Heft im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM!



Im Abo nur 5,80 DM!

Ihr erhaltet POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint!

Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Ihr könnt vierteljährlich, halbjährlich oder ganzjährig bezahlen!

Im Abo inkl.: das Star-Killer-Puzzle!



MS-DOS Grafik: 23% Schwierigk.: mittel	ATARI ST in Vorbereitung
MS-DOS Grafik: 23% Schwierigk.: mittel	ATARI ST in Vorbereitung
MS-DOS Grafik: 23% Schwierigk.: mittel	ATARI ST in Vorbereitung
MS-DOS Grafik: 23% Schwierigk.: mittel	ATARI ST in Vorbereitung

**Im Abo  
nur 5,80 DM  
anstelle von  
6,50 DM!**

Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

# POWER PLAY

# JAHRES-ANGEBOT

Das Abo inklusive Star-Killer-Puzzle! ...wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??? !!!



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 erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Macht jetzt Eure POWER PLAY Sammlung komplett!

(089) 20251527



Eure Nachricht an die Redaktion...



# POWER PLAY

# EINZELHEFT-BESTELLUNG

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_ für 6,50 DM pro Heft  
 Ich bestelle \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_ für 6,50 DM pro Heft  
 Es sind alle POWER PLAY-Ausgaben von 4/90 - 2/91 lieferbar!

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoid 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucasfilms Loom 6/90 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradus 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

- \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989) für 9,80DM pro Heft
- \_\_\_\_\_ Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990) für 9,80 DM " "
- \_\_\_\_\_ Sammelordner in Neopink zum Einzelpreis von 9,-DM \_\_\_\_\_ DM Gesamt

Rechnungsbetrag zzgl. Versandkosten \_\_\_\_\_ DM

# 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 \_\_\_\_\_

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen \_\_\_\_\_

**POWER PLAY****ABONNEMENT**

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

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon(Vorwahl) \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

ich bezahle  jährlich  halbjährlich  vierteljährlich

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

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01/AD 10 13

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**  
Abonnement-ServiceMarkt&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****EINZELHEFTE**

Absender:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon(Vorwahl) \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**  
LeserserviceMarkt&Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

**POWER PLAY****LESER-HITPARADE**

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon(Vorwahl) \_\_\_\_\_

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

**Power Play**  
RedaktionMarkt&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. Transworld
2. Maupiti Island
3. Battle Command
4. Geisha
5. Billy the Kid
6. Loopz
7. Galactic Empire
8. MIG-29 Fulcrum
9. Sim City
10. Hard Drivin' II

**W**as 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 Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

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

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

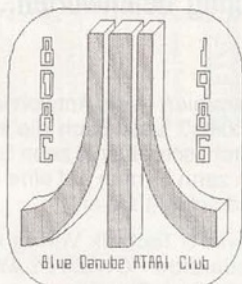
Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. März 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

## Deco-Soft

Computerspiele selber entwickeln: Auf diesen Schwerpunkt haben sich die Mitglieder von Deco-Soft in ihrer Clubarbeit spezialisiert. Ihr Hauptaugenmerk richten sie hierbei auf das Programmieren von Text-Adventures und Strategiespielen. Momentan sind sie dabei, sich das notwendige Fachwissen für die Programmierung von hochauflösender Grafik und Digi-Sound zu erarbeiten. Auch eine Clubzeitschrift ist geplant, die sich zu großen Teilen aus Auszügen anderer Zeitschriften sowie eigenen Erfahrungsberichten zusammensetzen soll. Auch ein Tipsteil ist vorgesehen, der weniger zur Bewältigung von Spielen, sondern mehr zur Unterstützung bei Programmierproblemen beitragen soll.

## Blue Danube Atari Club

Sie haben sich ganz und gar dem Atari verschrieben, die ca. 50 Mitglieder des BDAC, wie sie sich in Kurzform nennen. Hierbei wenden sie sich seit 1988 gleichermaßen dem Atari ST und XL, den Videospiele und den Computern an sich zu. Seit vier Jahren besteht der Club nun schon. Individuelle Zusammenarbeit sehen die Mitglieder als ihr herausragendstes Merkmal, unterstützt durch die geringe Mitgliederzahl. Dennoch sind sie auf der Suche nach weiteren Mitgliedern in ihrem Club, besonders nach Spiele-Freaks, ganz besonders Adventure- und Rollenspielfans, da sie eine Adventure-Rollenspielecke aufbauen wollen. Sie bieten vierteljährlich ein Diskmagazin, das auf jeder Atari-Konfiguration läuft. Hierin bemühen sie sich um die gleichmäßige Ver-



teilung der Tests, Tips, Tricks und Trends zum ST und XL/XE sowie dem VCS. Der Club pflegt außerdem überregionale Kontakte nach England, Griechenland und den USA.



Hallo Clubfreunde, mittlerweile ist meine Clubdatei schon ganz schön umfangreich. Damit niemand bevorzugt wird, führen wir jeden Club insgesamt dreimal in unserer Adressenliste. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht, nach Postleitzahlen sortiert. Jeder Club wird außerdem von uns im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

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 Videospieleystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

*Euse Ull. Peters*

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

**Promising Dungeons Association**

Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT  
Anschritt: Promiaing Dungeons Association  
z. Hd. Mark Fuchs  
Helfensteinstr. 19  
5411 Eitelborn

**Atlanta Computer Club**

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000  
Anschritt: Atlanta Computer Club  
Michael Tischler  
Erich-Kästner-Str. 37  
6073 Egelsbach

**Death-Soft**

Computertyp: C 64  
Anschritt: Mario Overdick  
Zur Marienau 4  
6642 Mettlach 1  
Tel. 06864/1779

**The New Alex Kidds**

Computertyp: Sega Mega Drive  
Anschritt: N. A. K. S. The New Alex Kidds  
Maulbergasse 9  
A-1220 Wien

**Amiga Dotty Club**

Computertyp: Amiga 500, Game Boy  
Anschritt: Amiga Dotty Club  
Andi Wenk  
Purcellstr. 14  
8400 Regensburg

**Lynx-Club**

Computertyp: Lynx  
Anschritt: Christian Lenikus  
Weidenweg 18  
A-4820 Bad Ischl  
oder

Hans-Jörg Sebastian  
Siegfriedstr. 3  
6384 Schmitten 3

**Star Bit Club**

Computertyp: C 64, C 128  
Anschritt: Star Bit Int.  
Kennwort: Victory  
De Wisken 66  
NL-6581 DH Malden  
Hotline zu Spielen:  
NL-080-582185

**The Phantasy Club**

Computertyp: Sega Master System  
Anschritt: The Phantasy Club  
Andreas Bender  
Meinsdorfer Weg 30  
2420 Eutin

**Future All Computer Club**

Computertyp: Plus 4, C 64, C 128, Amiga und PC  
Anschritt: Future All Computer Club e.V.  
Matthias Stah jun.  
Stefanstr. 53  
5040 Brühl

**Die Outsider**

Computertyp: Amiga  
Anschritt: Die Outsider  
PLK 03 17 49 C  
6200 Wiesbaden

**Compu Soft**

Anschritt: Compu Soft  
Patrik Eckert  
Josefstr. 19  
6642 Mettlach

**Ibrox Computerclub**

Computertyp: C 64,  
Schneider CPC, Atari ST  
Anschritt: Ibrox Computerclub

c/o Thomas Dinse  
Postfach 2007  
8399 Rothalmünster

**Guys Of Kreativ**

Computertyp: C 64, Amiga  
Anschritt: Guys Of Kreativ  
Hannes Moser  
Achenseestr. 54  
A-6200 Jenbach  
Tel. 0043/5244/21814

**Console Trouble**

Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear  
Anschritt: Console Trouble  
Birkenstr. 16  
CH-8302 Kloten

**Eagle Boys Club**

Computertyp: Atari ST  
Anschritt: Eagle Boys Club  
M. Hefti  
Unterdorfstr. 21  
CH-9113 Degersheim

**Neuzu-  
gänge**

**Berliner PD-Club**

Computertyp: alle Computertypen  
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Kontakte, PD-Service, Hotline  
Schwerpunkte: PD-Software, Spiele  
Mitgliedsbeitrag: keiner  
Anschritt: Berliner PD-Club  
c/o Jens Zaeda  
Markgrafenstr.  
1000 Berlin 28

**I.S.S. Computerclub**

Computertyp: Amiga,  
Schneider  
Leistungen: Infos, Hilfen,  
Tips  
Mitgliedsbeitrag: keiner  
Anschritt: I.S.S. Computerclub  
PLK 02.32.48 C  
1000 Berlin 65

**PMS-Computerclub**

Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy  
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscore-Ecke, Comic  
Schwerpunkte: Spiele  
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark vierteljährlich  
Anschritt: PMS Computerclub  
P. Ziewer  
Im Kreuzenberg 8  
5524 Malbergweich  
Tel. 06563/2647

**The Amiga Bad Boys**

Computertyp: Amiga 500  
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Ernstgehilfen, Postspiele, Kleinanzeigen  
Mitgliedsbeitrag: 7 Mark monatlich  
Anschritt: The Amiga Bad Boys  
Christian Hubo  
Mannsmannstr. 8  
5632 Wermelskirchen 1  
Tel. 02191/41088

**CCM**

Computertyp: PC, Amiga 500, C 64  
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spielertausch, Weiterleitung von PD-Soft, Clubkarte  
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark alle 3 Monate  
Anschritt: CCM  
Andree Lindenblatt  
In der Biche 16  
5760 Arnsberg 1  
Tel. 02932/34371

**Semak/Schneyer Grafikteam**

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000  
Leistungen: Clubzeitschrift, Hitparade, D-Point-3-Grafiken gratis  
Schwerpunkte: D-Point 3  
Mitgliedsbeitrag: keiner  
Anschritt: Semak/Schneyer Grafikteam  
Eyseneckstr. 49  
6000 Frankfurt 1

**Lynxianer Lynxclub**

Computertyp: Lynx  
Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mailbox  
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele  
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder 20 OS monatlich  
Anschritt: Lynxianer Lynxclub

Hans-Jörg Sebastian  
Siegfriedstr. 3  
6384 Schmitten 3

**Computerclub "Leisure Suit Larry"**

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS  
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline  
Schwerpunkte: Sierra-Adventures  
Mitgliedsbeitrag: keiner  
Anschritt: Larry, the Club  
Tobias Billstein  
Kernerweg 10  
7920 Heidenheim 5

**Swiss Lynx Info-Club**

Computertyp: Atari Lynx  
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, High-Scores, Tips, Tests  
Mitgliedsbeitrag: 12 sFr jährlich  
Anschritt: Swiss Lynx Info-Club  
c/o Eugene Rodel  
Saengelweg 45  
CH-4900 Langenthal

**Atari Club Zürcher Oberland**

Computertyp: Atari ST/TT  
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatlich Treffs, Kurse  
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger  
Mitgliedsbeitrag: 24 sFr jährlich  
Anschritt: Atari Club Zürcher Oberland  
Postfach 59  
CH-8606 Greifensee

**Adressen**

**Red Riger**  
Computertyp: C 64  
Anschritt: Tiger GmbH  
André Hölck  
Horsterlandstr. 10  
2206 Ki. Offenseth  
Tel. 04121/85714

**PC-Club Norddeutschland**

Computertyp: PC  
Anschritt: PC-Club Norddeutschland  
U. Franke  
Knickweg 3  
2400 Lübeck 14  
Tel. 0451/306881

**Skywar**

Computertyp: C 64  
Anschritt: Skywar  
PLK 024 285 D  
3235 Hess.-Oldendorf 1

**Amiga & Gameboy Club**

Computertyp: Amiga, Gameboy  
Anschritt: Amiga & Gameboy Club  
Postfach 102211  
3500 Kassel

**GCT Videospiel-Club**

Computertyp: PC-Engine u. Megadrive  
Anschritt: GCT Videospiel-Club  
z. Hd. Daniel Schwill  
Helmweg 39  
4620 Castrop-Rauxel

Richtet Eure Zuschriften an:

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

## Batterie bye-bye?

Betrifft: Module fürs Sega Mega Drive, die eine Batterie eingebaut haben (z.B. "Phantasy Star II"). Irgendwann findet ja auch mal die beste Batterie ihr Ende. Und dann? Sind das normale Knopfzellen und kann man diese austauschen — oder wie?

Manfred Meyerle, Eichstätt

So weit ich weiß, sind dies spezielle Batterien, die man nicht so ohne weiteres austauschen kann. Da diese Batterien aber zirka fünf Jahre halten, stellt sich Dein angesprochenes Problem nur sehr selten. *mg*

## Analphabet

Durch Euer Magazin bin ich auf das Mega Drive gestoßen und habe es mir mittlerweile gekauft. Nun habe ich oft in Euren POWER-Tips etwas über Schummel-Codes gelesen; um ein Spiel zu vereinfachen, kann man irgendwelche Buchstabenkombinationen eingeben. Nun aber meine Frage: Bei den Videospielkonsolen gibt es keine Tastatur wie bei einem normalen Computer. Wie soll ich denn nun die Buchstaben eingeben? Gibt es denn für das Mega Drive eine Tastatur oder irgend etwas ähnliches? Wenn nicht, wie gebe ich dann die Buchstaben ein?

S. Willenberg, Werther

Keine Panik, um Buchstabenkombinationen einzugeben ist es zum Glück nicht nötig, die eigene Konsole zum PC umzurüsten oder mit einer (bisher rein fiktiven) "Videospielta-



statur" zu koppeln. Spiele bei denen es (z.B. zum Speichern) notwendig wird, angesprochene Codes einzugeben, verfügen meist über einen ganzen Alphabet-Bildschirm, in dem man die gewünschten Buchstaben einfach mittels Cursor herauspicken kann. Bei anderen Programmen kann das gesamte Alphabet mit der Feuer-taste oder dem Steuerkreuz "durchgeblättert" werden. Auf unseren Tipseiten verwenden wir außerdem die Buchstaben U, O, R, L als Abkürzung für die vier Funktionen des Steuerkreuzes, die Buchstaben A, B, C oft für die drei verschiedenen Feuer-tasten. Darauf weisen wir dann natürlich im Text selbst noch einmal hin. *wf*

## Wettstreit

Mich interessiert, wie es um die Zukunft der PC-Engine bestellt ist. In der letzten Ausgabe (12/90) war zu lesen, daß eine offizielle Version der PC-Engine, entsprechend der amerikanischen Turbo-Grafx-16, auf dem deutschen Markt erscheinen wird. In der aktuellen Ausgabe antwortet Ihr auf einen Leserbrief, daß noch kein offizieller Erscheinungstermin feststeht. NEC inseriert

ganzseitig, daß man jede Servicedienstleistung an japanischen Konsolen ablehnt, anstatt endlich Klarheit im Hinblick auf zukünftige Käufe zu schaffen. Natürlich wäre es zu begrüßen, wenn endlich offizielle Versionen der Videospielkonsolen erhältlich wären. Allerdings halte ich es für unsinnig, die Käufer der japanischen Konsolen allesamt zu leimen und inkompatible Geräte auf den Markt zu bringen. Die Tatsache, daß Importeure sich einen interessanten Markt zunutze machen wollen, resultiert doch letztlich aus der restriktiven Vertriebspolitik (Deutschland betreffend) der Firmen Nintendo und NEC. Ich würde mir wünschen, daß in Zukunft der Wettbewerb nicht mehr auf dem Rücken der Käufer ausgetragen wird. Das nächste Problem dürfte das langersehnte Super Famicom von Nintendo bringen. Viele werden sich auf diese Konsole stürzen und nach zwei Jahren und einigen gesammelten Spielen erkennen, daß Nintendo, asiatisch lächelnd die inkompatible Europaversion präsentieren wird. Es ist ja zu verstehen, daß man schnell in den Besitz dieser Superkonsole kommen will. Man hat ja gesehen, wie lange es

dauert, bis Nintendo endlich den Game Boy deutschen Fans zugänglich gemacht hat. Der Blick über den Atlantik in die Verkaufszahlen der Toy-Stores läßt einen auch weiterhin zweifeln, ob man mit der Europaversion des NES den seligmachenden Kauf gemacht hat. Ich jedenfalls wünsche mir von den Herstellern, bzw. Vertriebspartnern zu Weihnachten und für das neue Jahr Fairneß den Kunden gegenüber. Sega läßt z.B. den Käufern der japanischen Mega Drives die Möglichkeit, deutsche Veröffentlichungen zu nutzen (umgekehrt wird's schwerer). Es funktioniert also. Von Euch würde ich mir wünschen, Stellung zu beziehen. Man sollte darüber diskutieren, warum die deutschen offiziellen Versionen von Konsolen und Spielen nicht kompatibel zu den importierten sein können.

Erik Schimmel, München

Bis heute ist die Turbo-Grafx entgegen der Ankündigung der österreichischen Firma Digital Entertainment nicht erschienen. Ob und wann das noch passiert, wissen wir leider auch nicht. Wenn man die Anzeigen von NEC in Betracht zieht, so erscheint es relativ unwahrscheinlich, daß wir demnächst eine offizielle PC-Engine oder Turbo-Grafx erwarten dürfen.

Mit Deinem Brief sprichst Du sicherlich vielen Konsolenbesitzern aus dem Herzen. Geändert werden kann diese Situation allerdings nur von den Firmen selber. Wie wäre es denn, wenn Du und alle anderen genervten Videospieldfans jeder einen Brief an die entspre-



## MAGIC GAMES

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

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

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.  
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.





chenden Unternehmen schreiben würdet. Vielleicht sehen sich diese angesichts des "Volksbegehrens" dazu veranlaßt, an dem zugegeben unschönen Zustand etwas zu ändern. *mg*

680020 bzw. 30 aufrüsten möchte, denn TOS-Versionen unter 1.6. arbeiten dann nicht mehr!). Außerdem hat der STE den Blitter eingebaut. Man kann nun geteilter Meinung über den Blitter

MOS zusenden, die ein-drucksvoll zeigen, was man mit dem STE anstellen kann. Ein Amiga kann da nicht mehr mithalten (oder bringt er 25 kHz zustande?). Leider werden diese Fähigkeiten bisher kaum unterstützt, da muß ich Ihnen recht geben. Aber dieses wird und kann sich nur ändern, wenn genügend Rechner verkauft werden. Wenn Sie nun vom STE abraten, tragen Sie sicher nicht dazu bei. Zuletzt noch etwas zum Vergleichstest allgemein. Wenn Sie den Hold-And-Modify-Modus des Amiga schon mitbewerten, so müssen Sie auch erwähnen, daß der ST ale 512 Farben und der STE seine 4096 Farben darstellen kann (wenn auch nur mit Tricks, aber es geht, und dies auch, ohne zu viel Rechenzeit zu verbrauchen). Auch hier kann ich Ihnen nur empfehlen, ein paar Demos zu betrachten. Bezüglich des STE ist hier noch zu erwähnen, daß er sogar über 32000 Farben darstellen kann und der Prozessor dennoch genügend Zeit für andere Sachen hat.

Simon Darinhaus, Homburg



Roger Horraht aus Reinach enthüllt Trantors heimliches Hobby

## Vergleichsverdruß

Mit diesem Brief möchte ich gerne zu dem "Vergleichstest" zwischen Computern (ST, Amiga, PC) Stellung nehmen, denn ich bin der Ansicht, daß einiges nicht richtig dargestellt wurde. Zuerst einmal muß ich vorwischen, daß ich Atari-STE-Besitzer bin, aber nicht zu der Gattung gehöre, die alle anderen Computer verteuert. Besonders gestört hat mich Ihre Empfehlung, einen STE nicht zu kaufen, da sich dieser kaum von den "normalen" STs unterscheidet und zudem zu teuer sei. Dazu ist zu sagen, daß sich der STE erheblich von den anderen STs unterscheidet und ich, ganz im Gegensatz zu Ihrer Ansicht, nur empfehlen kann, sich für dieses Modell zu entscheiden. Da wären z.B. das TOS 1.6, welches ziemlich nahe am TT-TOS anzusiedeln ist (was z.B. dann wichtig wird, wenn man seinen ST mit einem

sein, aber Tatsache ist, daß dieser Chip eine erhebliche Beschleunigung des Computers darstellt, auch wenn er bisher in Spielen kaum genutzt wird (große Ausnahme "Wings of Death"). Aber wenn man einmal etwas anderes als Spielen mit dem ST machen möchte, dann ist es eine erhebliche Erleichterung, diesen Chip zu besitzen. Auch die erweiterten Grafik- und vor allem Soundfähigkeiten sind ein nicht zu verachtender Pluspunkt. Natürlich werden diese bisher so gut wie nicht unterstützt, aber ich glaube, daß sich dieses sehr bald ändern wird. So gibt es jetzt z.B. das Grafikpaket "Deluxe Paint" für den ST, welches die 4096 Farben des STE unterstützt. Wenn man einmal mit der größeren Palette gearbeitet hat, will man sie nicht mehr missen (Deluxe-Paint-ST übertrifft sein Vorbild auf dem Amiga um Längen). Was den Sound angeht, so kann ich Ihnen gerne ein paar DE-

Ich gebe Dir völlig recht, daß am STE eine Menge Verbesserungen vorgenommen wurden. Unser Test bezog sich ausschließlich auf Spiele, und dafür sieht's beim STE etwas trist aus: Was nützt die beste Hardware, wenn kaum ein Spiel sie unterstützt? Dasselbe Problem stellt sich beim Amiga: Nur ganz wenige Spiele unterstützen die verbesserte Hardware eines Amiga 2000 oder 3000. Als alter ST-Besitzer tut's mir selber in der Seele weh, aber der ST (ohne "E") ist nach wie vor die preisgünstigere Entscheidung, wenn man ausschließlich spielen will. *al*

## bye-bye Babylon

Da Europa immer mehr zusammenwächst, sollten die Software-Firmen sich wirklich mal ernsthaft überlegen, ob sie ihre Spiele nicht komplett in den wichtigsten Sprachen veröffentlichen sollten. Gerade bei Adventures reicht Schulenglisch oft nicht aus. Um die Software-Firmen etwas in dieser Richtung unter Druck zu setzen, schlage ich vor, in Eure Bewertungskästchen den Punkt Anleitung/Bildschirmtext mit aufzuneh-

## RICHARTZ

Computer-Fachversand  
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(02153) Tel: 3736 Fax: 2919

TITEL	AMIGA	MS-DOS
A10-Tankkiller	83,50	89,50
Alpha Waves	71,50	69,50
AMOS	99,50	anfr.
Back to the Future 2	64,50	anfr.
Battle Master	71,50	anfr.
Battletch 2	82,50	74,50
BSS Jane Seymour	85,50	anfr.
Buck Rogers (d)	68,50	72,50
Champions of Krynn	66,50	71,50
Codename Iceman	93,50	84,50
Corruption	67,50	anfr.
Curse of Azure Bonds	72,50	74,50
Das Stundenglas	74,50	74,50
Debut	62,50	76,50
Dick Tracy	64,50	anfr.
Dragonstrike	74,50	72,50
Elvira	79,50	anfr.
F-19 Stealthfighter	71,50	84,50
Go!Chal	49,50	anfr.
Great Court Tennis	67,50	64,50
Great Courts 2	68,50	anfr.
Heroes Quest	75,50	89,50
Indianapolis 500	67,50	70,50
Invest	58,50	anfr.
Ishido	65,50	74,50
It came t. Desert	78,50	89,50
James Pond	62,50	anfr.
Jones in the Fastlan	anfr.	72,50
Kick Off 2 FINAL W.	35,50	anfr.
Kings Quest 5	anfr.	89,50
Last Ninja II	45,50	64,50
Leisure Suit Larry 2	92,50	84,50
Leisure Suit Larry 3	84,50	84,50
Lettrix	62,50	anfr.
Lords of Doom	69,50	71,50
M.U.D.S.	67,50	76,50
M1-Tank-Platoon	75,50	84,50
Monkey Island	86,50	89,50
Monty Python	54,50	64,50
Moon Blaster	55,50	54,50
Murder!	62,50	74,50
Oils Well	84,50	59,50
Operation Harrier	62,50	59,50
Operation Stealth	63,50	74,50
Pirates!	61,50	62,50
Police Quest II	89,50	89,50
Prince of Persia	67,50	76,50
Railroad Tycoon	anfr.	84,50
Red Storm Rising	61,50	84,50
Savage Empire	anfr.	79,50
Second World	53,50	59,50
Shadow o. L Beast 2	79,50	anfr.
Sherman M4 Tank	67,50	70,50
Sim Earth	anfr.	96,50
Space Rogue	74,50	anfr.
Spindizzy 2	62,50	anfr.
Sporting Gold	62,50	anfr.
Stunt Car Racer	68,50	62,50
Supremacy	74,50	anfr.
Teenage Mut. Ninja	67,50	79,50
The Curse of RA	54,50	58,50
The Immortal! MB	69,50	74,50
Transworld	68,50	74,50
Ultima 5	74,50	72,50
Ultima 6	anfr.	89,50
Wild West World	88,50	anfr.
Wing Commander	anfr.	79,50
Wings 1 MB	71,50	anfr.
Wolf Pack	79,50	94,50
Wonderland 1 MB	74,50	89,50

elek. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Limschalter, inkl. Kickstart	89,50
3.5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
3.5" Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ramer, Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer ab:	89,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	159,50
Spiel, GameBoy	159,50
50 versch. Titel ab:	259,50
SEGA-Master und Super-FAMICON	telefonisch erfragen!

AMIGA-PD-PAKET-1  
Spiel (Trucking, Pipeline etc.) und  
Tools (AmigaFOX, A.R.P. Wb1.3 etc.)  
das ideale Paket für Einsteiger und Profis  
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50

Einige der Programme sind z. Zt. erste  
Kündig. Dies ist nur ein Auszug aus mei-  
nem Angebot! 24-Std.-Bestellannahme  
(Anruhrantworter) DM 1,70 (Briefmarken)  
für Gesamtkatalog oder DM 2,- (Briefmar-  
ken) für AMIGA-Katalogdiskette. Irrtümer  
und Preisänderungen vorbehalten! NK-Ver-  
sand Inland + 8,- Ausland VK + 12,-

Tel: (02153) 3736

\* GAMES \* NEU \* GAMES \*

Endlich ist es soweit  
\*\*\*NEUERÖFFNUNG\*\*\*  
unseres Ladengeschäftes  
IM WILDEN SÜDEN  
am 1. MARZ 1991  
THE BEST OF SHOPPING

**FUNNY SOFTWARE**

Heck & Partner

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711/856 8534 - 85 03 25

FAX. 0711/851156  
VERSAND + LADEN

**WICHTIGE MITTEILUNG!!!**  
Bei uns werden die Preise nicht  
geschätzt sondern kalkular  
kalkuliert. Deshalb schenken uns  
mehr als 5000 Kunden Ihr  
Vertrauen.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
A 10 Tank Killer	79,95	79,95
Alien Attack	44,95	44,95
Alcatraz	96,95	96,95
Alpha Waves	59,95	59,95
Apocalypse	66,95	66,95
B. & M.	72,95	72,95
Bat Lants	54,95	54,95
Beast	54,95	54,95
Big Business	58,95	58,95
Big Kid	59,95	59,95
Blood Money	54,95	54,95
Book Reportz	94,95	94,95
Bundestags Manager	54,95	54,95
Calendar	69,95	69,95
Celesty	69,95	69,95
Chase Stripes Black *	39,95	39,95
Chase HC II	89,95	89,95
Colombus kommen *	89,95	89,95
Corona Bismarck *	89,95	89,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95
Cross Time	64,95	64,95
Crown	57,95	57,95
Darkness	64,95	64,95
DemoKios Miss. Disk	54,95	54,95
Die Brandung	72,95	72,95
Der Baron - ich helfe	49,95	49,95
Die Kisten	72,95	72,95
Diagnosis	49,95	49,95
Diagnose of Fame	89,95	89,95
Dr. Jekyll's House	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk II)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk III)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk IV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk V)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk VI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk VII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk VIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk IX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk X)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XIV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XVI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XVII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XVIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XIX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXIV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXVI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXVII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXVIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXIX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXIV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXV)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXVI)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXVII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXVIII)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XXXIX)	54,95	54,95
Dr. Jekyll's House (Disk XL)	54,95	54,95

men. (Beispiel: "Anleitung: mangelhaft; Bildschirmtext: englisch"). Ihr hättet mit dieser Neuerung die Möglichkeit, den Herstellerfirmen und den Distributoren mehr Dampf zu machen.

Michael Friedel, Berlin

Da wir recht häufig Vorabversionen von Spielen testen, bei denen das Programm zwar fertig, die Anleitung aber noch in Arbeit ist, könnten wir eine Bewertung der Dokumentation nicht vernünftig durchziehen. Bei wirklich kritischen Programmen weisen wir im Artikel darauf hin, wenn man mordsmäßig gut Englisch können muß. Gerade bei Abenteuerspielen gibt es zum Glück immer deutsche Versionen (z.B. "Operation Stealth" von Delphine oder "Secret of Monkey Island" von Lucasfilm Games).

hl

### Quadratisch ist nicht immer gut

Ich lese Eure Zeitschrift nun seit über einem Jahr regelmäßig und bin eigentlich sehr zufrieden mit ihr. Doch einige Dinge sind meiner Meinung nach noch verbesserungswürdig, wie z.B. die quadratischen Bildschirffotos bei den Umsetzungen und bei den viel zu kleinen Tests wie auf Seite 122 in Ausgabe 11/90 sowie die grünen Power-Tips-Seiten. Die quadratischen Bildschirffotos finde ich deswegen nicht gut, weil man dadurch die Grafik nur teilweise sieht. Größer brauchen sie nicht zu werden, aber Ihr solltet das Format der Form des Bildschirms anpassen. Die winzigen Fotos in der Power Play 11/90 sind ja wohl das Letzte! Nur um Platz zu sparen, druckt ihr viele Tests auf eine Seite. wenigstens so groß wie die Halbeitertestes dürften sie schon sein. Zumindest dem "Besonders empfehlenswert"-Titel "Pool of Radiance" hättet Ihr eine ganze Seite gönnen können. Dafür könntet Ihr ja die Musik-, Bücher- und Comic-nens weglassen, die sich bestimmt sowieso keiner durchliest.

Warum konntet Ihr die Power-Tips nicht auf weißem Papier lassen oder wenigstens in einer Farbe drucken, bei der man nicht gleich Brechkrämpfe der übelsten Sorte kriegt? Den Inhalt finde

ich allerdings sehr gut. Abschließend kann ich nur all den Lesern zustimmen, die Trantor abnehmen lassen wollen.

André Hofmeister, Vinzier

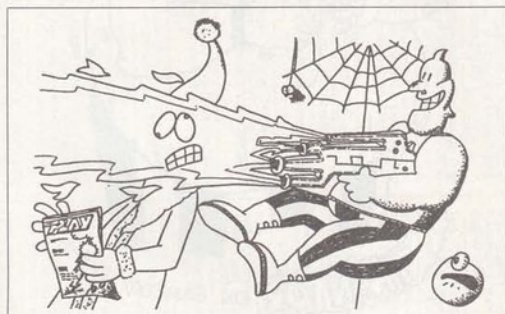
Gerade um Weihnachten, wenn alle Software-Firmen den Spielesausstoß hochschrauben, geraten wir regelmäßig in echte Platzprobleme. Obwohl wir im Vergleich zu früher den Testteil ordentlich ausgebaut haben, wird es dann manchmal ein wenig eng. Andererseits wollen wir Euch möglichst über alle neuen Computer- und Videospiele informieren und nichts unter-

zur Diskussion freigeben. Wir finden die Farbe eigentlich ganz nett, weil sie die Tips-Seiten deutlich abhebt. Und sooo überbeleuchtetregend kann dieses sanfte, liebliche Grün doch gar nicht sein? Also, Eure Meinung ist gefragt.

hl

### Jungfernflug mit Handicap

Ich bin ein absoluter Simulationsfan. So kaufte ich mir, kurz nach dem Erwerb eines Amiga 500, die ausgezeichneten Programme "Gunship"



Pedro Ortega aus Zürich beobachtet Trantor bei der Arbeit

schlagen. Bei weniger guten Titeln, für die man ohnehin nicht viel Platz verschwenden braucht, greifen wir deshalb manchmal auf die kurze Testform des "Viertelseitlers" zurück. Die Bildschirffotos sind hier deshalb quadratisch, damit sie nicht zu winzig werden. Würden wir sie im rechteckigen Format abdrucken, könnte man nicht mehr allzuviel erkennen. Aber wie kommt es dann, daß manchmal gut bewertete Spiele wie Pool of Radiance nur mit einer Viertelseite abgepasst werden? Ganz einfach: Es handelt sich dann um besonders interessante Umsetzungen. Normalerweise werden Umsetzungen von bereits getesteten Spielen mit einer Achelseite abgehakt, doch bei einigen lange erwarteten Titeln, wie z.B. Pool of Radiance für den Amiga, machen wir eine Ausnahme und spendieren den doppelten Platz. Als Grundlage kann man sich ja nach wie vor den Test der ersten Version (in diesem Fall: C64) zu Gemüte führen.

Das neue Reizthema "Power-Tips-Papier" ist hiermit

und "F-16 Falcon". Mit letzterem Programm nahm das Unglück seinen Lauf. Die Einleitung schnell durchgelesen, das Programm geladen und auf zum Jungfernflug... Pustekuchen! Die F-16 Falcon steht friedlich auf der Startbahn und ohne etwas getan zu haben, ertönte nach kurzer Zeit die Meldung "Warning! Warning!" aus den Lautsprechern. Also versuchte ich es ein zweites Mal. Aber auch diesmal das gleiche Spiel. Ich habe alles versucht. Das Programm neu geladen, die Anleitung fünf Mal durchgelesen, doch nichts wies darauf hin, daß ich etwas falsch gemacht haben könnte. Also mußte das Programm defekt sein. Ich tauschte das Programm um und versuchte es erneut. Ich war der Verzweiflung nahe, als wieder "Warning! Warning!" tönte. An meinem Geburtstag bekam ich dann die Mission Disk zu Falcon. Ich konnte es gar nicht fassen, als das Programm lief, ohne das lästige "Warning!". Aber dies wohl gemerkt nur zu-

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns am TEL. 0711/856 5534

Lieferbedingungen: Lieferzeit 3 bis 5 Wochen  
Frachtkosten DM 3,- (BREMPC 064 bitte anfragen)

## SEGA MEGA DRIVE

Gainground  
Dangerous Seed  
Darius II  
Monsterlair  
Gaiates  
Hard Driving  
Mickey Mouse  
Shadow Dancer  
Magical Hat  
Vermillion  
Heavy Unit  
Aleste  
Crackdown  
Star Cruiser  
u.v.m.

## GAME BOY

Gremlins 2  
Teenage Ninja Turtles  
Bomberboy  
Ninja Adventure  
Batman  
Double Dragon  
Final Fantasy Legend  
Castlevania  
WWF Wrestling  
Spartan X  
Monstermaker  
Bubble Ghost  
Klax  
F 1 Boy

...und über 100 weitere Titel

## MS DOS

Elvira	99,--
Eye of the Beholder	
Blue Max	89,--
Neverending Story	
Das Boot	89,--
Teenage Turtles	
Soundblaster	399,--
u.v.m.	

## AMIGA

Elvira	79,--
M.U.D.S.	
Speedball 2	
Teenage Turtles	65,--
N.A.R.C.	59,--
Hard Driving II	
Monkey Islands	
u.v.m.	



Outrun  
Saint Dragon  
Cyber Police  
u.v.m.

## PC ENGINE GT

(Handheld)  
lieferbar

## SUPER FAMICOM

lieferbar  
alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische /amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

MÜNCHEN-MAINZ-  
BREMEN-HAMBURG-  
BERLIN-HAMM-  
MOERS-MÜHLDORF-  
ÖSTERREICH



...ist megastark!

### ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a  
Tel.: 089-4 48 93 89  
Fax.: 089-48 37 57

6095 Mainz /Gustavsburg · Darmstädter-  
Landstr. 83  
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44  
Tel.: 04 21-30 23 45

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421  
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33  
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25  
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a  
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 9

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85  
Tel.: 05 12-49 26 26

# Groß Electronik

	AM	ST	PC
Altered Destiny	65,90	75,90	75,90
A.T.	65,90	74,90	75,90
Bad Lands	63,90	63,90	63,90
Betrayal dt.	69,90	69,90	79,90
Big Business dt.	67,90	64,90	64,90
Buck Rogers	69,90	69,90	69,90
Cadaver dt.	65,90	65,90	65,90
Captive	65,90	65,90	65,90
Chaos Strikes Back	86,90	86,90	86,90
Conquest of Camelot	86,90	86,90	86,90
Dino Wars dt.	54,90	54,90	54,90
Dragonflight dt.	71,90	71,90	71,90
Dragon Wars	65,90	74,90	74,90
Elvira - Mistress of the Dark	74,90	74,90	94,90
Epyx Sporting Co. dt.	59,90	59,90	59,90
F-16 Falcon dt.	71,90	63,90	79,90
Final Battle	67,90	67,90	67,90
Flight to T. Intruder dt.	74,90	74,90	89,90
Great Courts 2	67,90	67,90	67,90
Greenline 2	67,90	67,90	67,90
Harpoon	74,90	74,90	94,90
Imperial dt.	65,90	65,90	65,90
Indiana Jones Adv. dt.	65,90	65,90	71,90
Invest dt.	59,90	59,90	59,90
Kick Off 2 dt.	61,90	61,90	61,90
Kings Quest 4	86,90	86,90	86,90
Kings Quest 5	86,90	86,90	86,90
Klax	47,90	47,90	47,90
Last Ninja 2	59,90	59,90	61,90
Legend of the Phoenix	65,90	65,90	74,90
Mad Dog 2 dt.	65,90	65,90	65,90
Maniac Mansion dt.	67,90	67,90	67,90
Manchester United dt.	59,90	59,90	59,90
Mean Streets dt.	59,90	59,90	69,90
Midnight Resistance dt.	59,90	59,90	59,90
Midwinter dt.	64,90	64,90	74,90
M.U.D.S.	65,90	65,90	71,90
North and South dt.	59,90	59,90	59,90
On the Border	64,90	64,90	64,90
Operation Stealth dt.	69,90	69,90	69,90
Panzer Kick Boxing	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	63,90	63,90	63,90
Ports of Call dt.	59,90	59,90	59,90
Powermonger dt.	67,90	67,90	67,90
PowerSlave	59,90	59,90	59,90
Rick Dangerous 2	59,90	59,90	59,90
Rings of Medusa dt.	59,90	59,90	61,90
Savage Empire	89,90	89,90	89,90
Second World dt.	54,90	54,90	59,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Silent Service II dt.	69,90	69,90	69,90
Sim City dt.	69,90	71,90	64,90
Terrain Editor dt.	39,90	39,90	39,90
Space Quest III dt.	69,90	69,90	67,90
Speedball II	69,90	69,90	69,90
Supremacy	69,90	69,90	79,90
Tactical Fighter II	65,90	65,90	65,90
Team Suzuki	59,90	59,90	59,90
Teenage Mutant Hero Turtles	67,90	67,90	74,90
The Immortal dt.	67,90	64,90	64,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
The Break dt.	64,90	64,90	64,90
Transworld dt.	64,90	64,90	69,90
Turrican dt.	54,90	54,90	54,90
TV Sports Basketball dt.	74,90	74,90	74,90
Ultima VI	74,90	74,90	79,90
Ultima VII	71,90	71,90	74,90
UMS II dt.	71,90	71,90	74,90
Wild West World dt.	89,90	89,90	89,90
Wing Commander	87,90	87,90	87,90
Scenario Disk Wing Commander	39,90	39,90	39,90
Wings dt.	71,90	71,90	71,90
Wolfpack dt.	72,90	72,90	86,90
Wondaland	71,90	71,90	79,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

**Groß Electronik**  
Postfach 1213, D-8350 Plattling  
Telefon 09931/6917  
Fax 09931/8876

sammen mit der Mission Disk. Wenige Tage später kaufte ich mir die Speichererweiterung A501. Doch schon beim ersten Laden von Falcon mit mehr Speicher sollte ich enttäuscht werden. Nach dem Anfangsbild und nach Einlegen der zweiten Diskette läuft das Laufwerk noch ca. eine Minute und hört dann auf. Auf dem Bildschirm ist nur das Anfangsbild zu sehen und sonst tut sich nichts. Mehrmaliges Laden, Umtauschen der Speichererweiterung, alles half nichts. Die Situation bleibt die gleiche. Hinzu sei noch gesagt, daß ich ansonsten keine Probleme mit der Speichererweiterung habe. Mein Latein ist hier am Ende.

Hans-Peter Fikus, Mönchengladbach

Ganz schön ärgerlich. Leider ist uns dieses Problem das erste Mal geschildert worden und wir haben auch keine Patentlösung dafür parat. Bei unserem Redaktions-Amiga (ebenfalls mit Speichererweiterung) laufen beide Programme (Falcon und Mission-Disk) einwandfrei ohne Probleme. Im Zweifelsfall solltest Du Dich mit diesem Vorfalle an den deutschen Distributor wenden. Das wäre die Firma United Software in 4835 Rietberg. mh

## Piratenhit

Ich finde die Tatsache, daß das Spiel "Pirates", nachdem es in der Ausgabe 12/90 schon drei Jahre in der Leserhitparade plazierte, wieder auf Platz 1 kam, schon einen Schwerpunkt wert. Immerhin reicht abgesehen von "Maniac Mansion" (zwei Jahre und acht Monate), kein Spiel in der Hitliste an dieses "biblische" Alter heran. In diesem Special könntet Ihr z.B. die Tests aller Versionen von "Pirates" oder ein Interview mit Sid Meier bringen.

Sven-Christian Lorenz, Hamminkeln

Was sagt der Rest der Leserschaft zu diesem Vorschlag? hl

## Hyperaktuell

Aargh! Dieser Urschrei war nötig, um meinen Adrenalinpiegel wieder zu senken. Dieser wurde durch Euer neues Spiele-Sonderheft 1990 in die Höhe getrieben und das gleich auf mehrere

Arten. Der positive Ausschlag fand im Zeitschriftenladen statt, als ich das neue Sonderheft erblickte. Ein negativer Ausschlag folgte dann sogleich, als die Kassiererin 9,80 Mark von mir haben wollte. Mein von Krisen geschüttelter Geldbeutel war den Tränen nahe. Hätte es nicht ein wenig preiswerter sein können? Gut, ich gebe zu, es ist nur wenig Werbung drin, aber trotzdem: so kurz vor Weihnachten?

Doch nun zum Inhalt. Nach Eurem Test von Wing Commander in der Ausgabe 12/90 von POWER PLAY war ich hin- und hergerissen. Natürlich war mir klar, daß ein Spiel mit Prädikat unter den besten 100 Spielen 1990 und somit in Eurem Sonderheft sein würde. Doch was mußten meine Augen sehen, bzw. was konnten sie nicht entdecken? Den Test von Wing Commander. Welch ein Ärgernis. Buck Rogers, ebenfalls in 12/90 getestet, ist doch auch im Sonderheft. Und ich höre schon Eure Ausrede: "So aktuell wie wir sind, war der aktuelle Wing-Commander-Test einfach zu aktuell für das aktuelle Sonderheft."

Christian Dier, Stuttgart

Den letzten Satz übernehmen wir gerne wörtlich — allerdings handelt es sich nicht um eine Ausrede, sondern um den wahren Grund. Der Redaktionsschluß für das Sonderheft lag etwa in der Mitte zwischen den Terminen für die POWER-PLAY-Stammausgaben 11/90 und 12/90. Deshalb gibt es in der 12/90 das eine oder andere Spiel, das einen Platz im Sonderheft verdient gehabt hätte, aber technisch einfach nicht unterzubringen war. Schwacher Trost: Wing Commander holen wir mit Sicherheit im '91er-Auswahlband nach; dann wohl auch mit der Bewertung der mit Spannung erwarteten Amiga-Version. hl

## Anregungen

Vielleicht sollte man zu einem Spieltest den Schaukasten um mittelgelieferte Treiber für Grafikformate und Soundkarten erweitern. Auch genaue Angaben über eventuelle Festplattenpeicher wären gut. Darüber hinaus gibt es auch heute noch etliche Firmen, die es für sinnvoll halten, ihre Spiele

mit einem Kopierschutz auf der Diskette zu versehen. Diese vorsintflutliche Praxis sollte ebenfalls bekanntgegeben werden.

Steffen Horn, Bremen

Diese technischen Angaben wären ausschließlich für MS-DOS-Versionen interessant und würden den Rahmen unseres Wertungskastens hoffnungslos sprengen. Bei Besprechungen von PC-Spielen packen wir die wichtigsten technischen Daten (z.B. RAM-Bedarf und Grafikkartenunterstützung) in der Regel in den Text rein. hl

## Mega-Fragen

- 1: Wann erscheint das Spiel "Shadow Dancer" für das Mega Drive?
- 2: Wofür ist der seitliche Ausgang (rechts, von vorne gesehen) am Mega Drive?
- 3: Habt Ihr schon ein paar Infos zu "Phantasy Star III"?
- 4: Wie sieht es eigentlich in Japan mit dem Mega Drive aus (Verkaufszahlen, Popularität etc.)

Frederic Ufer, Lindlar

1. Shadow Dancer ist mittlerweile erschienen und wird in dieser Ausgabe getestet.
2. Hier werden wahrscheinlich zukünftige Peripheriegeräte wie z.B. das angekündigte CD-ROM angeschlossen.
3. Leider noch nicht.
4. In Japan ist das Mega Drive sehr populär und hat die PC-Engine in Sachen Verkaufszahlen hinter sich gelassen. mg

## Wissenswert

Interessante Fragen für alle Game-Boy-Benutzer:  
1: Kann man jedes Universalnetzteil benutzen oder nur den original Game-Boy-Adapter von Nintendo?  
2: Darf man nun Akku-Batterien benutzen oder nicht (oder nur das original Batterieset von Nintendo)?

Daniel König, Düsseldorf

- Zu 1: Man kann jedes handelsübliche Netzteil benutzen, das die geforderte Watt- und Ampere-Leistung bringt (bitte im Bedarfsfall beim Elektrofachhandel nachfragen).
- Zu 2: Du darfst problemlos Akkubatterien benutzen — egal welche Marke. mg

## STARKILLER

Wo die Schaltkreise  
murmeln... Teil 1Grafik: Rolf Boyke  
Texte: Heini Lenhardt

## Apropos Sonderheft

Leider fiel mir in Eurem Sonderheft "Die besten Spiele 1990" gleich ein negativer Punkt auf: Die Tests sind nur alphabetisch geordnet. Es bringt zwar eine gewisse Übersicht mit sich, doch wäre es klüger gewesen, die Tests, noch bevor man sie alphabetisch ordnet, in a) Computerspiele und b) Videospiele zu unterteilen.

Der zweite negative Punkt ist meines Erachtens, daß im Vorwort auf Seite 6 von der niedrigsten Bewertung (66 Prozent) die Rede ist. Als ich dann das Sonderheft einmal durchblätterte, sah ich auf Seite 24 den Test zu dem Spiel "Chambers of Shaolin"; hier wurde allerdings die oben erwähnte niedrigste Bewertung von 66 Prozent deutlich unterschritten (bei der C-64-Version). Es ist schon verwirrend, wenn man

am Anfang liest, hier seien die "besten" Spiele vertreten und dann bekommt man eine solche Bewertung vorgesetzt. Ich muß allerdings auch dazu sagen, daß dieses Spiel als Hit für Amiga und Atari beschrieben wurde. Trotzdem hätte es genügt, im Text darauf aufmerksam zu machen, daß die Umsetzung auf den C64 nicht so gut ausfiel und sie daher nicht ihr Geld wert sei. Außerdem vermisse ich den Spieltest von Ishido. In *POWER PLAY* 11/90 auf Seite 57 hatte dieses Spiel sogar das *POWER-PLAY*-Prädikat verdient und damit natürlich eine hohe Benotung, aber im Sonderheft ist es nicht vertreten. Warum?

Dieter Legenstein, A-Muthmannsdorf

Zur Ordnung: Eine Unterteilung in Computer- und Videospiele hatten wir anfangs auch erwogen, aber es gibt ein paar

Titel, die sowohl für Computerspiele als auch für Videospiele erhaltlich sind. Und bevor es zum großen Durcheinander kommt (welcher Titel steht bei welcher Rubrik?) haben wir das komplette Sonderheft kurz und schmerzlos alphabetisch sortiert.

Zu Shaolin: Die Bemerkung in der Einleitung war so zu verstehen, daß nur Titel, bei denen mindestens eine Version über 66 Prozent erreichte, eine Chance hatten, im Sonderheft berücksichtigt zu werden. Nun gibt es öfters Spiele wie *Chambers of Shaolin*, bei denen einige Versionen besser, andere aber schlechter ausgefallen sind. Wir haben uns entschlossen, in solchen Fällen auch die Versionen mit niedrigen Werten anzugeben, damit die Sache schön komplett ist und keine Informationen untergehen werden.

Zu Ishido: Nur zu gerne hätten wir Ishido getestet, aber es

war bereits mit der Macintosh-Version im Vorgängersonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten gewesen. Da es ein wenig verschwendisch gewesen wäre, "nur" wegen den Umsetzungen Ishido ein zweites Mal zu berücksichtigen, mußte es leider beim neuen Sonderheft draußen bleiben. *hl*

## Vermißt

Ein großes Lob an Rolf Boyke, der das 2. Sonderheft hervorragend gestaltet hat. Aber der Rest läßt zu wünschen übrig. Abgesehen von einigen falschen Angaben im Steckbrief wart Ihr nicht in der Lage, die 100 besten Spiele herauszusuchen. Ich vermisse Afterburner (*Power-Wertung* 80, *Mega Drive*), *Bomber Man* (*Power-Wertung* 81, *PC-Engine*), *Emlyn Hughes Soccer* (*Power-Wertung* 83, *Amiga/ST*), *Indiana*

## Mitarbeiter gesucht !!!

ECS ist der führende Filialist im Bereich Video-Computerspiele. Unsere Produktpalette umfaßt Hard- und Software im Bereich Computer und Videospielekonsolen. Im Rahmen unserer Expansion suchen wir für alle Großstädte Deutschlands

## Filialleiter und Mitarbeiter für unsere neuen Niederlassungen.

Wenn Sie Spaß an Video-Spielen haben, in einem erfolgreichen Team mitarbeiten wollen, vor Verantwortung und Arbeit nicht zurückschrecken, sind Sie bei uns richtig.

Wir bieten Ihnen ein angenehmes Betriebsklima, gute Bezahlung, selbstständiges Arbeiten sowie gute Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb unserer Filialen.

Senden Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen schnellstmöglich an:



ECS Vertriebs GmbH  
-Personalabt.-  
Rosenheimer Str. 92a  
8000 München 80  
Tel.: 0 89 / 448 93 89

# STARKILLER

## Wo die Schaltkreise murmeln... Teil 2

Grafik: Rolf Boyke  
Texte: Heini Lenhardt



# STARKILLER

## Wo die Schaltkreise murmeln... Teil 3

Grafik: Rolf Boyke  
Texte: Heini Lenhardt



Jones und the Last Crusade, (Power-Wertung 90, Amiga/ST) und Ishido (Power-Wertung 87, MS-DOS), um nur einige zu nennen. Ihr könnt Euch nicht herausreden, indem Ihr sagt, daß Ihr Umsetzungen anderer Computer/Konsolen nicht berücksichtigt, weil es auch genug andere Neuerscheinungen gab, die man gegen andere, schlechtere Spiele hätte austauschen können.

Mathias Blunck, Eutin

Bei Emlyn Hughes Soccer, Indiana Jones und Ishido handelt es sich um Spiele, die bereits im letztjährigen Sonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten waren. Bomber Man kam zu spät für den Redaktionsschluß des Sonderheftes, Afterburner fiel auch dem Umsetzungs-Malus zum Op-

fer. Wir können Euch versichern, daß wir gründlich die alten Wertungen abgeklopft hatten, bevor wir die Auswahl für das Sonderheft trafen und kein wirklich neues Spiel vergessen hatten, das uns rechtzeitig zu Redaktionsschluß vorlag. h/

### Wer ist Kati

Ich bin der Meinung, daß Ihr bei der Grafikwertung eines MS-DOS-Spieles die VGA-Grafik bewerten solltet und nicht nur die EGA-Grafik. Es gibt mittlerweile schon so viele PC-Benutzer, die eine VGA-Karte besitzen, und die, die mit ihrer Maschine spielen, haben sowieso fast alle VGA-Grafik. Bei den Bildschirmfotos zeigt Ihr VGA-Grafik, bei der anschließenden Wertung redet Ihr über

EGA-Grafik. Da kann doch was nicht stimmen oder? Schließlich bewertet Ihr ja auch den Adlib-Sound und nicht den PC-Pieps, wenn die Karte unterstützt wird. Und noch etwas: Wer ist Kati Hamza? Versucht nicht, Euch herauszureden! Ich habe Beweise, alles ordentlich recherchiert. Es fing alles an mit Ausgabe 3/90, als auf den Seiten 17 und 19 ihr Name unter zwei Artikeln stand. Damals, als ich noch jung und naiv war, habe ich es gar nicht bemerkt. Es ging dann weiter mit Ausgabe 4/90 auf Seite 9. Schon wieder stand da ihr Name, diesmal mit "I" statt mit "y". Doch auch da habe ich noch nichts bemerkt. Es verging dann eine gewisse Zeit, bis ihr Name schließlich wieder in Ausgabe 7/90 erschien. Nun end-

lich war er mir aufgefallen, der Name Kati Hamza. Dieser Name, den ich nicht einordnen konnte. Nennt Ihr vielleicht Euren Textcomputer so oder ist es eine Freundin eines Redakteurs? Wieso schreibt sie andauernd Artikel für Euch? Stellt sie uns doch einmal vor! Wir wollen schließlich wissen, wer uns diese Artikel vorsetzt.

Daniel Schaller, Iserlohn

Seit kurzem bewerten wir bereits die VGA- und nicht die EGA-Grafik bei MS-DOS-Spielen. Sollte ein Programm eine bemerkenswerte EGA-Grafik haben, werden wir dies extra im Text erwähnen. Wir haben leider vergessen, diese Änderung in der "So bewerten Wir"-Rubrik nachzutragen.

Kati Hamza ist eine freiberufliche englische Journalistin,

die ab und zu vor Ort einen Bericht für uns recherchiert. Da sie in England wohnt, kann sie problemlos auf der Insel ansässige Firmen oder Programmierer besuchen. Spieletests wird sie allerdings nicht schreiben. *mg*

lungen zwischen ST und Amiga keine großen Probleme, schwieriger wird's oft bei Verbindungen zwischen MS-DOS PCs und einem Amiga oder einem ST. *mh*

## Sehr geehrte Herren Spieletester

„an Eurer Zeitschrift gibt es nicht mehr viel zu verbessern. Aber manche Spiele (z.B. Populous) kann man zu zwei spielen, indem man zwei Computer aneinanderschließt. Drückt doch bitte ab, welche Computer man bei diesen Spielen koppeln kann.“

Henning Josten, Kempen

Normalerweise stehen die Kombinationsmöglichkeiten der zu verbindenden einzelnen Computer im Handbuch des entsprechenden Spieles. Meistens gibt's bei der Verkabe-


## Kick Off zum letzten...

Als fanatischer Game-Boy-Benutzer und Denkspiel-Freak passiert es nur alle Jubeljahre einmal, daß mir auch ein Spiel aus dem Action- und Sportspielgenre auf Anhieb gefällt. So war es vor Jahren mit "Paradroid" und "Two on Two Basketball", später wanderten auch "Superstar Icehockey" und "Wayne Gretzky Hockey" verächtlich oft in den Diskettenschacht des jeweiligen Computers. Vor vielleicht 18 Monaten kam ich dann mehr aus Zufall zu einem Exemplar von Kick Off — kurzum: Die nächsten vier Tage war ich nicht imstande, auf normale

Reize zu reagieren. Mittlerweile sind einige Wochen vergangen und der Nachfolger des Wonneprogramms sowie "Player Manager" sind erschienen. Für mich hat seitdem ein neues Zeitalter der Sportspiele begonnen. Trotz allem können sich die Herren Gaksch und Lenhardt, immerhin selbsternannte Experten des Computer-Kickens, nicht herablassen, auch unter dieses Spiel ihre "Jubelkränze" zu setzen. Kritisiert wird da unter anderem, daß Bälle vom Fuß wegspringen, flüssige Kombinationen nur mit gehöriger Hilfe von Glücksgöttin Fortuna möglich seien, usw. Frage: Ich habe noch keinen Fußballer aus Fleisch und Blut gesehen, der auf dem Spielfeld Pirouetten und wilde Haken schlägt und gleichzeitig auf dem Weg zum Tor zehn Gegenspieler verdammt "alt" aussehen läßt, ohne daß ihm ab und an der Ball vom Fuß springt. So verhalten sich die Kicker nur bei

Spiele wie Microprose Soccer: Sicherlich ein gutes Spiel, doch realistisch kann ich das nicht nennen. Bei Kick Off dagegen sind waghalsige Manöver wie die oben beschriebenen nur mit verdammt viel Übung möglich, doch nach einigen Wochen intensiven Spielens glücken eben auch derartige Tricks. Zu den Kombinationen bleibt zu sagen: Jedes gute Zusammenspiel steht und fällt mit der benutzten Taktik. Die einprogrammierten Taktiken, ob nun schlicht 5-3-2 genannt oder mit blumigen Namen wie "Falcon" oder "Balanced" geschmückt, sind alle komplett für die Tonne. Wer vielleicht ein Stündchen investiert und bei einer Tasse Kaffee selbst eine Spielstrategie schreibt, der kann sich auch darauf verlassen, daß Pässe ankommen, wenn auch eine vernünftige Mannschaft mit genügend fähigen Spielern Voraussetzung dafür ist.


Christian Spreitz, Herford




# WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP  
OF THE 90's


TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC
Alcatraz	dt.	62,90	62,90	76,90	Dragon Wars	komp. dt.	39,90	69,90	..	Lord of the Rings	..	..	..	..
Alpha Waves	dt.	69,90	69,90	69,90	Elvira - Mistress	komp. dt.	80,90	a.A.	99,90	Masterblazer	..	69,90	69,90	76,90
A.T.F. 2	dt.	62,90	62,90	62,90	Enchanted Land	dt.	..	a.A.	65,90 a.A.	Medusa 2	dt.	69,90	69,90	69,90
B.A.T.	komp. dt.	56,90	76,90	76,90	Epic	dt.	69,90	69,90	76,90	Mig 29 Fulcrum	dt.	80,90	80,90	89,90
Battle Com.	komp. dt.	69,90	69,90	76,90	E-Sweet	..	39,90	62,90	62,90	Mighty Bomb Jack	dt.	44,90	69,90	69,90
Battlech 2	..	..	..	80,90	Extremintor	dt.	65,90	65,90	69,90	M.U.D.S.	komp. dt.	62,90	62,90	76,90
Big Business	komp. dt.	65,90	65,90	65,90	Final Battle	..	62,90	62,90	..	Murders I. Spacekomp.	dt.	69,90	69,90	69,90
Billy the Kid	dt.	62,90	62,90	76,90	Galactic Empire	komp. dt.	76,90	76,90	89,90	N.A.M. (Vietnam)	dt.	76,90	76,90	89,90
Bottes	dt.	51,90	51,90	..	Geisha	komp. dt.	69,90	69,90	76,90	Narc	dt.	39,90	62,90	62,90
Car Top	dt.	65,90	..	..	Golden Axe	dt.	39,90	62,90	a.A.	Nightbreed (Action)	dt.	39,90	62,90	62,90
Chips Challenge	dt.	39,90	62,90	76,90	Great Courts 2	dt.	39,90	69,90	69,90	Dis Wall	..	..	..	69,90
Covert Action	..	..	..	99,90	Hard Drive 2	dt.	65,90	65,90	76,90	Over the Net	..	..	..	62,90
Crime Time	komp. dt.	44,90	62,90	62,90	Hard Nova	..	..	..	76,90	Pang	dt.	44,90	62,90	62,90
Crown	komp. dt.	44,90	62,90	62,90	Harrier Zombies	..	..	..	62,90 a.A.	Praxis Kick Boxing	..	..	..	76,90
Cruiser I. a Corps	komp. dt.	a.A.	a.A.	a.A.	Invest	komp. dt.	44,90	59,90	59,90	Prick & Pile	..	..	..	a.A. a.A.
Domestic Mission Disk 1	..	..	..	29,90	Klix	dt.	44,90	52,90	52,90	Pirates	dt.	51,90	62,90	62,90
Dick Tracy	dt.	39,90	69,90	69,90	Learnings	dt.	a.A.	62,90	62,90	Powermanger	dt.	76,90	76,90	a.A.
Dino Wars	komp. dt.	a.A.	53,90	53,90	Line of Fire	dt.	39,90	62,90	62,90	Robocop 2	dt.	39,90	62,90	62,90
Dragon Breed	dt.	39,90	62,90	62,90										



Tel: 06196/82467  
Mo.-Fr. 9-21 Uhr  
Sa. 9-14 Uhr  
Sond. Anrufbeantworter




Kostenlose Preistele  
World of Wonders  
Höhenstr. 31  
6231 Schwalbach/Ts.



VERSANDKOSTEN  
Nachnahme: 7,00 DM  
Vorkasse: 5,00 DM

**SERVICELEISTUNGEN:**  
Eilpost Service:  
7,00 DM Aufpreis  
Sicherheitskarton  
3,00 Aufpreis

**ACHTUNG**  
Bestellungen ab  
90,00 DM:  
Versandkosten  
Frei!



Ihr Software Partner

**H** HARDWARE **A** SOFTWARE **M** ZUBEHÖR **O**  
Telefon: 021 62 / 1 2073

NAME	AM	PC	ST
488 Amek Schmarine	SIM	59,50	72,50
A 10 Tank Killer	ACT	89,50	89,50
A-Mex	AWN	99,50	5705
Apprentice	ACT	49,50	49,50
Atomic Robokid	ACT	59,50	59,50
Bad Blood	ROL	a. a.	79,50
Balance of Power 1990	STR	64,50	64,50
Botanemster	STR	69,50	69,50
Blackout	GES	64,50	64,50
Blue Max VGA	SIM	89,50	-
BAT	ACT	89,50	a. a.
Bedoken	ACT	59,50	64,50
Bombadiera Manager	SIM	49,50	59,50
Book Rogers	ROL	69,50	69,50
Cadaver	ADV	69,50	69,50
Champions of Kryon	ROL	64,50	74,50
Chaos Strikes Back	ROL	64,50	64,50
Mit Bt. Anleitung und Lösungshilfen		79,50	79,50
CodeName Iceman	ADV	89,50	69,50
Conquest of Camelot	ADV	89,50	99,50
Couradven	ACT	a. a.	64,50
Dragon Breed	ACT	64,50	64,50
Dragonflight	ROL	74,50	74,50
Dragonmania	SIM	69,50	69,50
Dungeon Master	ROL	64,50	64,50
Elvira Mistress	ADV	74,50	97,50
Fatal Heritage	ADV	69,50	a. a.
F16 Combat Pilot	SIM	59,50	59,50
F16 Falcon	SIM	74,50	89,50
F16 Falcon Mission Disk	TOO	49,50	53,50
F16 Falcon Mission Disk 2	TOO	49,50	49,50
F19 Stealth Fighter	SIM	69,50	84,50
F29 Rattelerator	SIM	64,50	64,50
Flight of the Intruder	SIM	-	89,50
Flood	ACT	64,50	64,50
Great Courts 2	ADV	64,50	a. a.
Herosun	STR	79,50	a. a.
Herosun Quest	ADV	89,50	89,50
Herosun Quest 2 VGA	ADV	89,50	89,50
Herosun Quest 2 VGA	ADV	-	109,50
Impetrium	STR	64,50	74,50
Invest	SIM	59,50	a. a.
Indiana Jones Adventure	ADV	64,50	69,50
Isbido	STR	64,50	69,50
Kaiser	SIM	99,50	99,50
Kick Off 2	SIM	58,50	67,50
Kings Quest 5 VGA	ADV	89,50	89,50
Kings Quest 5 VGA	ADV	-	109,50
Klox	STR	49,50	59,50
Last Winge 2	ACT	64,50	64,50
Lemmings	ACT	59,50	a. a.
Mit Golden Image Maus FR 2: Spieler Modus	SIM	119,-	-

NAME	AM	PC	ST
Legend of Faerghail	ROL	64,50	69,50
Lotus East Larry 3	ADV	89,50	99,50
Lotus Espirit Turbo	SIM	64,50	64,50
Lord of the Rings	ROL	-	99,50
Loon	ADV	49,50	69,50
Loops	STR	59,50	59,50
M 1 Tank Platoon	SIM	89,50	89,50
Manchester United	SIM	58,50	58,50
Midwinter	STR	64,50	74,50
Murder	ADV	69,50	a. a.
Obitus	ADV	84,50	84,50
Oil Imperium	STR	49,50	49,50
Operation Stealth	ADV	64,50	a. a.
On the Road	SIM	69,50	79,50
Phantas	ADV	64,50	64,50
Planet Manager	SIM	49,50	69,50
Police Quest 2	ADV	-	64,50
Pool of Radiance	ROL	64,50	64,50
Populous	ROL	64,50	64,50
Powermanger	SIM	64,50	64,50
Projectile	ACT	64,50	64,50
Red Baron VGA	SIM	a. a.	94,50
Railroad Tycoon	SIM	89,50	89,50
Secret of the Monkey Is.	ADV	89,50	89,50
Secrets of a Silver Blades	ADV	a. a.	64,50
Silent Service 2	SIM	-	89,50
Sim City	SIM	49,50	69,50
Sim Earth	SIM	a. a.	64,50
Sparta Quest 1	ADV	89,50	89,50
Sparta Quest 1	ADV	-	a. a.
Savage Empire - World of Illusion	ADV	59,50	59,50
Starlight	SIM	59,50	59,50
Star Control	ACT	49,50	a. a.
Team Yankee	SIM	72,50	82,50
The Immortal	ACT	64,50	64,50
The Finest Hour	SIM	69,50	69,50
Thors World	SIM	69,50	79,50
Turrican	ACT	49,50	49,50
Ultima 5	ROL	69,50	69,50
Ultima 6	ROL	-	89,50
Unreal	ADV	69,50	69,50
Weltris	STR	59,50	-
Wing Commander	SIM	a. a.	79,50
Mit deutscher Spielanleitung	a. a.	94,50	-
Wing Commander Scenario Disk 1		44,50	-
Wings	SIM	74,50	-
Wild West World	STR	89,50	-
Wings of Fury	ACT	59,50	69,50
Wolfpack	STM	74,50	84,50
X-Copy - Hardware	COP	58,50	-
X-Copy - Professional	COP	79,50	-
X-Out	ACT	51,50	51,50
Z-Out	ACT	57,50	57,50
Zelrad	ACT	a. a.	64,50

Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Infos über unseren Telefonservice.

**HARDWARE**

3,5 Markendrive f. Amiga Extra, Bus, abschaltbar	189,00
5,25 Ext Markendrive f. Amiga 40/80 Bus, abschaltbar	249,00
3,5 Einbaulenkwerk f. Amiga 2000	159,00
3,5 Einbaulenkwerk f. Amiga 2000 ab DF1	249,00
3,5 Einbaulenkwerk f. Amiga 2000 ab DF2	349,00
Elektr. Bausteinkit Einbau ohne Löten	59,50
Mäuse f. alle Amiga/Atari/XT/AT - Reiserware	77,00
High Resolution Maus f. Amiga/Strik/Magnum	89,00
Optical Maus f. Amiga/ST (f. PC DM 129,-)	109,50
0,5 MB Speichererweiterung für Amiga 500	
MegaByte Technologie, alle Bausteine gescheckt mit Mikro-Steuer, vorgelebten Kontakte natürlich abschaltbar	129,00
AD Lib Soundboard f. XT/AT mit Juke Box Software	
NEU AD Lib Karten mit Deutschen Anleitungen	NEU
AD Lib Soundboard f. XT/AT mit Composer Kit	279,00
Soundblaster Soundboard f. XT/AT ab. Anleitung	349,00

Festplatten, Monitore, Drucker etc. - wir beraten Sie gerne

**ZUBEHÖR**

3,5 Markendisketten DS DD 10er-Pack	14,50
3,5 Noname Disketten DS HD 10er-Pack	29,50
Gravis - der japanische Joystick	89,50
Gravis - Mouseset, ersetzt zusätzlich noch die Maus	159,00

Komplettsammlungen f. viel Games ständig am Lager

**KONSOLEN**

Gameboy mit Tetris und Zubehör	159,00
Sega Megadrive mit Netzwerk, Alterred Beor2 Zubehör & FTZ 479,00	
Nintendo - Atari Lynx - PC Engine - Neo Geo - Super Famicom - Sega Mega - Gameboy - Game Gear - Gameboy - Module und Zubehör	

steht in großer Auswahl

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00, Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00. Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr • Anrufbeantworter 24 Std. • Fax 02162/12074. Bestellungen schriftlich: RAMO K. Rösger • Kohlsatz, 235 • 4060 Viersen 1. SEGA • NINTENDO • ATARI • LYNX • MICRO GENIUS • PC ENGINE • NEO GEO • KATANAMI & GAMES (Japan/USA) Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preisänderungen gegen DM 1,60 in Briefmarken.

# HIGHScores

Diese halbe Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-score-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-score-Jäger ab. Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen

Spezial-High-Score ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top score für die Konsolenkategorie **Elemental Master** auf dem Mega Drive. *mh*  
Schickt Eure High scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:  
**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion Power Play**  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



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

Bei Super Star Soldier hat Till Kimmelman abgeräumt

Rock'n Roll heißt für Jonny Hablützl die Devise

Turrican	C 64: 1,336,290 von Nicolas Heyer, Meppen
Super Star Soldier	PC-Engine: 2,755,500 von Till Kimmelman, München
Puzznic	Amiga: 318,600 von Timo Perlinger, Massenbachhausen
Blood Money	ST: 265,950 von Michael Koppatz, Weissenburg
Gradius	NES: 48,315,700 von Ingmar Hensler, Limburg
Wings Death	Amiga: 318,675 von Stefan Tellenbah
Klax	C-64: 498,286 von Throsten Mies, Wuppertal
Strider	Mega Drive: 120,350 von Stefan Sieber, Hainburg
Batman	Gameboy: 401,720 von Ronald Niewig, Bad Harzburg
Rock'n Roll	Amiga: 766,400 von Jonny Hablützl, CH-Zürich
Lotus Esprit	Amiga: 1:45:1 Sec (239) von Stefan Krings
Space Ace	Amiga: 28,200 von Kim Bartschat, Munster
Blasteroids	Amiga: 880,470 von Gerhard Feige, Partenstern
Score des Monats	
Paradroid 90	Amiga: 87,650 von Matthias Worms, Hamburg



## SIND SIE FERTIG GENUG FÜR RAINBOW ARTS ?

Sind Sie fertig mit überfüllten Universitäten ? Sind Sie fertig mit schlechten Bezahlungen ? Sind Sie fertig mit langweiligen Aufgaben ? Sind Sie fertig mit der konventionellen Karriereleiter ?

Dann sind Sie in der Tat fertig genug für Rainbow Arts. Wir sind ein schnell wachsendes Softwarehaus, daß sich auf Entwicklung und Vertrieb von Computerspielen spezialisiert hat. Vor 6 Jahren wurden wir gegründet und sind einer der Marktführer geworden. Wir vertreten namhafte Softwarehäuser in Deutschland und Europa.

Um unsere Ziele zu erreichen, wurden nachfolgende Stellen geplant und sind schnellstmöglich zu besetzen. Wir bieten eine angemessene Dotierung und gute soziale Leistungen. Bei uns können Sie selbstständig arbeiten, Ihr Einsatz und Ihre Kreativität wissen wir zu würdigen. Sie werden Teil eines professionellen aber unkonventionellen Teams.

Für unsere Marketingabteilung suchen wir

### eine(n) Product Manager(in)

Sie vertreten die Firma gegenüber Teilen der Fachpresse um bestehende Kontakte zu pflegen und neue zu knüpfen. Großkunden und Händler bedürfen Ihrer aktiven Unterstützung und Betreuung. Auch internationale Lizenznehmer wollen auf dem Laufenden sein. Sie planen und führen Marketingaktionen durch. Haben Sie keine Schwellenangst! Wir erwarten keine spezifische Ausbildung, Sie sollten jedoch genug von Spielen verstehen, sowie über gute Deutsch- und Englischkenntnisse verfügen. Schicken Sie Ihre Bewerbung an unsere Marketingleiterin, Frau Dodt.

Zur Verstärkung unserer Entwicklungsabteilung suchen wir

### eine(n) Producer(in)

Sie sind der Teamleiter. Zusammen mit Programmierern, Grafikern und Musikern entwickeln Sie ein Programm zur Marktreife - am besten zum Hit! Termin- und Qualitätssicherung gehören zu Ihren Aufgaben. Wir zählen auf Ihre Meinung beim Ankauf neuer Produkte. Lizenzgeber und -nehmer im In- und Ausland werden im technischen Bereich von Ihnen betreut. Sie sollten viel von Spielen verstehen und über profunde Kenntnisse der gängigen Hardware verfügen. Am besten haben Sie schon einmal an der Entwicklung eines Spiels mitgewirkt. Für diese Tätigkeit gibt es noch nicht einmal eine Ausbildung, wir erwarten aber gute Englischkenntnisse und Reisefreudigkeit. Ihre Bewerbung richten Sie an unseren Entwicklungsleiter, Herrn Teut Weidemann.

Zur Komplettierung unserer Produktpalette 91/92 suchen wir noch

### das Spiel,

das Akzente setzt. Wir suchen innovative Produkte von hoher Qualität. Sie werden von uns intensiv bis zur Fertigstellung in Ihrer Tätigkeit unterstützt. Wir verkaufen europaweit Fertigprodukte und vergeben in Amerika Lizenzen an führende Softwarehäuser, auch im Konsolenbereich. Unser Angebot ist daher sicher lukrativ. Auf den Vertrieb haben Sie ausreichend Einfluß, wir legen Wert auf Partnerschaft. Weiterhin suchen wir noch Grafiker und Programmierer zur Integration in freischaffende und festangestellte Teams.

Bitte setzen Sie sich schriftlich mit Herrn Weidemann oder Herrn Stock in Verbindung.

Wir sind umgezogen

Rainbow Arts  
Daimlerstr. 10  
4044 Kaarst 2



Neue Telefonnummer

Tel.: 02101/6602-0  
Fax: 02101/6602-263

# STARKILLER

# 38

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHART

Rent an Unhold GmbH Folge 8

## "New Look"

Die Suche nach den drei Orakel-Besen geht in eine entscheidende Phase: Starkiller und Tentakel operieren auf Titano IV, Dr. Bobo bringt inzwischen Tranter in repräsentative Formen.

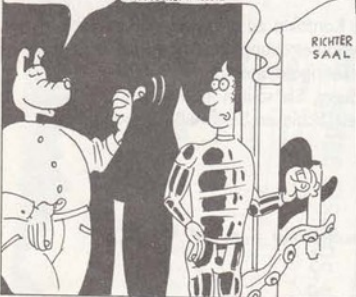


KUM AUF TITANOIX ANGEKOMMEN, WIRD DIE GEISSEL DER GALAXIS EIN OFFER DER JUSTIZ ... WIE BESCHÄMEND!!



S'ON PECH ADCH... DER RICHTER IST HEUT' MIES GELAUT...

AN DEN CHARAKTER-WERTEN BEI EINEM ROLLENSPIEL MIT DEM DISKETTENMONITOR RUMSCHUMMELN...



... MACHT FÜNF JAHRE OHNE BEWAHRUNG!!



KH UNTERWERFE MICH DER GNADE DES HOHEN GERICHTS! DOCH BEVOR IHR, EHRENWERTE FREMDLINGE, ...



... ZU EUREM GERECHTEN URTEIL KOMMT, MÖCHTE ICH UNBERSCHIEDEN DARAUf HINWEISEN, DASS ICH IN MEINER EIGENSCHAFT ALS VERTRETER EINES STERNEVOLKS VON HOHEM ANSEHEN IN UNERMESSLICHER, ...

... FREUNDSCHAFT AUF DIESEN...?

200 JAHRE!! DER NÄCHSTE, BITTE!!



DAS IST EIN UNERKLÄRLICHER JUSTIZIRRTUM!!



HM... WAS FÜR SCHÖNE FINGER-ABDRUCK FINGER!



UND WAS HABEN WIR DA? EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG!



JE-HEUER SAUGNAPP-ABSDRUCK ZA-HÄLT...



... SOLANG DAS STEMPEL-KISSEN STE-HET...



WÄHREND STARKILLER IM HOCHSICHERHEITSTRANK DES NÄCHSTGELEGENEN KIRKERS UNTERGEBRACHT WIRD...



...BEREITET DAS TENTAKEL DEN LOKALEN DIENSTAUFSICHTS-BEGRÜNDEN HEFTIGES KOPFERBRECHEN...

WAS MACHEN WIR MIT DEM?

VIELLEICHT AUS-STOPFEN?

LIEBER IN DEN TIERWINDER MIT IHM!



■ FORTSETZUNG FOLGT

# GALAXY

## Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

### PC ENGINE

PC Engine Core Grafk RGB/PAL	390,-
+ 1 Spiel	
PC Engine GT -Handheld***	99,-
+ 2 Spiele	690,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster*	99,-
Batman**	99,-
Bombberman**	99,-
Cyber Combat Police*	99,-
Final Blaster**	99,-
Formation Soccer**	99,-
Kadash**	99,-
Märchen Maze*	99,-
Neotopia**	99,-
Out Run*	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier**	103,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus**	119,-
CD Avenge	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vastel	119,-

### SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	390,-
Aleste jp**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Arrow Flash jp	59,-
Atomic Robokid*	99,-
Axis FZ jp	59,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US**	119,-
Crack Down jp**	119,-
Darius II jp	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp**	99,-
Gaijars jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Heavy Unit jp	99,-
J.M. Football US**	109,-
Lakers vs Celtics**	119,-
Magical Hat jp	99,-
Mickey Mouse jp**	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US**	109,-
Wonderboy III jp**	99,-
Zany Golf US	59,-

### GAMEBOY

Batman US**	65,-
Bubble Ghost US**	65,-
Chase HQ US	65,-
Double Dragon US**	65,-
Final Fantasy US**	75,-
Klax jp**	65,-
Kwirk dt**	49,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Skate or Die US**	65,-
Super Contra jp**	65,-
T.M.N.T. US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Caseboy	39,-
Gameight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-
Console Club No.1	15,-

### SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
G-Loc	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

### COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Antares	ST/Amiga	
Betrayal	ST/Amiga/IBM	
Dragon Curse	PC Engine	
Epic	ST/Amiga/IBM	
F16 Falcon II	IBM	
Great Courts II	ST/IBM	
Human Tennis	PC Engine	
Jackie Chan	PC Engine	
Mig20 Fulcrum	ST/Amiga/IBM	
Knights of the Sky	IBM	
Lemmings	ST/Amiga	
Nintendo Superfamicon		
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM	
Secret of Monkey Island	ST/Amiga	
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM	
Sim Earth	ST/Amiga/IBM	
Space Quest IV	IBM	
Starlord	Amiga/IBM	
Tiger Heli	ST/Amiga/IBM	
	Sega Mega Drive	

### C64 DISK

Challengers**	55,-
Creatures	45,-
Dick Tracy	45,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int: 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD.	45,-
Night/Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Soccer Mania**	45,-
Starflight	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turricane**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Weltreis	45,-

### C64 Super Stars

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

### ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive**	69,-
Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	75,-
Dungeon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	69,-
Panza Kick Boxing**	69,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger**	79,-
Puzznic**	69,-
Populous**	69,-
Speedball II**	85,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Turricane**	59,-
u.v.a.	

### ATARI ST

B.A.T.	69,-
Badlands**	69,-
Chase HQ II	69,-
Galactic Empire	85,-
Lettrix	69,-
M.U.D.S.**	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix**	75,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Simulra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II*	69,-
Super off Road Racer**	69,-
Transworld**	69,-
Vaxine**	75,-
u.v.a.	

### IBM

Aircraft Sc.Designer**	85,-
Battle Tech II**	99,-
Blus Max**	79,-
Challenger**	109,-
Covert Action**	85,-
Crash Course**	75,-
Elvira**	79,-
Hard Nova**	79,-
Imperium**	75,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Lord of the Rings**	85,-
M.U.D.S.**	79,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Red Baron**	99,-
Railroad Tycoon**	99,-
Rick Dangerous III**	69,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island dt.**	79,-
Silent Service II**	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Space Quest III dt.**	99,-
Their Finest Hour**	89,-
Trans World**	79,-
Zellard	69,-

Ultima VI**	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander**	109,-/99,-
Wing Com.Secret Miss.Disc**	45,-
Wonderland**	99,-

ADLIB Sound Card	269,-
Soundblaster	390,-

### AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Captive**	69,-
Chaos Strikes Back**	69,-
Dragon Wars**	75,-
Dungeon Master 1MB**	79,-
Elvira**	109,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Great Courts II**	75,-
Indianapolis 500**	75,-
M.U.D.S.**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Populous**	69,-
Populous Data Disc**	39,-
Power Monger**	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V**	89,-
Z-Out**	59,-

### AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
B.A.T.	69,-
Badlands**	69,-
Carthage	69,-
Car vup	79,-
Challengers**	79,-
Curse of RA*	59,-
Fatal Heritage	75,-
Galactic Empire	85,-
Golden Axe	69,-
Harpoon	85,-
Invest	69,-
James Pond**	75,-
Killing Game Show	69,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix**	69,-
Oxibus	69,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II**	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Timewarp	119,-
Tom & the Ghost	69,-
Trans World**	75,-
Turricane**	69,-
Wolfpack**	85,-
Wrath of the Demon	79,-
Silimline Laufwerk	199,-

Bemerkung: 1-3 Sterne \*, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Roland, Thomas, Wolf und incredible Stevie besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. 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 Plinganserstr., ca. 150m  
 Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras  
 ! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht!  
 Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

089 / 7605151

# POWER TIPS

Heft  
3/91



## ZUM SAMMELN

### Power-Tips

#### Computerspieletips

Red Storm Rising	70
Wing Commander	70
Ultima VI	71
Oops-Up	71
King's Quest V	72
Geisha	75
Powermonger	75
Fountain of Dreams	76
Dragonflight	78

#### Schummelecke

M1 Tank Platoon, The Curse of Ra, Monty Python, The Killing Game Show, Legend of the Lost 86

#### Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Space Quest 2, Last Ninja 2, Die Antwort zu Loom, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Die Antwort zu Iron Lord, Phantasy Star 1, Operation Stealth, Goonies II 87

#### Videospieletips

Wizard and Warriors	88
Lock'n'Chase	88
Ninja Spirit	88

Golden Axe	88
Phelios	88
Teenage Turtles	88
Strider	88
Probotector	88
Cyberball	88
Puzzle Road	89
Electrocop	90
Super Mario Land	93
Assault Suit Leynos	93
Flappy Special	93
Gargoyles Quest	94
Shadow Dancer	95
Clue-Book	
Dragon Wars Teil 3	97

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

## Red Storm Rising

Torsten Petri aus Lorch/Rhein ist auf Tauchstation gegangen und möchte seine Erfahrungen mit uns teilen.

### Die Gegner

Carrier Task Force (Flugzeugträger mit Geleit):

Da der Flugzeugträger sehr laut ist, befindet man sich am Anfang des Kampfes meist sehr weit weg von der feindlichen Gruppe. Kommen die Schiffe auf Euch zu, dann wartet Ihr, bis sie nah genug für einen Torpedoangriff sind. Haltet trotzdem genug Abstand, sonst macht Ihr unliebsame Bekanntschaft mit Torpedos. Wenn die Schiffe sich von Euch wegbewegen, hilft nur eins: auf 300 Fuß gehen, Raketen starten, Decoy starten (kein Noisemaker!), wieder auf 995 Fuß gehen und so schnell wie möglich verduften. Hat sich die Aufregung etwas gelegt, könnt Ihr einen zweiten Angriff starten.

### Diesel-U-Boote:

Konventionelle U-Boote sind die gefährlichsten Gegner. Sie orten Euch früher, als Ihr sie. Hier hilft nur eins: Sofort angreifen und dann alle feindlichen Torpedos abwehren.

### Amphibious Groups:

Diese Gegner sollten eigentlich keine größeren Probleme aufwerfen. Ihr nähert Euch dem Feind, geht runter auf fünf Knoten und startet Eure Torpedos in Richtung der Schiffe. Aktiviert die Torpedos erst im letzten Augenblick. Sorgt in jedem Fall dafür, daß die Steuerkabel nicht reißen. Flüchtende Landungsboote erledigt Ihr nach dem Versenken der Escort-Schiffe mit Raketen.

Atom-U-Boote bekämpft man auf weite Entfernung mit der "Sealance" (wenn vorhanden). Wenn man keine "Sealance" hat, wird die Sache schwierig: Nähert Euch möglichst unbemerkt und versucht es mit Torpedos. Hubschrauber stören nur bei Raketenangriffen. Wenn Ihr "Stinger" geladen habt, dann wartet Ihr so lange, bis er sich nähert und schießt ihn dann ab. Wenn Ihr keine "Stinger" habt, bleibt Euch nur die Flucht. Die Hubschrauberpiloten bemerken Euch meist nicht, wenn Ihr nur mit Torpedos angreift.

Bei einem Torpedoangriff solltet Ihr erst in die falsche Richtung feuern und die Torpedos erst etwas später auf das

tatsächliche Ziel programmieren. Die feindlichen Schiffe feuern dann oft in die falsche Richtung. Nähert Euch niemals Schiffen, die mit Wasserbombenwerfern ausgerüstet sind. Wasserbomben kann man nicht ausweichen.

Habt Ihr auch nach längerer Zeit keine Ortung, probiert folgendes: Langsam um 360 Grad drehen, über den Layer/unter den Layer wechseln. Wenn auch das nicht hilft, schaltet den "Map Overlay" ein und fahrt in eine Gegend, in der keine weißen Punkte sind. Aktives Sonar nur im Notfall benutzen, wenn Ihr sowieso schon geortet seid. vw

## Wing Commander

Origins "Wing Commander" ist ein Actionspieß der Extraklasse. Frederic Daguenet aus Berlin schickte uns seinen Erfahrungsbericht als Kampfpilot.

— Wer nicht ewig in der Hornet sitzen möchte und sich außer der "Golden Sun" noch andere Orden an die Heldenbrust heften möchte, muß auch etwas dafür tun. Das heißt, alle Missionen erfolgreich beenden und soweit wie möglich alle Abschüsse auf sich verbuchen.

— Prinzipiell gibt es fünf verschiedene Missionen:

#### □ Escort-Mission

Meist wird man einem Drayman-Frachter als Geleit-schutz zugeteilt. Ab und zu wird auch ein Zerstörer eskortiert. Besonders die Frachter sind nur schwach geschützt, so daß man die gegnerischen Schiffe möglichst schon in weiter Entfernung von dem Frachter abfangen sollte. Also gleich den Nachbrenner rein und feuern, was das Zeug hält. Dabei darauf achten, daß sich kein Kilrath absetzt und den Frachter atomisiert.

#### □ Intercept-Mission

Dürfte keine größeren Probleme machen. Ihr säubert Jump-Points von gegnerischen Schiffe, damit freundliche Schiffe ungehindert in den Hyperraum eintauchen können.

#### □ Strike-Mission

Bei diesen Missionen ist Euer ganzes Können gefragt. Die großen Schiffe des Gegners sind zwar kein größeres Problem, allerdings ist ihr Geleit-schutz nicht von schlechten Eltern. Euch wird zwar im

Hallo Computerspiele-Fans!



In diesem Monat vergeben wir unsere Super-Prämie mal nicht an einen einsigen Kartenzeichner, sondern der Preis geht an einen cleveren Cheat-Bastler. Florian Weber aus Tützing löst alle Probleme in Lord British' Landen. Wer bei "Ultima VI" nicht weiterkommt und sich vor Verzweiflung schon in sein Langschwert stürzen wollte, kann jetzt seine Mannschaft ohne Schwierigkeiten mit allen nötigen Extras ausrüsten. Freunde von Mammutlösungen werden ihre Freude an der "Kings Quest V"-Komplettlösung haben.

Jetzt etwas in eigener Sache: Was haltet Ihr eigentlich von einem Tips-Sonderheft? Ich würde mich freuen, wenn Ihr dazu mal Eure Meinung schreiben würdet. Besonders Anregungen zu Aussehen und Aufteilung eines solchen Heftes sind gefragt. Wollt Ihr umfassende Kartensammlungen oder lieber viele Schummeltricks? Laßt Eurer Fantasie freien Lauf und schickt das Ergebnis an mich.

So, genug geredet. Ran an den Compi und losgespielt! Die Osterferien wollen sinnvoll genutzt werden. Grüße, Volker.

Briefing-Room gesagt, daß ihr die Jäger ignorieren sollt, doch das ist in den meisten Fällen tödlich. Wenn sich eine Jähli an Euer Heck setzt, dann gute Nacht. Also zuerst immer die Eskorte ausschalten und dann erst die dicken Brummer angreifen.

#### □ Patrol-Mission

Wieder keine allzu schwere Aufgabe. Auf Euren Erkundungsflügen kommt es meistens nur zu einzelnen Fighter-Duellen.

#### □ Defend-Mission

Die schwersten Missionen überhaupt. Wenn Ihr einen feindlichen Angriff auf das Mutterschiff abwenden wollt, dürft Ihr nicht die Übersicht verlieren. Ihr solltet die Gegner nicht verfolgen, sondern immer beim Mutterschiff bleiben.

#### — Die Hornet

Sie ist schnell und wendig, was man sich zunutze machen sollte. Direkte Treffer steckt sie nur schlecht weg, deshalb nie frontal angreifen. Nehmt Euch vor Grathas und Jalthis in acht.

#### — Die Scimitar

Kein sehr gutes Schiff, da sie nicht besonders wendig und schnell ist. Ihre Mass-Driver-Cannons haben zwar eine gute Durchschlagskraft, verlieren aber schnell die Energievorräte. Nur feuern, wenn eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit be-

steht. Im Dogfight öfter den Afterburner benutzen, um in eine bessere Position zu kommen.

#### — Die Raptor

Sie ist das mit Abstand am besten bewaffnete Schiff. Vor allem gegen die kleinen Salt-his und Dralthis eignet sie sich gut zum Frontalangriff. Vorsicht vor Asteroiden- und Minenfeldern: Sie ist recht plump in der Steuerung.

#### — Die Rapiar

Dieses Schiff vereinigt die Wendigkeit der Hornet mit der Feuerkraft der Raptor. Auch mit ihr können Frontalangriffe geflogen werden. Kollisionen mit den Gegnern sollte man vermeiden.

#### — Gegnerische Schiffe

Die Galthis und Dralthis nerven nur durch ihre hohe Wendigkeit, sind aber leichte Gegner. Die Jalthi ist das bestbewaffnete Schiff des Gegners. Ihren sechs Rohren solltet Ihr tunlichst nicht in die Quere kommen. Zum Glück ist sie äußerst träge. Die Krait ist da schon erster zu nehmen: Gute Panzerung, gepaart mit großer Wendigkeit, sind eine ernste Gefahr für unsere Karriere. Die Gratha ist der gefährlichste Gegner von allen: exzellente Bewaffnung und starke Panzerung. Der sicherste Platz ist hinter diesen unangenehmen Maschinchen. Geizt nicht mit

Missiles, Frachter oder Zerstörer lassen sich zur Not auch mit den Bordkanonen besiegen. Und nun: weggetreten! ww

## Ultima VI (MS-DOS)

Florian Weber aus Tutzing liefert uns den Cheat zum Rollenspielknüller Ultima VI. Zuerst muß man lolo ansprechen, dann dreimal SPAM und danach einmal HUMBUG eintippen. Unten sind einige der wichtigsten Items aufgelistet. Ihr müßt nur die entsprechende Zahl bei "Get Item" als "Object Number" eingeben. ww

## Oops-Up (Amiga)

Marc Kessel aus Bad Nauheim beliefert uns mit allen Levelcodes für Demonwares Geschicklichkeits-"Oops-Up". Frohes Ballonplatzeln. ww

1	P001	P49X	AQ1Q	905W	ER7E
	DKS1	A0A5	S046	TRP2	NEPD
	30FJ	39VS	VE96	6GI3	90 W8GA
	FL59	XPE4	X94B	70 REWQ	PI31
	Q058	FE5C	E114	IP0U	2I10
	FA20	30 CXE5	D824	HGF6	A234
	5F6J	32H4	84DS	FUK0	X3Q1
	CKD4	PD30	S04L	30RT	NEC1
	NF05	10F4	FOR0	JUEE	GUF7
10	D04G	D947	2FF7	MIRO	A3K9
	40V8	FD4G	R4KG	GULU	C5J0
	FDL0	DK48	39GH	JUG8	IH90
	V03D	206G	PW04	R2T7	100 JUBI
	49F8	DK39	OEP5	80 TUP8	V069
	WAQD	DGL0	60 R4G6	KOP9	T800
	X038	40 D049	MF03	BIWI	4799
	UU09	6P05	OW75	EB01	
	40FJ	F049	MC90	SA3A	
	X03C	4G7H	00T8	S4A9	
20	DK49	XPE5	TI27	LA8D	
	G8LD	UP9F	W3RF	MUE0	

Es sticht die Harpune, es platzt der Ballon: Alle 100 Level von Oops-Up

1 = LEATHER HELM	44 = TWO-HANDED-HAMMER	86 = GAVEL
2 = CHAIN COIF	45 = TWO-HANDED-AXE	87 = ORB OF THE MOONS
3 = IRON HELM	46 = TWO-HANDED-SWORD	88 = GOLD
4 = SPIKED HELM	47 = HALBRED	89 = GOLD NUGGET
5 = WINGED HELM	48 = GLASS-SWORD	90 = TORCH
6 = BRASS HELM	49 = BOOMERANG	91 = 1 ZU YLEM
7 = GARGOYLE HELM	50 = TRIPLE CROSSBOW	92 = 1 SILVER SNAKE VENOM
8 = MAGIC HELM	51 = FORCE FIELD	93 = SEXTANT
9 = WOODEN SHIELD	52 = WIZARD EYE	95 = BRUNCH OF GRAPES
10 = CURVED HEATHER	54 = MAGIC BOW	96 = BUTTER
11 = WINGED SHIELD	55 = ARROW	97 = GARGISH VOKABULARY
12 = KITE SHIELD	56 = BOLT	99 = BACKPACK
13 = SPIKED SHIELD	57 = SPELLBOOK	100 = SCYTHE
14 = BLACK SHIELD	58 = SPELLS	103 = PICK
15 = DOOR SHIELD	59 = CODEX	104 = SHOVEL
16 = MAGIC SHIELD	60 = BOOK OF PROPHECIES	105 = HOE
17 = CLOTH ARMOUR	61 = BOOK OF THE CIRCLES	106 = WOODEN LADDER
18 = LEATHER ARMOUR	62 = VORTEX CUBE	114 = KNIFE
19 = RING MAIL	63 = PICK LOCK	115 = WINE
20 = SCALE MAIL	64 = KEY	116 = MEAD
21 = CHAIN MAIL	65 = BLACK PERL	117 = ALE
22 = PLATE MAIL	66 = BLOOD MOSS	127 = SKILLET
23 = MAGIC ARMOUR	67 = GARLIC BLUB	128 = LOAVES OF BREAD
24 = SPIKED COLLAR	68 = GINSENG ROOT	129 = POTION OF MEAT
25 = GUILD BELT	69 = MANDRAKE ROOT	130 = ROLLS
26 = GARGOYLE BELT	70 = NIGHTSHADE MUSHROOM	131 = CAKE
27 = LEATHER BOOTS	71 = SPIDER SILK	132 = CHEESE
28 = SWAMP BOOTS	72 = SULFUROUS ASH	133 = HAM
33 = SLING	73 = MOONSTONE	135 = HORSE CHOPS
34 = CLUB	74 = AMULET OF SUBMISSION	136 = SKEWER
35 = MAIN GAUCHE	75 = SNAKE AMULET	149 = SHIPS DEED
36 = SPEAR	76 = ANKH AMULET	151 = BOOK
37 = THROWING AXE	77 = GEM	152 = SCROLL
38 = DAGGER	78 = STAFF	153 = PANPIPES
39 = MACE	79 = LIGHTNING WAND	154 = TELESCOPE
40 = MORNING STAR	80 = FIRE WAND	166 = SACK OF GRAIN
41 = BOW	81 = STORMCLOAK	167 = SACK OF FLOUR
42 = CROSSBOW	82 = RING	169 = RUBBER DUCKY
43 = SWORD	83 = OIL FLASK	171 = FUMAROLE
	84 = RED GATE	172 = SPIKES
	85 = BLUE GATE	173 = TRAP
		178 = BUCKET
		181 = CHURN

Wenn das nicht hitverdächtig ist: Alle Extras zum Ausschauen

## King's Quest

Lange genug haben wir gewartet, jetzt ist es endlich soweit: King's Quest V ist da. Reinhard Wolf aus Gießen schickt die Komplettlösung, Andreas Bissinger und Dirk Krämer aus Böblingen liefern die hervorragende Karte dazu.

Zu Anfang, mit Crispins altem Zauberstab ausgestattet, macht man sich auf den Weg in

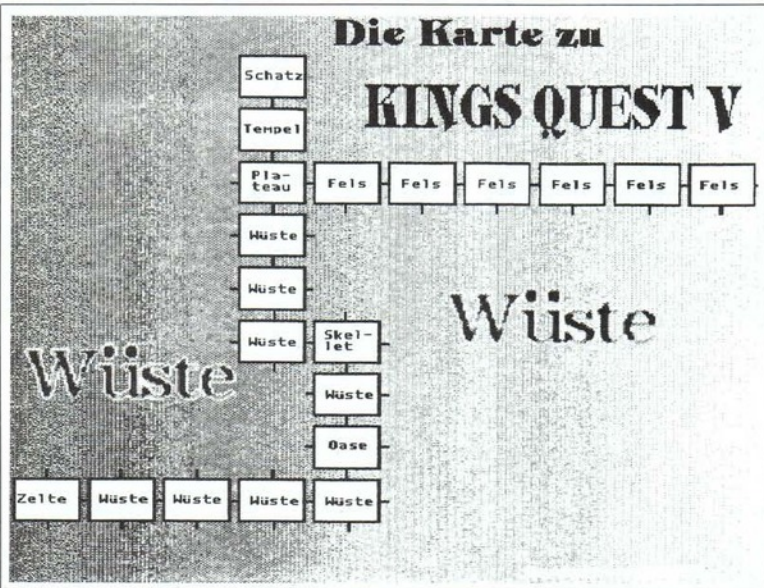
chen gerne essen, wird aber in noch weiter Ferne im Spiel dafür die Quittung erhalten... (Al says, save early...). Zwei weitere Bilder links befindet sich ein Baum, in welchem Bienen ihr Nest haben. An diesem Nest will sich soeben ein Bär (mhm, Honig) gütlich tun. Da gerade kein Bärenötter zur Hand ist, versucht man ihn mit allerlei Sachen zu bewerfen. Dies funktioniert natürlich nur mit sinnvollen Sachen wie Wacker-

eine Honigwabe entnehmen. Bevor man nun nach Norden aus dem Bild verschwindet, sammelt man noch schnell den Stecken vom Boden auf. Mit diesem Stock bewirft man den Hund, der am Ameisenhügel seinen Unsinn treibt. Auch der Ameisenkönig ist sehr dankbar für die Hilfe und verspricht, sich bei Graham zu revanchieren.

Gesagt, getan, denn vor der Kneipe befindet sich ein Heu-

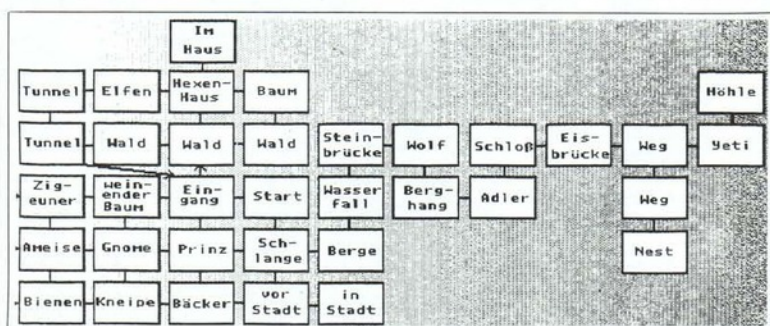
und sich mit evtl. vorhandenen Personen über deren Bedürfnisse unterhalten. Gespräche führen kann man mit dem Gnomenopa, der Trauerweide, dem Verlobten der Trauerweide und dem Zigeuner, der allerdings nicht viel zu berichten weiß, außer daß es ihm stark nach Gold verlangt.

Jetzt zum etwas diffizileren Teil des Spiels. Links der Felder mit Bienen, Ameisen und Zigeuner beginnt die Wüste. In der Wüste kann man vortrefflich umherirren und nach sieben bis acht Feldern auch prima verdursten. Man hält sich nun an den Wüstenplan und geht, ausgehend von den Bienen, fünf Felder nach links, wo man fürs erste seinen Durst stillen kann. Danach geht man zwei Felder nach oben und drei Felder nach links. Nun steht man vor einem Gebirgeinschnitt, in dessen Hintergrund man ein Portal eines in den Berg gehauenen Gebäudes sieht. Außerdem kann man auch hier wieder vom kostbaren Naß schlabbern. Dies sollte aber relativ zügig geschehen, da bereits nach wenigen Augenblicken fernes Hufgetrappel zu hören ist. Man kann natürlich dumm rumstehen und sich schlachten lassen, kann sich aber auch einigermaßen geschickt hinter dem linken der beiden Felsbrocken an der Quelle verstecken. Die Reiter schnallen dann nichts mehr und öffnen eine nicht vorhandene Türe mittels weit- hin unbekannter Worte. Dies kann man auch probieren,



Damit Ihr in der Wüste nicht verdurstet: Alle Schauplätze auf einen Blick

das kleine Dorf. Man befragt dort den Mann, der sich darum bemüht, seinen Karren wieder flott zu kriegen, schaut in das Faß hinein und erhält die ersten zwei Punkte für den übelriechenden Fisch. Nun kann man sich in aller Ruhe erstmal die drei Läden ansehen und mit den Besitzern sprechen. Dabei wird schnell klar, daß Graham gerne den roten Schlitten und den blauen Mantel hätte, sich diese Dinge aber noch nicht leisten kann. An der Stelle, wo vor dem ersten Betreten eines Ladens noch der Mann an seiner Karre werkelt, liegt nun eine Silbermünze im Wert von zwei Punkten. Damit wäre vorerst alles in dem Dorf erledigt. Man begibt sich nun zum Bäcker und verplempert den gerade gefundenen Silberling für Süßigkeiten (Custard Pie). Wer jetzt Hunger verspüren sollte, kann den Ku-



Auch im Wald solltet Ihr Euch keine Fehlritte erlauben

steinen (leider gerade keiner da) und toten Fischen (oh Zufall!). Nachdem der Bär sich den Stinkefisch geschnappt hat, erscheint die Bienenkönigin und bedankt sich für Grahams Hilfe. Daraufhin darf man sich aus dem Bienennest

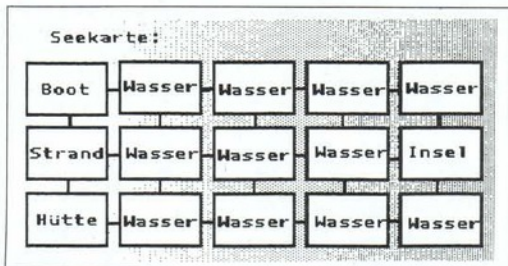
haufen, in dem es sich vorzüglich (ohne fremde Hilfe erfolglos) wühlen läßt. Der Ameisenbär marschiert zur Unterstützung heran und Graham erhält eine goldene Nadel. Jetzt kann man sich ja einmal mit den anderen Bildern vertraut machen

wird aber feststellen, daß es ohne weitere Hilfsmittel nicht geht.

Danach macht man sich, begleitet von dauerhaftem Verdursten, auf den Weg zu des Rätsels Lösung, geht dreimal nach Süden (unten!) und ein-



mal nach Osten, findet dort einen herrenlosen Schuh, geht dreimal nach Westen, um sich dort abzukühlen, danach dreimal nach Süden und einmal nach Westen und ist da. Hier fällt zunächst einmal ein alkoholisierte Beduine durch Koordinationschwierigkeiten auf. Diesen kann man erfolglos untersuchen, um dann in das kleine Zelt einzudringen und sich des Stabes zu bemächtigen. Dabei sollte man in einem Bogen um den Schnarher herumgehen, da man andernfalls unangenehme Bekanntheit mit einem Krummdolch machen darf. Nach Genuß des köstlichen, lebenserweckenden Trankes aus dem Bottich vor dem Feuer ist man wiederum gewappnet, einmal nach Osten und dreimal nach Norden zu wandern. Dort genehmigt man sich die obligatorische Erfrischung und spaziert dreimal nach Norden und zweimal nach Osten. Jetzt kann man mit Hilfe des soben erbeteten Stabes (den man dabei aus lauter Dusseligkeit zerbricht) die Schatzkammer betreten und dort in größter Eile



Ein Hoch auf die christliche Seefahrt: Orientierung leichtgemacht.

die vorhandenen Utensilien (Goldmünze und großer Goldkrug) aufzukleben. Wem allerdings die Tür vor der Nase zu klappen sollte, dem hat mal wieder das letzte Stündlein geschlagen, was um so ärgerlicher ist, da nirgendwo vorher im Text steht, daß man besser vorher abgespeichert hätte.

Wer so schnell ist, den Saal zu verlassen, bevor einem die Tür ins Kreuz fällt, kann sein Leben auf amüsante Art und Weise beenden, indem er den Goldkrug aufmacht. Soviel zu 1001 Nacht. Nachdem der offensichtlich immense Durst

des Königs Graham von Daventry ein vorletztes Mal gestillt wurde, läuft man viermal nach Osten und zweimal nach Süden, genehmigt sich dort einen letzten Schluck und marschiert schnurstracks nach Osten (fünfmal). Der aktuelle Aufenthaltsort sollte die Gegend mit den Bienen sein. Zwei Felder weiter nördlich drückt man dem Zigeuner das Goldstück in die Hand und erhält in der informativen Filmsequenz ein Amulett von der Zigeunerin Mushka. Dieses Amulett hängt man sich gleich mal um.

Nach langer beschwerlicher Wanderung bis zum Bäcker geht man in östlicher Richtung zum Bildausgang und wirft mit dem alten Schuh auf die dann aus Westen hereinstürmende Katze (muß auf jeden Fall klappen, passiert nur einmal!). Daraufhin hat man sich also auch eine Rattenmutter zur Freundin gemacht. Drei Bilder nördlich gelangt man in den unheimlichen Wald, jedoch nicht mehr hinaus. Eigentlich schade! Nachdem der Zauber der Hexe an einem abgeprallt ist (dank des Amuletts), begibt man sich zum Hexenhäuschen (mehrere Möglichkeiten, ganz leicht) und überreicht dort der freundlichen jungen Dame den wunderschönen Krug. Die ist natürlich genauso gescheit und neugierig wie Graham und macht die Dose auf. Damit ist dieses Übel beseitigt. Man kann die Brücke überqueren und in das Haus eindringen (hier ist manchmal ein Magic Spell aus dem Hexenalphabet gefragt, der kann aber auch zu jeder anderen Gelegenheit abgefragt werden).

Im Haus öffnet man die

### Lösungsservice Berry & Strothe

**!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
- ★ Might and Magic II u.v.a.

*Demnächst: Fountain of Dreams, Cadaver, Captive (Vorbest. 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**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

**Tel.: 0911/795102**

### SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

Sega Megadrive 16-Bit incl. 1 Spiel 349,- DM  
Thunderforce III 69,- Strider 79,- Shadow Dancer 79,-  
Mickey Mouse 75,- Soccer 69,- Crack Down 79,-  
Auf Anfrage: Galaxies, Musha Aleste  
PC-Engine incl. 1 Spiel 349,- DM  
Große Auswahl an Spielen ab 29,- DM

**WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE**  
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern!!!  
außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör

**COMPUTER UND VIDEO**  
Ralf-Marc Schindler-Renck  
Grolandstr. 52  
8500 Nürnberg 10  
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)

Beratung und Auslieferung in Berlin:  
Videospieleclub DOUBLE TROUBLE Telefon 030/6849816

**PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE**

### INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heilmüller

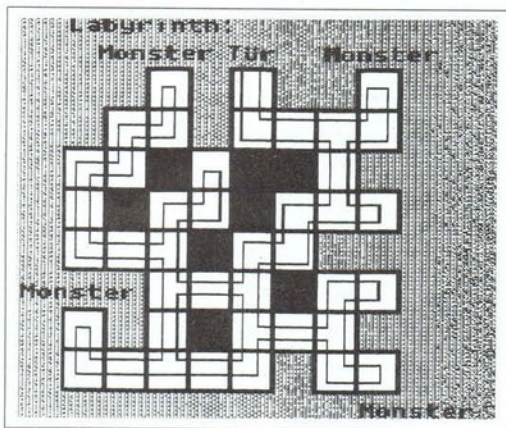
<b>Amiga</b>	Wild West World dt.	83,90	Teenage Mut Hero	
A-10 Tank Killer	Wolfpack dt.	71,90	Turtles dt.	42,90
Dedlands dt.	Zout dt.		Turrican dt.	34,90
Battle Command dt.			USS John Young dt.	27,90
Great Courts 2 dt.				
			<b>Atari ST</b>	
CURSE OF THE AZURE BOND	Adv. Tactical Fighter dt.	62,90	MS-DOS 3.5 & 5.25	
Dragon Wars dt.	Battle Command dt.	57,90	A-10 Tank Killer	85,90
Flight to I. Instruktor dt.	Conquest of Camelot	83,90	Bards Tale III	79,90
Heros Quest	Flight to the Instruktor dt.	73,90	Buck Rogers	67,90
Imperium dt.	F-19 Stealth Fighter dt.	67,90	Blue Max	89,90
Indianapolis 500 dt.	Imperium dt.	67,90	Colonels Bequest	89,90
Kalhaar dt.	Lemmings dt.	53,90	Flight of the Instruktor dt.	85,90
Kings Quest 4	M 1 Tank Platoon dt.	69,90	Indianapolis 500 dt.	62,90
Kings Quest 3er Pack	M.U.D.S.	63,90	Kings Quest 5	83,90
Lemmings dt.	On the Road dt.	65,90	M.U.D.S. dt.	67,90
Loom dt.	Ops Up dt.	56,90	Mouse Island dt.	74,90
M 1 TANK PLATOON DT.	Puzznik dt.	59,90	M 1 Tank Platoon dt.	82,90
Midwinter dt.	Powermonger dt.	65,90	Ports of Call dt.	75,90
M.U.D.S.	Rick Dangerous 2 dt.	57,90	Powerpack	67,90
Narc dt.	Sekret of Monkey Is. dt.	62,90	Railroad Taicun dt.	79,90
On the Road dt.	Speedball 2 dt.	63,90	Space Quest III	84,90
Ops Up dt.	Their Finest Hour dt.	62,90	Student Service II dt.	85,90
Puzznik dt.	Tom and the Ghost dt.	67,90	Snowstrike dt.	62,90
Pirates dt.	Turrican dt.	52,90	Their Finest Hour dt.	67,90
PORTS OF CALL	Wolfpack dt.	71,90	Ultima 6	69,90
Pool of Radiance dt.				
Powermonger dt.			<b>C 64</b>	
Pang dt.	Back to the Future 2 dt.	34,90	Weitere Spiele für PC, Amiga,	
Rick Dangerous 2 dt.	Bundesliga Manager dt.	35,90	Atari ST und C 64 auf Anfrage.	
SIDMON MIDI	Buck Rogers	59,90	Versand per Nachnahme, UPS	
PROFESSIONAL DT.	F-16 Combat Pilot dt.	45,90	10.-DM, Post 9.-DM, UPS-Air	
Secret of Monkey Isl. dt.	Glücksrad dt.	25,90	innerh. 24 Std. 16.-DM, ab 200.-	
Tower FRA dt.	Kings Bounty dt.	45,90	Porto frei, Hardware auf Anfrage.	
Tom and the Ghost dt.	Letrix dt.	35,90	Preisänderungen vorbehalten.	
ULTIMA 5	M.U.D.S. dt.	35,90	Für Druckfehler keine Haftung.	
Wings dt.	Super off Road dt.	35,90	* Bei Drucklegung noch nicht	
	Summer Camp dt.	35,90	lieferbar.	

**Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!**  
**Computer Softwarevertrieb**  
Postfach 830110, 5000 Köln 80,  
Mo.-Do. 10.00-18.00 Uhr, Fr. 10.00-16.00 Uhr  
Hotline: 0221/604493, Telefax: 0221/609003  
**Besonderer Service: UPS-AIR Innerhalb 24 Stunden**

Schublade und findet einen Lederbeutel (aufmachen) mit drei Edelsteinen. Weiterhin gibt es ein kleines Spinnrad in einer Truhe und in der Lampe versteckt einen kleinen Schlüssel. Ein Bild östlich vom Haus ist ein Baum mit einer Türe. Der Schlüssel paßt zum Glück und man findet ein goldenes Herz, welches der Prinzessin in der Trauerweide gehört. Nun geht man zurück zum Haus und danach nach Westen. In diesem Waldstück scheint es nur so von irgendwelchen schmucksteingierigen Kobolden zu wimmeln. Man wirft nacheinander die drei Edelsteine auf den Boden, verfehlt den kleinen Kobold, hofft, daß man gespeichert hat, läßt den letzten Spielstand, zerdrückt die Honigwabe auf dem Weg und wirft erst dann die drei Edelsteine. Da Honig ja bekanntlich von klebriger Konsistenz ist, bleibt der kleine Kobold zu unserem Glück in dem Kleister stecken und verspricht Graham, ihn aus dem Wald zu bringen. Dies geht weitgehend automatisch. Man erhält zum Dank für die Klunker noch ein feines Paar Elfen Schuhe.

Wieder aus dem Wald heraus, geht Graham erstmal zur Trauerweide und gibt dieser ihr gülden Herzelein zurück, worauf diese ihre Harfe einfach fortwirft und sich mit ihrem Holden auf den Weg nach Hause macht. Die Harfe kann König Graham selbstverständlich wie kein zweiter bedienen (klingt nach Nero), nicht jedoch das exquisite Spinnrad (zwei linke Hände und nur Daumen), welches er kurzerhand dem Gnomnopa übereignet, der dann dreist behauptet, daß es ja eh sein Spinnrad wäre, und daß er vermutlich Rumpelstilzchen heißt, sich vor Freude in der Luft zerreißeln könne und daraufhin sein Enkelkind zwingt, dem großen König Graham die blöde Marionette zu geben. Man guckt noch mal, ob sich bei den Zigeunern noch was abstauben läßt und stellt fest, daß außer einem Tamburin keiner mehr da ist.

Da in diesem Spiel besser nichts links liegen gelassen werden sollte, schiebt man sich dieses Musikinstrument auch noch in die sierratisch riesigen, nie ausbeulbaren Hosentaschen. König Graham marschierst nun stracks in die Stadt, die er schon vor langer Zeit mit Fisch und Münze verließ, tauscht dort die goldene Nadel beim Schneider gegen



Labyrinth ohne Schrecken: Karte gefällig?

eine blaue Kutte, beim Spielzeugmacher die Marionette gegen einen Rodelschlitten (der auch noch in die Hosentasche paßt) und letztlich stürzt man den armen Schuhmacher ins Glück, indem man ihm die Elfen Schuhe im Tausch gegen einen kleinen Hammer aufdrängt. Damit wäre nun auch das Letzte aus der kleinen Stadt herausgeholt und Graham kann sich nun endlich mal in aller Ruhe in die Kneipe setzen. Dort wird ihm aber kein allzu schöner Empfang vom Wirt und seinen Kumpanen (einer heißt wahrscheinlich Ken) bereitet. Der Schlag auf den Kopf läßt Graham gefesselt im Keller erwachen. Eigentlich ist jetzt das Spiel mal wieder vorbei, doch man hat ja selbst auch ein paar Freunde, namentlich die Rattenmutti, die einem Dank ihrer Nagezähne zu einem ansehnlichen Stück Seil verhilft. Graham wird jetzt etwas ungestüm und zerstört!! das rostige Schloss mit dem Hammer (war doch kein so schlechter Tausch, die Schuhe haben ja sowieso nicht gepaßt). Nach dem Öffnen der Türe findet man sich in der Küche der Kneipe wieder und mopst sich aus dem Kühlschrank eine große Lamphaxe. Verschwinden kann man durch die linke Türe, sein Leben beenden, indem man durch die rechte Türe geht.

Jetzt ist es an der Zeit, die blöde, giftige Schlange nördlich der Stadt zu erschrecken. Dies geschieht zweckmäßigerweise mit der Rassel. Der Weg in ein neues Gebiet beginnt. Da Graham sich auf einem Pfad in kühle Höhen befindet, erscheint es angebracht, den

blauen Mantel überzuwerfen. Nach kurzer Schlitterpartie steht Graham vor einem Abgrund, hat plötzlich mächtigen Hunger und verspeist die halbe Haxe. Über diesen Ast wirft man das Seil und zieht sich daran so weit hoch, bis der Ast kracht, man zu Boden stürzt und sich dabei den Hals bricht. Nach erneutem Restore wählt man diesmal den Felsvorsprung zur rechten Seite des Astes aus, um daran das Seil zu befestigen. Nun kann man sich gefahrlos nach oben ziehen und steht schon vor dem nächsten Problem. Im Hintergrund sind einige Felsbrocken an der Wand zu sehen, über die unser wackerer König mittels des Handsymbols drüberhüpfen kann. Ich sag nicht, welche die richtigen sind, Graham stöhnt so schön beim Fallen. Hat man diese kleine Hürde gemeistert, so braucht man nur noch über den Baumstamm zu balancieren, um anschließend ein Bild weiter östlich gehen zu können. In diesem Bild wird der arme Cedric von einem garstigen Wolf gemopst, also schwingen wir uns schnell auf den Schlitten und nichts wie hinterher. Leider sind die Rodelkünste des Graham nicht sonderlich ausgeprägt, und er fährt die Kiste kurzerhand zu Schrott. Wieder ein Bild weiter östlich findet man einen bemitleidenswerten Adler, der nach Befragung zugibt, daß er ganz schön Hunger hat. Da Graham ein edles Herz hat, gibt er dem Adler eine Kleinigkeit (Haxe). Man geht den Weg weiter und wird schnell von einem Empfangskomitee, bestehend aus zwei

Wölfen, zur Königin Icebella geleitet, die kurzerhand die Exekution von Graham und Cedric verfügt. Mit schneller Reaktion bedient man die Harfe und klimpert ein schönes Liedchen, welches die Königin von ihrem Tötungsvorhaben abbringt. Sie erlaubt Graham, seine Reise fortzusetzen, dies jedoch nicht ohne Gegenleistung. Graham soll den schrecklichen Yeti, der ihre Kristallhöhle okkupiert, vertreiben (oder Schlimmeres).

Man wird zur Höhle hingeleitet und steht in Sekundbruchteilen vor dem garstigen Yeti mit dem großen Hunger. Es erweist sich nun als weitsichtig, daß man den Kuchen nicht selbst gefressen, noch dem Adler verfüttert hat, denn in alter Stummfilmanier läßt sich dieses feine Tortenstück hervorragend im Gesicht des Yeti plazieren, worauf dieser etwas orientierungslos und ohne seinen Fallschirm angelegt zu haben über die Klippe springt. Im hinteren Teil der Kristallhöhle kann man nun ohne Sinn und Verstand versuchen, den einen kleinen Kristall von Hund abzubringen, es wird aber empfohlen, dieses mit dem Hammer zu bewerkstelligen. Nachdem Graham wieder unbeschadet aus der Kristallhöhle zurückgekehrt ist, wird er vom Wolf zur Königin Icebella zurückgeleitet, die ihm und Cedric dann, wie versprochen, die Freiheit schenkt und noch ein paar nette Glückwünsche mit auf den Weg gibt.

Auf dem Weg zur Kristallhöhle geht Graham nach Süden und im danach in der Draufsicht erscheinenden Bild durch den Felskamin nach oben. Da ein Abenteuer ohne Überraschungen nicht abenteuerlich genug ist, wird ein weiteres Mal Sindbad der Seefahrer bemüht, denn Graham wird von einem Roc im Fluge gefangen und in dessen Nest verschleppt, in welchem gerade eines dieser doppelköpfigen Monster aus dem Ei schlüpfte. Graham hat gerade genug Zeit, sich des goldenen Halsbands zu bemächtigen, als er auch schon von dem wiedererstarnten Adler aus den Klauen dieses Monsters gerettet wird. Dabei bleibt allerdings der schöne blaue Mantel zurück (schade).

**Da die Lösung doch recht umfangreich geworden ist, müßt Ihr leider bis zur nächsten Ausgabe warten, bis alle Rätsel gelöst sind.**



## Geisha

Andreas Möller aus Altweid hat sich mit dem "Emanuelle"-Nachfolger "Geisha" beschäftigt und alle erotischen Abenteuer heil überstanden. Hier sein Erfahrungsbericht:

Im Hotelzimmer im Ginza-Viertel öffnet man zunächst die untere Schublade und nimmt die leere Schachtel mit. Außerdem nehmt ihr die "Hinoki"-Ölflasche vom Tisch. Mit dem Öl reibt ihr Euch die Hände ein und fangt die weibliche Zikade aus dem Bonsaibaum. Ab damit in die Schachtel. Anschließend laßt Ihr Euch von dem Wahrsager Isuzu die Zukunft voraussagen und mit Herrn O. bekannt machen. Von ihm erhaltet Ihr im weiteren Verlauf wichtige Informationen. Auf seiner Terrasse ist eine fesche junge Dame. Ihr solltet sie mit dem Sekt übergießen. Das regt sie so auf, daß sie eine Zulassungskarte verliert, die wir natürlich gleich einstecken.

Im Jadetempel müßt Ihr fünf Ziffern in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen. Bei dem folgenden Spielchen mit Napadamis Wachen könnt Ihr nicht verlieren. Zurück im Hotelzimmer öffnet Ihr die linke Tür des Wandschranks und lest das Plakat. Ihr sucht den Namen der Perle (Ostreadae) und merkt Euch die passende Zahl. Anschließend liest man den Werbeprospekt bis zu der Stelle mit den "Toki"-Kapseln, die man selektieren muß. Jetzt werdet Ihr zu Oko geschickt, die Euch ihre Hilfe anbietet. Ihr müßt ihr jetzt die Nummer von dem Plakat sagen und sie findet die zwei schwarzen Perlen. Anschließend geht es weiter zur weißen Weide, wo Euch Kine zu einem Spielchen herausfordert. Habt Ihr sie siebenmal besiegt, gibt sie Euch eine wichtige Information. Jetzt

schickt Euch Herr O. nach Shato. Benutzt die "Toki"-Kapseln für volle Energie und die Zulassungskarte für alle Eingänge. Nach der dritten Etage wird eine "Gynoide" aktiviert. Wenn Ihr unter Zeitdruck ein Bild des Drachens zusammensetzt, ist die Dame besiegt. Nun steht Ihr vor dem Tor von Napadami. Wieder reibt Ihr Eure Hände mit dem "Hinoki"-Öl ein und laßt die weibliche Zikade bei der männlichen frei. Wenn Ihr den Bonsaibaum auf ein heiliges Zeichen vor dem Tor stellt, geht die Tür auf. Feuer, was das Zeug hält, und Eva fällt in Eure starken Arme. Und wenn sie nicht geschieden sind, dann lieben sie sich noch heute. vw

## Power-monger

Um die Anfangsschwierigkeiten zu überwinden, hat Ralph Lapp aus Neustadt/Aisch grundlegende Verhaltensregeln für den aufstrebenden Eroberer zusammengestellt. Ich hoffe, bald trudeln die ersten Inselkarten von Power-monger bei uns ein. Also, strengt Euch an.

Zu Beginn immer nur kleinere Dörfer mit geringster Aggressivität angreifen. Dann die Bevölkerung vollständig rekrutieren (mit der höchsten Aggressivität). Dies verhindert, daß andere Armeen dieses Dorf angreifen und Leute rekrutieren.

Wenn man einen Hauptmann benötigt, sollte man warten, bis sich dieser in einem Dorf niederläßt, dann mit geringer Aggressivität angreifen und schon hat man einen Mitstreiter. Werden die Lebensmittel knapp, müßt Ihr entweder auf Schafe Jagd machen

oder das Lebensmittellager eines toten Hauptmanns plündern.

Falls zu Beginn eines Levels die Situation recht aussichtslos erscheint, sollte man ruhig einige Zeit abwarten und beobachten, was die anderen Armeen anstellen. Meistens bekriegen sie sich gegenseitig und man kann nach einem Kampf die herrenlosen Lebensmittel, Boote und Waffen einsammeln.

Wenn ein gegnerischer Hauptmann getötet wurde, flüchten die führerlosen Truppen in ihren Turm. Deswegen am Ende eines scheinbar siegreichen Levels lieber noch mal nachsehen, ob nicht ein bewohnter Turm übersehen wurde.

Falls man ein Dorf mit einem Bergwerk entdeckt, sollte man nach Möglichkeit sofort angrei-

fen und mit neutraler Haltung das Erfindungs-Icon betätigen. So werden relativ schnell Schwerter hergestellt, die die Kampfeffizienz eines Soldaten ungefähr verdoppeln.

Von der Erfindung eines Katapults oder einer Kanone sollte man in den meisten Fällen absehen. Die Städte werden unnötigerweise zerstört und der Hauptmann, der das Katapult steuert, ist leichter verwundbar, weil er seinen Bogen abgeben muß.

Friedensverträge lohnen sich nicht. Anfangs, wenn die eigene Armee noch schwach ist, werden sie meist abgelehnt oder schon nach kurzer Zeit gebrochen. Die beste Lebensversicherung ist immer noch eine starke Armee. Ab ungefähr 50 Mann müßt Ihr Euch keine Sorgen mehr machen. vw





Gewehrsammlung in den Zuckerröhrlern verloren. Die Kombination für den Safe ist 092089. Nie in Meldas Bett legen! Die Flüssigkeiten in Marios Badezimmer solltet Ihr in leere Gefäße umfüllen und mitnehmen.

Als Nächstes solltet Ihr den verschollenen Wilfred suchen. Er wird in den Glades, westlich von Miami, versteckt gehalten. Man betritt die Glades von der Westseite her, dort ist eine Lücke zwischen den Palmen. Sobald man den Sumpf betritt, entdeckt man das Haus, in dem sich Wilfred aufhält. Vorher sollte man allerdings dafür sorgen, daß genug Platz in der Party ist: Ignatz in der Polizeistation abladen. Jetzt geht man zu Tomtom Mahut, der uns an Big Daddy weiterreichet. Bei Eurem Besuch solltet Ihr den Rum nicht vergessen. Ihr wacht in einem Raum auf, dessen einziger Ausgang nach Süden führt. Die verschlossene Tür führt auf einen Strand, auf dem man von Beachcombers angegriffen wird. Nach dem Gefecht sollte man Rum auf dem linken unteren Feld "usen". Im Teleportraum bewegt man sich so lange, bis man neben dem linken, unteren Feld steht und übergibt den Kelch. Wacht man wieder auf, hat man ein Amulett und wird von allen Ohos freundlich behandelt. Bei Tomtom könnt Ihr jetzt einige Sachen kaufen. Eure Aufgaben in Miami sind beendet und Ihr solltet Euch auf den Kampf mit den Killerclowns vorbereiten. Trainiert am besten in den Zuckerröhrlern, bis Ihr den 10. Level erreicht habt und ungefähr 60 Hitpoints besitzt. Dann deckt Ihr Euch mit 9-mm-Magazinen ein und pirscht Euch an den linken Torturm der Clownfestung heran. Jetzt kann ein wenig TNT nicht schaden. Der Granatwerfer löst sich in seine Einzelteile auf. Diese Prozedur wiederholt Ihr an der anderen Seite. Mit den beiden unteren Ecktürmen solltet Ihr Euch nicht weiter aufhalten. Habt Ihr den Komplex betreten, dann könnt Ihr Euch in der Garage, links oben, ungestört ausruhen. Das Gebäude oben rechts, ist "Kiwis Playhouse". Faßt nichts unnötig an, überall lauern Fallen. In der Südostecke findet man im unteren Käfig einen Clown, den man befreien sollte. Im ersten Stock, ebenfalls im Südosten, stößt man auf einen Mutantiger. Ihr benutzt das Paßwort BOZO und erhaltet eine Rü-

Das Haus in der Mitte ist eine Art Manege. In der Südostecke findet man eine von Fallen nur so wimmelnde Waffenkammer. Das Gebäude im Südwesten beherbergt die Kantine und die Schlafsäle. Wenn Ihr Euch hier gefangenommen laßt, werden Euch fast alle Waffen abgenommen und Ihr landet in dem Haus im Südosten. An der ersten Biegung solltet Ihr die Gummistiefel benutzen. Nach dem schweren Kampf mit den "Top Guards" kommt Ihr mit den Radios an dem Wecker vorbei. Nun müßt Ihr die Billardtische betätigen, damit Euch die Kugel den Weg freiräumt. Nun gehts' ab in den Zirkus. Den Luftballonclown laßt Ihr in Ruhe, der Flötist ist ein Kermit-Eli-Roboter. Vorsicht, Minenfeld! Habt Ihr die Schlacht mit dem Löwen und dem Roboter überstanden, findet Ihr in der Kiste den echten Kermit-Eli. Die Schlüssel braucht man für die Waffenkammer (hinter einer Geheimtür). Wenn man das Haus durchsucht, findet man nach schweren Kämpfen Granny Astor, die von Kermit-Eli verschleppt worden ist. Bringt sie zurück nach Miami. Nun müßt Ihr für Gramps Astor und Doc Brewhee Platz in der Party machen, nur sie kennen das Geheimnis der Fountain. Ihr marschier wieder in die Glades, zu der Stelle, an der Wilfred gefangengehalten wurde. Die Mutanten zeigen Euch den Weg zur Fountain. Jetzt müßt Ihr noch den großen Showdown mit Kermit's Tochter Kiwi überstehen — und schon ist "Fountain of Dream" gelöst.

vw



# Karsoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	89,-
Advanced Tact. Fighter 2, dt. Handb. +	69,-	MIG 29, Handbuch deutsch +	89,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Monkey Island, komplett deutsch	89,50
Bar's Tale II, Handbuch deutsch	67,-	M.U.D.S., Anleitung deutsch	67,-
Betraysal, Anleitung deutsch	75,-	On the Road, komplett deutsch	71,50
Big Business, deutsche Version +	64,-	Panza Kick Boxing, Anleitung, deutsch	74,50
Blue Max	74,50	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Pool of Radiance I, MB, Handb. deutsch	67,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch	69,-	Ports of Call, deutsche Version	67,-
Das Boot	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Dick Tracy, deutsche Anleitung	67,-	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt. +	39,-
Dragon Wars, Anleitung deutsch	69,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Secret of the Silver Blades +	69,-
Chaos Strikes Back, dt. Handb. 1 MB	67,-	SIMCITY, dt. Anleitung 512K (Rest)	52,-
Elvira, Handbuch deutsch	74,50	SIMCITY, Handbuch deutsch 512K	72,50
EPIC, Handbuch deutsch	69,-	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	75,-	Team Yankee, Anleitung deutsch	64,-
F 16 Mission-Disk I u. II, dt. Hdb. je	55,50	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Their Finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Final Whistle (für Kick Off II)	39,-	Tom & The Ghost, Anleitung deutsch	69,-
Gasha, kompl. deutsch	69,-	Transworld, kompl. deutsch	69,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Unendliche Geschichte II, deutsch	69,-
Hard Drivin'II, Anlg. deutsch	64,-	UMS II, Handbuch deutsch	74,50
Harpoon, deutsches Handbuch 1 MB	74,50	Wild West World, komplett deutsch	89,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Wing Commander +	a. A.
Imporium, Handbuch deutsch	69,-	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Indiana Jones (Gratik Adv.) kpl. dt.	67,-	Wolfpack, Handb. Anlg. deutsch 1 MB	75,-
Invest, komplett deutsch	69,-	Worlander, Anl. 512, 512 + 1 MB +	75,-
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-	Wrath of The Demon, Anlg. deutsch	69,-
Loom, komplett deutsch	75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-	Speicherkarte 512-Umratschaltbar	109,-

## ATARI ST

Advanced T. Fighter 2, Handb. deutsch	69,-	Larry II	89,-
A 10 Tank Killer +	79,50	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle	75,-	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,-
Blue Max	74,50	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,-	McWintor, komplett deutsch	69,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	MIG 29, Handbuch deutsch +	89,-
Calligra GT & Rayley, Anl. deutsch	74,50	Monkey Island, komplett deutsch	89,50
Champions of Krynn, Handb. deutsch	74,50	On the Road, komplett deutsch	71,50
Das Boot	74,50	Panza Kick Boxing, Anlg. deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Pirates, Handbuch deutsch	65,-
Chaos Strikes Back	69,-	Populous, Handbuch deutsch	65,-
Dragonflight, Lite Edit, kpl. deutsch	71,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Elite, Handbuch deutsch	65,-	Powermonger-DATA-Disk, deutsch +	39,-
Elvira, komplett deutsch	74,50	Rings of Medusa, Anleitung deutsch	72,50
EPIC, Anleitung deutsch +	69,-	Second World, komplett deutsch +	57,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	75,-	Secret of the Silver Blades +	69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sim City, deutsches Handbuch	87,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	STOS - The Game Creator, deutsch	105,-
Final Battle, Anleitung deutsch	69,-	STOS - Maestro/Maestro plus	62,-/199,-
Gunship, Handbuch deutsch	64,-	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Team Suzuki, Anleitung deutsch	64,-
Hard Drivin', the Desert, Handb. dt. +	57,-	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
Kick Off II, dt. Anleitung	64,-	Their Finest Hour, dt. Anl. 1 MB	75,-
Loom, kpl. deutsch	75,-	Tom & The Ghost, Anleitung deutsch	69,-
Imporium, Handbuch deutsch	69,-	Transworld, kompl. deutsch	69,-
Indiana Jones (Gratik Adv.) kpl. dt.	67,-	Turkic, deutsche Anleitung	55,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	UMS II, dt. deutsches Handbuch	74,50

## IBM

Advanced Tactical Fighter, dt.	* 69,-	Monkey Island, kpl. deutsch VGA	* 89,50
Battle Isle	* 69,-	Monkey Island, kpl. deutsch EGA	* 74,50
Battle Tech II	* 86,50	M.U.D.S., Anleitung deutsch	* 74,50
Blue Max	* 82,50	On the Road, komplett deutsch	* 71,50
Cadaver, komplett deutsch	* 67,-	PENTHOUSE, Electronic Puzzle +	* a. A.
Covert Action, Handbuch deutsch	* 95,-	Populous, dt. Handbuch	* 69,-
Das Boot	* 82,50	Ports of Call, deutsche Version	* 86,50
Elvira, komplett deutsch	* 65,-	Quest II, Glory II (Heroes Quest II)	* 89,-
Eye of The Beholder +	* a. A.	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 89,90
F 19 Stealth Fight., Handb. deutsch	* 91,50	Red Baron (SIERRA)	* 89,-
F 29, Handbuch deutsch	* 74,50	Rise of the Dragon (SIERRA)	* 89,-
Big Business, deutsche Version	* 64,-	Silver Quest, dt. komp. deutsch	* 86,50
Great Courts II, Anl. deutsch	* 69,-	Silver Quest II, Handb. dt.	* 89,50
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Sim Earth, Handbuch deutsch +	* 95,-
Imporium, Handbuch deutsch	* 74,50	Sim City, Handbuch deutsch	* 74,-
Islands, Anleitung deutsch	* 75,-	Sim City Quest II, komp. deutsch	* 75,-
Kick Off II, deutsche Version	* 56,-	Space Quest IV +	* 89,-
Kings Quest V/EGA oder VGA	* 89,-/99,-	Supremacy, Anleitung deutsch	* 89,-
Klax, deutsche Anleitung	* 63,-	Teenage Mut. Hero Turtles, dt.	* 74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	* 75,-	Their Finest Hour, (Glantz dt. Bkt.)	* 69,-
Larry III, komplett deutsch	* 69,-	Transworld, kpl. deutsch	* 74,50
Lemmings, dt. Anl.	* 64,-	Ultra VI	* 88,-
LHX Attack Chopper, dt. Anlg.	* 99,-	UMS II, Handbuch deutsch	* 82,50
Life and Death II	* 74,50	Wayne Gretzky Hockey II	* 79,-
Light Speed, Handbuch deutsch	* 95,-	Wing Commander	* 72,50
Loom, komplett deutsch	* 75,-	Wolfpack, deutsches Handbuch	* 95,-
Lord of the Rings, Anl. deutsch	* 89,-	Worlander, Anleitung deutsch	* 89,-
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 67,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-	Soundblaster, Handbuch deutsch	* 375,-
McWintor, deutsche Version	* 75,-		
MIG 29, Handbuch deutsch +	* 89,-		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS),  
VORKASSE 4,- - UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 - POST-NACHNAHME 7,-  
\* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an:  
**0 21 03-4 20 88 oder 0 16 21 70 07**  
ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
**POSTFACH 404 • 4010 HILDEN**  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

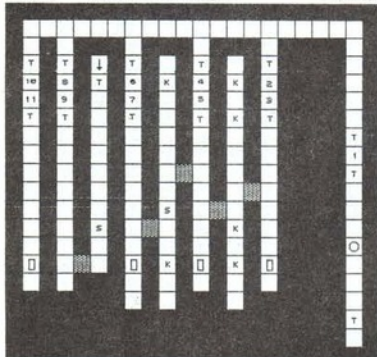
# Dragonflight

Endlich ist es soweit, Thomas Lichte liefert die letzten Karten für Thalions Rollenspiel "Dragonflight". Diesmal besuchen wir den Dungeon im Kiefer des Drachen und den Dungeon in der Eiswüste. Holt Euch keinen Schnupfen. vv



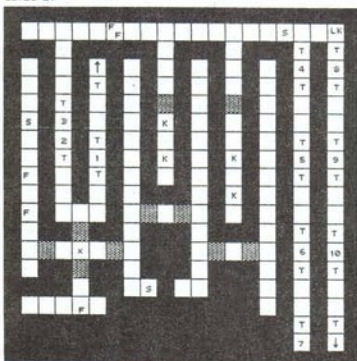
LEVEL 11 DUNGEON IN DER EISWÜSTE

Eintrittsdorfl  
KOLBRALON



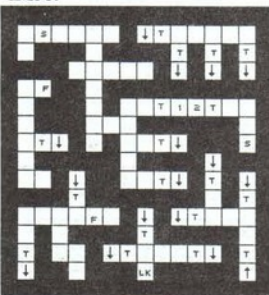
- Raum 11: 1 Statue
- Raum 21: 2 Ghule, verschlossen
- Raum 31: 4 Ghule
- Raum 41: 10 Skelette, verschlossen
- Raum 51: 4 Geister
- Raum 61: 6 Energiekugeln, verschlossen
- Raum 71: 4 Energiekugeln
- Raum 81: 6 Ghule, verschlossen
- Raum 91: 4 Geister
- Raum 101: 9 Gnome, verschlossen
- Raum 111: 3 Trolle

LEVEL 21



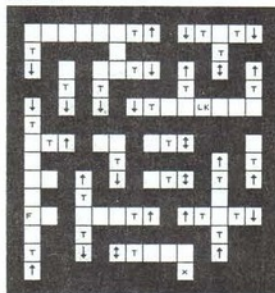
- Raum 5: 13 Kristallglücher
- Raum 10: 14 Kristallglücher

LEVEL 31



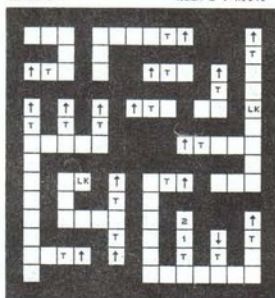
- Raum 1: 6 Ballons
- Raum 2: 14 Statuen

LEVEL 4 1

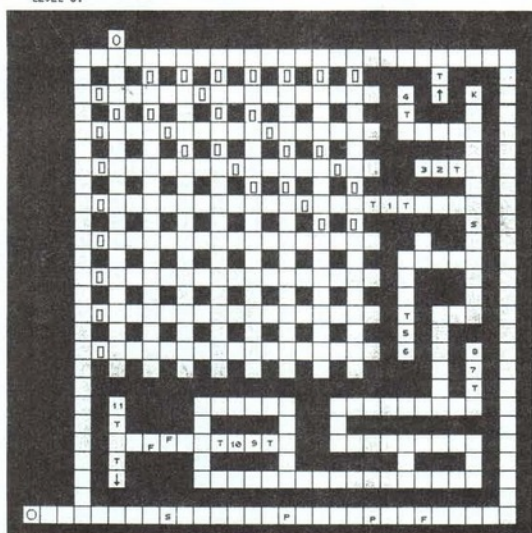


LEVEL 6 1

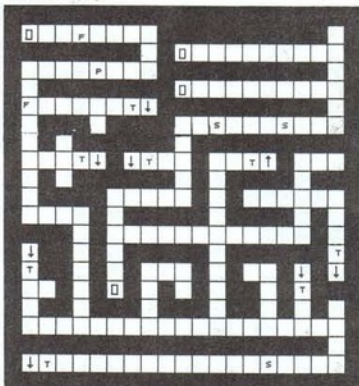
- Raum 1: 9 Ghule
- Raum 2: 1 Kiste



LEVEL 61



LEVEL 61

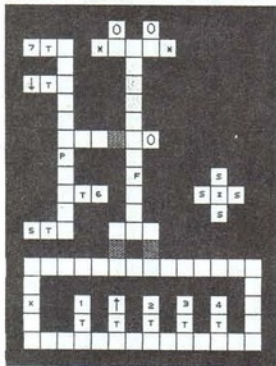



Raum 11: 4 Statuen  
Raum 21: 7 Trolle  
Raum 31: 4 Statuen, Kiste

LEVEL 91



LEVEL 71





## WORLD OF WONDERS

CLUB 2000

<b>C-64-Beispiele:</b>		Lost Patrol komp. dt.	54,90	Unendliche Geschichte 2 komp. dt.	61,90
Atomix	32,90	Op. Stealth komp. dt.	54,90	Wolfpack dt.	71,90
Dragon Wars	34,90	Powermonger dt.	67,90	Zak McKracken dt.	60,90
Great Court dt.	47,90	Ultima 5	64,90		
Kick Off 2 dt.	34,90	Wings of Death dt.	61,90		
Nightbreed (Action) dt.	34,90	Zak McKracken dt.	60,90		
Rick Dangerous 2	32,90				
Ultima 1+3	54,90				
Un. Geschichte 2 komp. dt.	32,90				
X-OUT dt.	34,90				
<b>Atari ST-Beispiele:</b>		<b>Amiga-Beispiele:</b>		<b>PC-Beispiele:</b>	
Cadaver Komp. dt.	61,90	Capaver komp. dt.	61,90	Buck Rogers	67,90
Dino Wars komp. dt.	45,90	Elvira-Mistress 1 MB komp. dt.	71,90	Das Boot	75,90
Indiana Jones 3 komp. dt.	60,90	Great Courts 2 dt.	61,90	Indianapolis 500	61,90
		Loom komp. dt.	67,90	Lost Patrol komp. dt.	54,90
		Operation Stealth komp. dt.	54,90	Milwesterdt.	67,90
		Powermonger dt.	67,90	PGA Tour Golf dt.	60,90
				Silent Service 2 dt.	77,90
				Ultima 6	71,90
				Wing Commander	71,90

**SEKURITÄT**

Bestellungen ab: **90,00 DM**

EBest Service: **7,50 DM Aufpreis**

Sicherheitskarten **3,00 Aufpreis**

**ACHTUNG**

Bestellungen ab: **90,00 DM**

Versandkosten **frei!**

**Jahresbeitrag**

telefonisch erfragen!

**VERSANDKOSTEN**

Nachnahme: 7,00 DM

Postkarte: 5,00 DM

**DYNAMIC SYSTEMS**

**HAUPTSTR. 104**

**A-8784 TRIEBEN**

TEL: 03615/2736

# AUSTRIA

(15-19 Uhr Mo.-Fr.)

**Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Kein Problem!**

**Fordern Sie noch heute unseren GESAMTKATALOG kostenlos an!**

AMIGA/ST NEWS	GAMEBOY	AMIGA CLASSICS
Powermonger \$ 699,-	Gameboy inkl.	Pirates 599,-
M1 Tank Platoon \$ 749,-	Tetris \$ 1390,-	Midwinter (kp. deutsch) 499,-
Lotus Esprit-Turbo Chal. \$ 649,-	Super Mario Land \$ 399,-	F-19 Stealth Fighter 599,-
Indianapolis 500 \$ 699,-	Warriors \$ 399,-	Legend of Faerghail 599,-
Dino Wars \$ 599,-	Kwirk (Puzzle Boy) \$ 499,-	Pools of Radiance 599,-
Int. Soccer Challenge \$ 649,-	Bomber Boy \$ 499,-	RVF Honda 549,-
Lost Patrol \$ 649,-	Teenage Mutant \$ 499,-	Populous 549,-
Cadaver \$ 699,-	Ninja Tur. \$ 499,-	Falcon F-16 579,-
Invest \$ 599,-	Batman \$ 499,-	Wings of Death 599,-
Rick Dangerous 2 \$ 649,-	Castlevania \$ 499,-	Their finest Hour 749,-

und viele andere Games!

**MS-DOS**

688 Attack \$ 649,-

Submarine \$ 599,-

Dragon Wars \$ 599,-

Pool of Radiance \$ 699,-

Railroad Tycoon \$ 699,-

Silent Service II \$ 699,-

Xenon II \$ 599,-

Ultima V + VI je \$ 699,-

Great Courts \$ 549,-

Außerdem haben wir noch im Programm:

- Amiga Hardware (z.B. 1,8 MB \$ 3990,-, 512 KB \$ 1190,-)
- C-64 Software (immer neu und günstig!)
- Sega Mega Drive (dt. Version \$ 3890,-) + Spiele
- Lösungsbücher für viele Adventures!
- PC-Engine + Games

**ATARI ST Classics**

Ledure Suit	
Larry 3	\$ 749,-
F 19 Stealth Fighter	\$ 649,-
Imperium	\$ 599,-
Chambers of Shaolin	\$ 499,-
Reederei	\$ 449,-
Pirates	\$ 599,-
Rings of Medusa	\$ 599,-
Their finest Hour	\$ 749,-

TELEFON 0711-262 42 09

## HEISSE SOFT & COOLE PREISE

**SEGA MEGADRIVE** – Masha Aleste, Crack Down, Dangerous Seed, Monsterlair, Lakers & Celtics, Elemental Master, Battle Squadron, Sword o. Vermillion

**PC-Engine** – Champion Wrestling, Alices Dream, St. Dragon, Bomber Man, Out Run, Burning Angel, Märchen Maze, Thunderblade, Twin Hawk

**GAMEBOY** – alle aktuellen Module a. A.

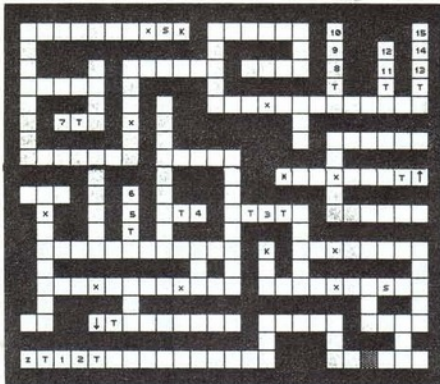
**SEGA GAME GEAR** – G-Loc, Monaco GP, Columns

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

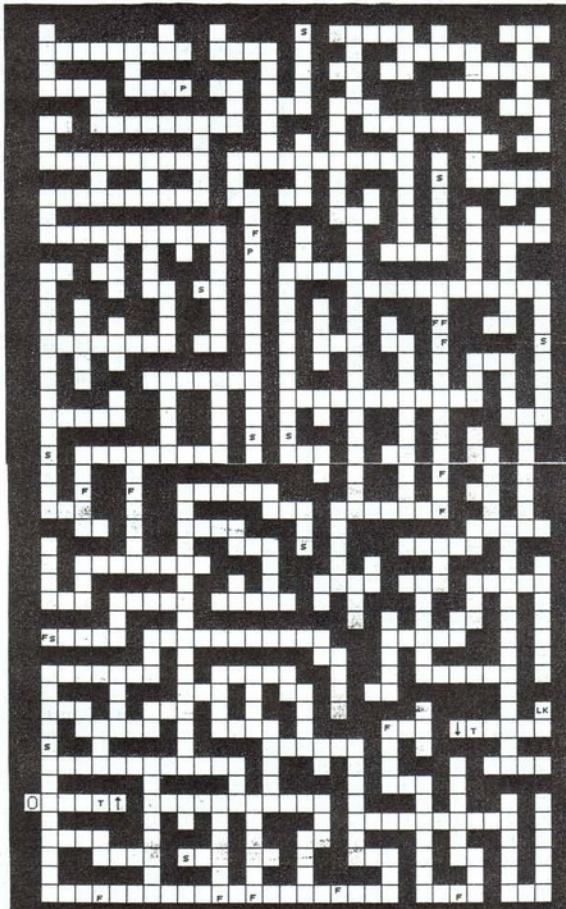


TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

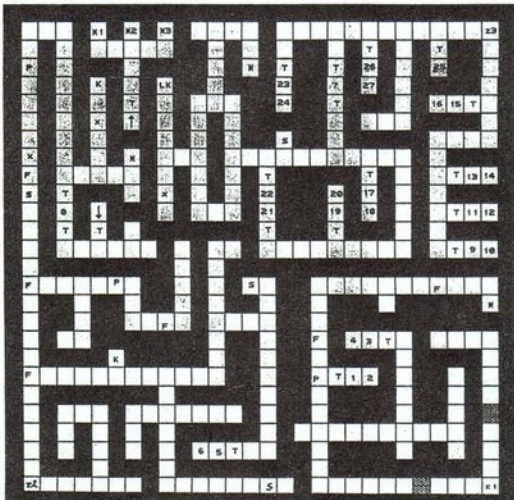
LEVEL 10:



LEVEL 12:

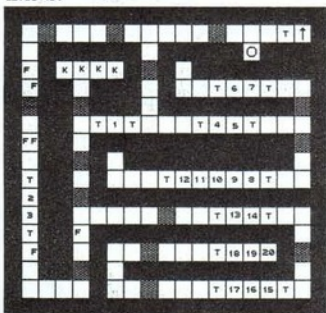


LEVEL 11:



Raum 20: 4 Kristallglücker,  
Kiste (METALDURS Zettel)

LEVEL 13:



Wenn Ihr den 12. Level des Dungeons heile überstehen wollt,  
müßt Ihr schon gewaltig auf Draht sein.  
Nur Mut und frisch gewagt!





# Bachler Computersoftware

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64		Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84,95	--	84,95	--	Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99,00	--
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	--	Links (Deutsch)	--	--	99,00	--
Alcatraz *	59,95	59,95	59,95	--	Lord of the Rings (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	--
Antares	--	--	--	Vorstellung möglich!	Lotus Sport Turbo Challenge	59,95	59,95	--	V.m.b.
Awesome	79,95	--	--	--	M.U.D.S.	*66,95	*66,95	74,95	--
B.A.T.	74,95	89,95	--	--	M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	--
Battle Chess 2	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	74,95	--	Master Blaster	66,95	--	--	--
Battle Command (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	--	Midnight Resistance	59,95	59,95	--	39,95
Betrayal (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	--	MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	--
Billy the Kid	64,95	64,95	--	--	Ninja Remix	59,95	59,95	--	39,95
Blue Max - Aces of War	*74,95	*74,95	79,95	--	Obliex (Deutsch)	79,95	79,95	--	--
Buck Rogers	74,95	--	74,95	59,95	On the Road	74,95	74,95	74,95	--
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	V.m.b.	Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	--	V.m.b.
Cadaver (Deutsch)	69,95	82,95	--	--	Pang	59,95	59,95	--	--
Carriage	64,95	V.m.b.	--	--	Paradise '90	59,95	59,95	--	--
Car Vap	59,95	V.m.b.	--	--	PGA Tour Golf	59,95	59,95	64,95	54,95
Calica GT4 Rally	59,95	59,95	--	--	Pirates! (Deutsch)	59,95	59,95	64,95	54,95
Centurion - Defender of Rome	--	--	69,95	--	Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	--	--
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95	Pool of Radiance (Deutsch)	64,95	--	64,95	59,95
Champions of Krynn (Deutsch)	69,95	--	69,95	59,95	Populous	66,95	66,95	66,95	--
Chaos strikes back (Deutsch)	65,00	59,95	--	--	Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	--
Chase H.O. 2	59,95	59,95	--	59,95	Return of Medusa	--	--	--	Vorstellung möglich!
Chip Challenge	59,95	59,95	--	39,95	Robocoaster	59,95	--	--	59,95
Covert Action *	--	--	99,00	--	Secret Weapons of the Luftwaffe	--	Vorstellung möglich!	--	--
Crash Course	--	--	79,95	--	Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	84,95	--
Creasures	--	--	39,95	--	Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	--	--
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	--	74,95	59,95	Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	39,95	--
Das Bot	*74,95	*74,95	79,95	--	Sim City Terrain Editor	39,95	--	--	--
Die Unendliche Geschichte 2	66,95	--	--	39,95	Space Quest 3 (Deutsch)	--	--	--	--
Dino Wars	69,95	*92,95	*99,95	V.m.b.	Space Quest 4	Vorb. mögl.	--	89,95	VGA 99,-
Dragon Wars (Deutsch)	69,95	74,95	44,95	49,95	Sporting Gold (Epyy) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	--
Duck Tales *	69,95	69,95	69,95	49,95	Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	--	74,95	--
Dungeon Master (Deutsch)	69,95	69,95	--	--	Stornovok (Deutsch)	--	--	74,95	--
Elvira (Deutsch)	79,00	79,00	99,00	--	Stratego (Deutsch)	66,95	--	79,95	--
Epic	66,95	66,95	--	--	Strider 2	59,95	59,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	78,95	--	Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
F-15 Strike Eagle II	--	--	89,95	--	Supremacy	74,95	64,95	--	--
F-10 Combat Pilot (Deutsch)	59,95	59,95	59,95	49,95	Team Suzuki	59,95	59,95	--	--
F-16 Falcon (Deutsch)	79,95	69,95	99,00	--	Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	39,95
F-19 F. Mission 4! 1 o. 2 je	54,95	54,95	--	--	Teenage Mutant Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
F-19 Stealth Fighter (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	--	Test Drive 3	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	74,95	--
F-29 Resistor (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	--	The Savage Empire	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	74,95	--
Fazza II (Fußball)	66,95	66,95	--	--	The Second World	52,95	52,95	59,95	V.m.b.
Golden Axe	59,95	59,95	--	39,95	The Secret of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	--
Gumbart	69,95	--	74,95	--	Their finest hour (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	--
Hard Drivin' 2 *	64,95	64,95	76,95	--	Total Recall	59,95	59,95	--	39,95
Hard Nova	79,95	--	74,95	--	Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Harpoon (Deutsch)	--	--	84,95	--	Turrican	54,95	54,95	--	39,95
Hero's Quest 2	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	--	Turrican 2	--	Vorstellung möglich!	--	--
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	--	--	Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Imparum (Deutsch)	66,95	66,95	z. A.	74,95	Ultima 6	--	--	79,95	*64,95
Indiana Jones 500	66,95	--	66,95	--	Univ. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95	--
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V.m.b.	44,95	Wild West World	89,95	--	--	--
Ishtar	64,95	--	74,95	--	Wings (Deutsch)	79,95	--	--	--
James Bond	59,95	59,95	--	--	Wolfpack (Deutsch)	79,95	--	--	--
JoyStick-Adapter für 4 Spieler	24,95	24,95	--	--	Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	--	--	--
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95	X-Copy Prof. (inkl. Hardware)	79,95	--	--	--
King's Quest 5	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	VGA 99,-	Z-Out	54,95	--	--	--
Kung	49,95	49,95	59,95	39,95					
Legend of Faerghall (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	--					
LHX Attack Chopper (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99,00	--					
Chaos strikes back (deutsch) (Amiga)	<b>65,-</b>	Lemmings (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	<b>59,-</b>	Sim Earth (deutsch) (IBM-PC)	<b>99,-</b>				
Elvira (deutsch) (Amiga/Atari ST)	<b>79,-</b>	Night Shift (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	<b>54,-</b>	Speedball 2 (Amiga/Atari ST)	<b>59,-</b>				
Great Courts 2 (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	<b>66,-</b>	Panza Kick Boxing (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	<b>75,-</b>	Spindizzy Worlds (Amiga/Atari ST)	<b>59,-</b>				
Kick Off 2 - Data Disk. (Amiga/Atari ST)	<b>35,-</b>	Power Monger (deutsch) (Amiga/Atari ST)	<b>69,-</b>	The Secret of Monkey Isl. dt. (Amiga)	<b>80,-</b>				
Knights of the Sky (IBM-PC)	<b>99,-</b>	Rad Baron (IBM-PC)	<b>99,-</b>	Wing Commander	<b>75,-</b>				
				Wing Commander Mission Disk. (IBM-PC)	<b>39,-</b>				

**1 MB-Erweiterung für Amiga**  
(absetzbar + Uhr) 99,-

**2. Laufwerk für Amiga (3,5")** 169,-

**2. Laufwerk für Amiga (5,25")** 229,-

**Sound Blaster** 349,-  
(inkl. dt. Handbuch)

**AdLib Musik-Karte** 249,-  
**AdLib-Karte - Composer** 229,-

**Genius Mouse GM 6+ für PC** 65,-

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir portofrei.

Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

## Andreas Bachler · Computersoftware

Blücherstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt

Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 86 31



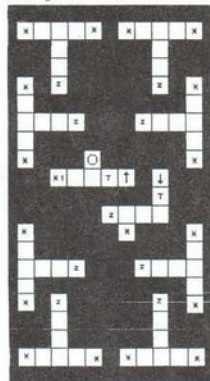
Hier ist neuer Stoff für alle  
Dungeon-Krabbler, damit  
Euch die Monster nicht  
ausgehen.

In jedem der T-Stücke,  
in die man nach dem ersten  
Teleporter gelangt befinden  
sich zwei Fackeln.  
Man sollte immer die Fackel aus  
der Halterung entfernen, in  
deren Richtung man den Teleporter  
betritt, um nicht die Herkunfts-  
und die Orientierung verlieren zu will.

Folgende Teleporterfolge ergibt  
sich nach dem ersten Teleporter:

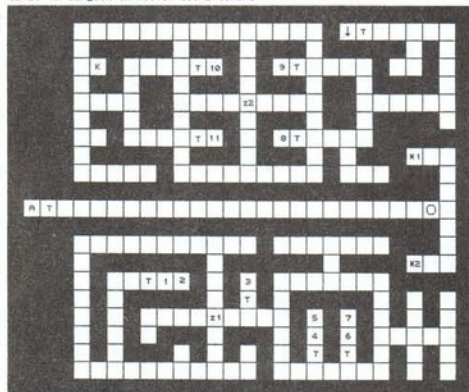
rechts  
links  
links  
rechts  
rechts  
links  
rechts  
links

LEVEL 31

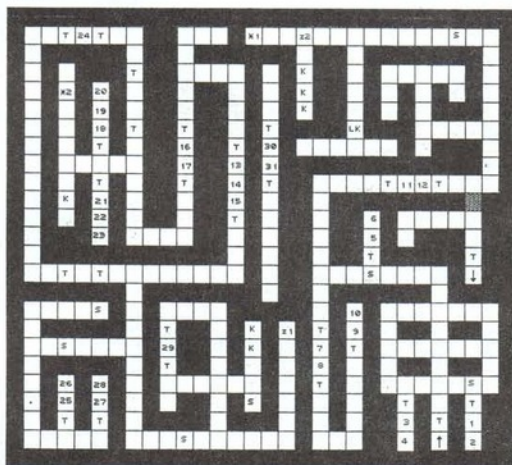


Er erscheint, wenn man  
im Hald am Kiefer.  
Plätze aus der Probe ist,  
welche man im 9ten Level  
des Dungeons gefunden hat  
den sich auf der Insel  
zwischen den Klauen be-  
findet.

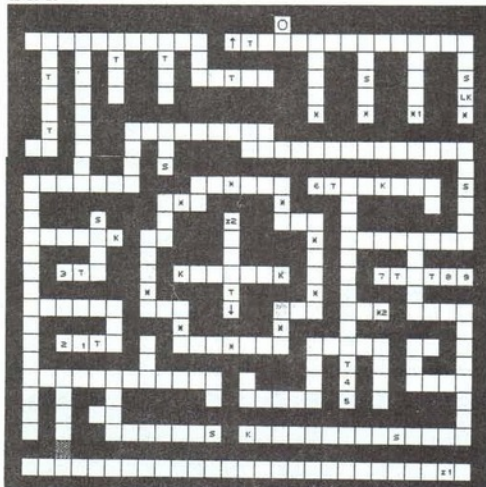
LEVEL 11 Dungeon im Kiefer des Drachens



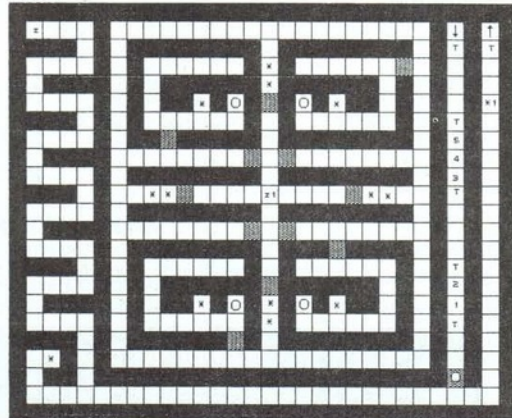
LEVEL 41



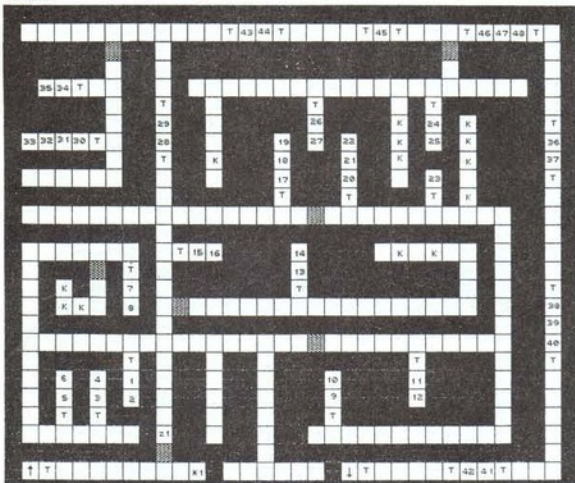
LEVEL 21



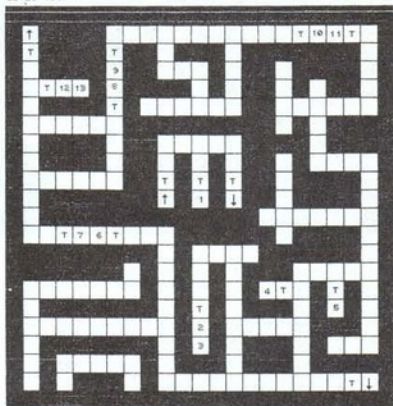
LEVEL 51



LEVEL 6:



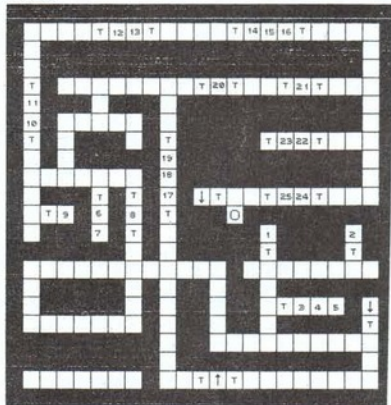
LEVEL 10:



LEVEL 72:

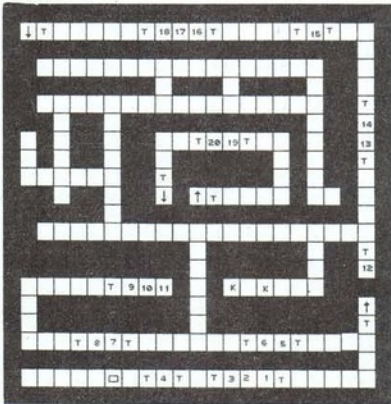


LEVEL 81:

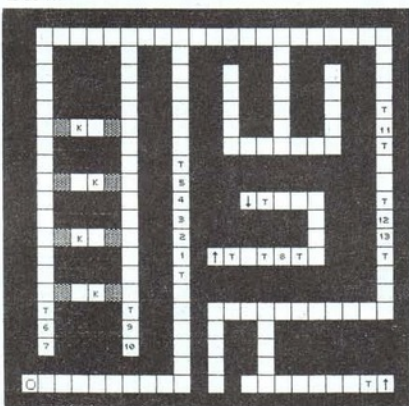


RAUH 71 4 STATUEN,  
KISTE (KOPFBEHRUNG)

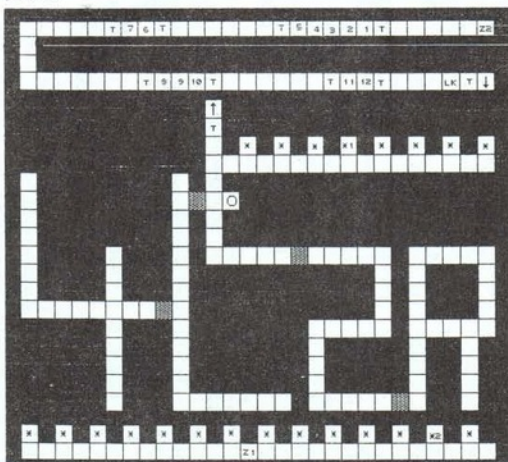
LEVEL 91:



LEVEL 111:



Level 12:









# SCHUMMEL-ECKE

## M1 Tank Platoon (Amiga, MS-DOS)

Christopher Münchhoff aus Ludwigsburg hat einen prima Schummeltrick für die Microprose-Panzersimulation parat.

Nach jedem Gefecht darf man bekanntlich in seiner Mannschaft Beförderungen verteilen. Leider kann dabei jedes Teammitglied nur einmal befördert werden. Hat man inzwischen schon eine sehr erfahrene Mannschaft (alle Status "experienced", bis auf einen), ist es wünschenswert, dieses Mitglied möglichst schnell zu befördern. Mit diesem Trick kann man jeden Charakter nach jeder Schlacht beliebig oft auszeichnen (vorausgesetzt, man hat genug "Promotions" und "Dekorations" erhalten):

Man wählt im Feldlager nach der Schlacht den Menüpunkt "Platoon Awards" und vergibt eine Auszeichnung an das entsprechende Teammitglied. Will man diesen Mann ein weiteres Mal befördern, erscheint eine Fehlermeldung. Wählt man aber "Exit" und danach wieder "Platoon Awards", so kann man denselben Mann mehrmals befördern. vw

## The Curse of RA (Amiga, Atari ST, C 64)

Werner "Scarabaeus" Oprchal aus Wien kennt sich in staubigen Pyramiden aus und verrät uns die Levelcodes von Rainbow Arts Denkspiel. Einem Ausflug zu den alten Pharaonen steht damit nichts mehr im Wege. vw

## Monty Python (Amiga)

Monty Python-Fans aufgepaßt: Boris Gulbinski aus Nienstadt weiß, wie Ihr in dem Level weitermachen könnt, in dem Ihr gestorben seid.

Ihr gebt einfach in der High-Score-Liste den Namen SEM-PRINI ein und habt freie Bahn. vw

## The Killing Game Show (Amiga)

Mit Michael Wolfs Tip bekommt Ihr zwar keine unendliche Energie oder alle Extrawaffen, trotzdem ist er sehr hilfreich. Ihr drückt nur während der "Get Ready"-Sequenz die "Help"-Taste, und eine Übersichtskarte des jeweiligen Levels erscheint. vw

## Legend of the Lost (Amiga, Atari ST)

Siegfried Schumach aus St. Kanzian hat alle Paßwörter des Dschungelpos ertüfelt.

RHINO  
STONES  
LADDER  
ESCAPE  
LAVA  
FINALE  
EDLER1  
EDLER2  
EDLER3  
EDLER4  
EDLER5  
EDLER6  
EDLER7

Level	Passwort	Level	Passwort	Level	Passwort
01	HOBBLER	34	VON KOCH	67	DRAGONLANCE
02	YIG	35	CHRISTUS	68	HATHEG KLA
03	CTHULHU	36	JEVOVA	69	INQUANOK
04	LOVECRAFT	37	92E2 JMP 92E2	70	KIRAN
05	TOMMYKNOCKERS	38	RAHHEADREX	71	OUKRANOS
06	HATCHERS	39	HELLRAISER	72	THRAN
07	MIDGARD	40	PINHEAD	73	ULTHAR
08	UNICORN	41	DEVPAC	74	THALARION
09	ISIS	42	EINSTEINIUM	75	NGRANEK
10	MIDNIGHT	43	PROTACTINIUM	76	CATHURIA
11	KAZGAROTH	44	PROMETHIUM	77	ENTROPIE
12	MISCATONIC	45	J S BACH	78	HEISSENBERG
13	THORBADIN	46	TOCCATA ET FUGA	79	LAPLACE
14	MISHAKAL	47	BRANDENBURG	80	SONA NYL
15	ABANASINIA	48	COLONIA CLAUDIA	81	DIFFERENTIAL
16	EARTHMOTHER	49	VOLKSGARTEN	82	INTEGRAL
17	AZATHOTH	50	TERRA	83	HYPERZYKLUS
18	AKALLABETH	51	64738	84	APFELMANN
19	SILMARILLION	52	64802	85	CHAOS
20	DRAUG	53	NIBELUNGEN	86	DYAKHEE
21	SINDARIN	54	HAGEN VON TRONJE	87	DENDRIT
22	OSSIRIAND	55	DONAR	88	NEURON
23	MITHRIL	56	SKIDBLADNIR	89	PANKREAS
24	GLAURUNG	57	DAGON	90	PANAKREA
25	ELBERETH	58	SLOWOTSKI	91	UNORDNUNG
26	THORON	59	CULLINANE	92	DEUTSCHLAND
27	AMARTH	60	ARTA MYRDHYN	93	GERMANY
28	THARGELION	61	ANNA MAGDALENA	94	MUSIC TELEVISION
29	NAUGRIM	62	PHILLIP EMANUEL	95	JOHN BELUSHI
30	MEREMONT	63	GRACELAND	96	RHYTHM N BLUES
31	CAERWEDDIN	64	JOLLY ROGGER	97	GLEICHRICHTER
32	STAHLRATTE	65	GET FUNKY	98	TRANSLATION
33	MANDELBROT	66	TWILIGHT	99	CTHUGA

Alle Paßwörter zu: THE CURSE OF RA



## DR. BOBO ANTWORTET

### Die Antwort zu Space Quest 2

Daniel Schaller aus Iserlohn beantwortet die Frage von Benjamin Büttner.

Nachdem man in Vohaus Raumschiff angekommen ist, sucht man die Stockwerke 3 bis 5 nach folgenden Gegenständen ab: "Plunger", Eimer, Feuerzeug, Toilettenpapier und Glasschneider. Man sollte auf jeden Fall aufpassen, daß man nicht von dem Monster mit den riesigen Lippen geküßt wird. Sollte dies geschehen, wird man sofort schwanger und bekommt später ein Baby-Alien. Nach der Geburt stirbt man. Also: Laßt Euch nicht erwischen. Nachdem man seine Aufgaben erfüllt hat, geht man die Treppe im Schaltraum hoch, nimmt sich die "oxygen mask" und läuft durch den Gang. An der Stelle, wo das Leck ist, zieht man sich die Maske über und geht so lange weiter, bis schließlich eine Tür kommt. An diesem Punkt stellt man am besten die Geschwindigkeit auf "slow" ein und verschonkt bei den folgenden Handlungen keine Zeit. Man geht nach links, bis man den Roboter sieht. Jetzt so lange nach rechts gehen, bis die erste Tür zu den Raumschiffen erscheint. Dort schnell den Knopf drücken und in das Raumschiff einsteigen. Jetzt noch starten, die Schlafkammer öffnen, einsteigen und ab geht's. vw

### Last Ninja 2

Wieder eine Frage zu Last Ninja 2. Diesmal von Sven Pohl aus Müritz. Er kommt in der Kanalisation nicht an dem Krokodil vorbei. Da dies eines echten Ninjas unwürdig ist, hier sein Hilferuf. vw

### Die Antwort zu Loom

Andreas Müller hatte Probleme mit der Note F, die ja bekanntlich zur Besänftigung der Windhose nötig ist. Carsten Goebel aus Berlin hat sie gefunden. Die Note F bekommt man, wenn man auf der Insel erstens das Stroh in Gold verwandelt, zweitens die Wolle in einem der Zelte grün färbt und drittens, die Muschel am Steg öffnet. Erst dann erhält man die Note F und die Windhose ist kein Problem mehr. vw

### Legend of Faerghail

Michael Diem aus Mönchengladbach befindet sich im Schloß im Osten von Faerghail und hat Probleme mit den Räumen, die nur für "den Schloßherren" zugänglich sind. Er vermutet als Schlüssel die Mithrillkugel, die zwar schon in seinem Besitz ist, ihm aber noch nicht weiterhilft. Hat jemand diese Hürde genommen und kann Michael aus seiner Bedrängnis helfen? vw

### Alternate Reality

Ludwig Dickmann aus Dudweiler spielt mal wieder auf seinem C 64 das gute alte "Alternate Reality-The Dungeon". Dazu zwei Fragen: Was kann er gegen die "Devourer" tun, die ihn, seit er Experience Level 10 erreicht hat, in wahren Massen überfallen? Ab und zu ein Devourerlein wäre ja nicht so schlimm, aber gegen fünf oder sechs hintereinander hat er einfach keine Chance. Welche Antworten erwartet "Great Gargoyle" auf Dungeon Level 2? vw

### Die Antwort zu Iron Lord

S. Moritz hatte Probleme mit seinen Ritterfinanzen. Rene Matthes aus Hamburg weiß Rat. Prinzipiell gibt es zwei gute Möglichkeiten, zu Geld zu kommen.

1. Man kauft sich beim Händler zwei Würfel und nimmt damit am Würfelspiel teil. Dort setzt man immer ca. 10 Prozent seines Geldes und früher oder später ist man ein reicher Ritter. Dies funktioniert fast immer, da die Würfel aus irgendeiner Trickkiste gefallen sind und recht gute Würfeigenschaften haben.
2. Sollte man trotz der Würfel auf keinen grünen Zweig kommen, muß man wohl oder übel ein bißchen das Bogenschießen üben. Dort bekommt man dann für jeden Volltreffer 100 Goldstücke. Da die Zahl der Starts nicht begrenzt ist, kann man hier ohne Probleme ein paar tausend Goldstücke einkassieren. vw

### Phantasy Star 1

Niko Tiedtke aus Wesseling hat folgende Fragen zu dem Videorollenspiel. Wo findet er die Gegenstände Miracle Key, Gas SLD und Torch? Wo liegt die Stadt Bortevo? In welchen Dungeons sind die Geheimtüren und wie kann man sie öffnen? vw

### Operation Stealth

Alexander Hoffmann aus Schwabach würde gerne von Euch wissen, wie man durch das Wasser kommt, ohne im letzten Teil der Actionsequenz zu sterben? Hat jemand von Euch die Wasserspiele erfolgreich bewältigt? vw



### Goonies II

Claudia Plewka aus Bendorf/Rhein hat Probleme mit den Goonies II von Nintendo. Sie kommt einfach auf keinen grünen Zweig: Bis jetzt hat sie noch keinen einzigen Goonie gefunden. Weiß jemand, wo sich die Burschen im Spiel versteckt haben? Claudias Suche blieb trotz magischem Detektor bis jetzt ohne Erfolg. Wo und wie findet sie die Brille und die Leiter? Wie gelangt sie an den unterirdischen See? Gibt es Geheimgänge in den Abenteuerzonen? Ich hoffe, Ihr laßt die Spielekollegin nicht auf dem Trockenen sitzen und schickt schnell Hilfe. vw

Hallo Video-Fans!



## Wizard and Warriors (Game Boy)

Einen Geheimraum und das "Shield of Protection" entdeckte Bernd Haney aus Roßbach bei "Wizard and Warriors" für den Game Boy. Springt, wenn Ihr Euch bei Malkill befindet, auf die obersten Säulen und sucht dort nach einem Schlüssel. Damit könnt Ihr die Schatztruhe öffnen, und das magische Schild gehört Euch. In Level 1.2 betretet Ihr den Fahrstuhl nach der Palisadenburg. Fahrt nach oben und springt dort nach links; ein Geheimraum erwartet Euch. *wi*

## Lock'n'Chase (Game Boy)

Wenn Ihr Euch an den ersten Levels des Game-Boy-Spiels "Lock'n'Chase" sattgeknobelt habt, solltet Ihr Florian Fräters Tip ausprobieren und gleich in Level 7.1 starten: Drückt im Titelbild

zweimal "A",  
zweimal "B",  
einmal "A",  
zweimal "B".

Nun ertönt eine Melodie, und das Wort Extra erscheint. Ihr könnt jetzt direkt in Stufe 7.1 einsteigen. *wi*

## Ninja Spirit (PC-Engine)

Auch bei "Ninja Spirit" können alle Levels angewählt werden. Marc Stadelmann verrät Euch, wie's geht: Drückt im Titelbild hintereinander

"II", "I", "II", "II", "I", "II",  
SELECT und RUN.

Der Menüpunkt "Stage Select" erscheint. *wi*

## Golden Axe (Mega Drive)

Wie man die sieben Levels des Prügelmoduls "Golden Axe" frei anwählt, dürfte mittlerweile auch der unerfahrenste Mega Drive-Krieger wissen. Michael Pekic aus Frankfurt verschafft sich mit folgendem Cheat darüber hinaus noch ein paar zusätzliche Credits. Er verrät: Drückt im "Select Player"-Bildschirm das Joypad-Kreuz diagonal nach links unten (die Spielfiguren drehen sich), dazu Knopf "A"

Sehr knobellastig gerieten die **POWER**-Tips dieses Monats: Ob unlösbare "Puzznic"-Levels oder unerreichte "Sokoban"-Paßwörter, auf diesen Seiten findet Ihr (hoffentlich) so einiges, was Ihr schon immer wissen wolltet, jedoch nie zu fragen wagtet. Ich selbst hab' mich eingehend mit dem "Super Shinobi"-Nachfolger "Shadow Dancer" beschäftigt und für Euch die extralebhaftesten Spielsituationen fest-

gehalten. Solltet Ihr weitere Tips oder Cheats für "Shadow Dancer" auf Lager haben, laßt sie uns zukommen: Noch ist der böse Obermertz nicht geschlagen.

Der mit 500 Mark dotierte Tip des Monats geht diesmal an Uwe Bolz aus Höchststadt. Sein handlich-praktischer Phelios-Cheat dürfte auch dem frustriertesten Mega Drive Besitzer die Hoffnung auf eine Begegnung mit der schönen Artemis zurückgeben. *wi*

und gleichzeitig "C". Mit Start beginnt Ihr jetzt ganz normal zu spielen, allerdings haben sich gänzlich unbemerkt neun Credits auf Euer Konto gebucht. *wi*

# TIP DES MONATS

## Phelios (Mega Drive)

Uwe Bolz aus Höchststadt hat ihn, den ultimativen "Phelios"-Cheat: Drückt während des "Chapter 1 — Devil in Diros"-Titelbilds schnell hintereinander

C, A, B, A, C, A, B, A  
auf Eurem Joypad ein.

Sollte es Euch gelingen, auch den letzten Buchstaben noch einzugeben, bevor das Spiel beginnt, nennt Ihr neun Credits Euer eigen. *wi*

## Teenage Turtles (Game Boy)

Einen typischen Konami-Cheat entdeckten Jörg Griezenaar aus Duisburg und Ahmed Goumri aus Baar bei "Teenage Mutant Ninja Turtles" für den Game Boy. Am besten wartet Ihr, bis Eure Schildkröte relativ wenig Energie besitzt. Nun begeben Sie Euch mit "Start" in den Pausenmodus und tippt folgende Kombination auf dem Pad:

Oben, Oben, Unten, Unten,  
Links,  
Rechts, Links, Rechts, "B",  
"A".

Wenn Ihr jetzt die Starttaste drückt, ist von der Energieknappheit nichts mehr zu spüren. Der Haken: Der Cheat funktioniert pro Spiel nur einmal. *wi*

## Strider (Mega Drive)

Wer trotz unseres "Strider"-Tips des Monats (**POWER PLAY 2/90**) immer noch Probleme mit dem Krelli und seinen Bewohnern hat, kann nun dank Fritz Hien aus Neu-Esting zu einem Cheat greifen. Wartet bis der Oberfiesling nach dem Spielstart zu Ende gelacht hat; jetzt möglichst schnell die Tasten

A B C B C A START drücken. Nun könnt Ihr seelen-

ruhig weiterspielen: Falls Ihr Eure "regulären" Leben verbraucht habt und das "Game Over" höhnisch aufleuchtet, könnt Ihr mittels der Starttaste ein "Continue Play ?" aufrufen. Mit Start bejaht Ihr diese rhetorische Frage. Sparsamkeit sei Euch jedoch auch hier angeraten: Mehr als drei Versuche gewährt Euch "Strider" nicht. *wi*

## Probotector (Nintendo)

Für Zwei-Spieler-Ballereien gibt's grundsätzlich die "egoistischsten" Cheats. Christian Krüger aus Erding hat einen solchen für Konamis "Probotector" herausgefunden. Falls Ihr im Teammodus mit Eurem Kampfbote den Löffel abgibt, einfach Taste "A" drücken: Ihr werdet ins Leben zurückgerufen, Euer Kampfgefährte hingegen verliert eines seiner Leben.

Weniger gemein ist folgender Tip von Thorsten Duhnenkamp aus Bremen: Drückt auf dem Pad hintereinander

OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS,

dann (gleichzeitig) A- und B-Taste. Haltet A und B gedrückt und startet jetzt das Spiel: Statt kümmerlichen drei, besitzt Ihr nun luxuriöse 30 Leben. *wi*

## Cyberball (Mega Drive)

Jens und Thorsten Duhnenkamp haben sämtliche Paßwörter für die Robo-Football-Simulation "Cyberball" erschrieben. Hier sind sie:

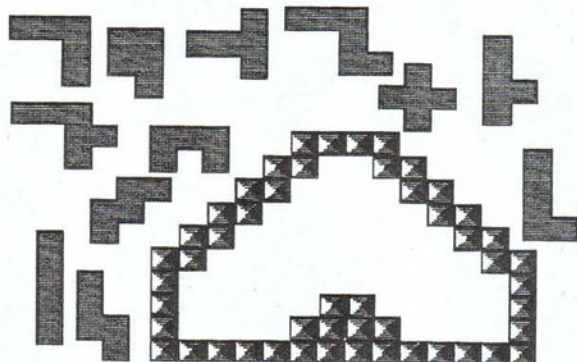
- |    |               |
|----|---------------|
| 1  | KBBBBZAIDEX   |
| 2  | KVBBB82SIDZI  |
| 3  | KXBBB8HBBBD8V |
| 4  | KIBBBLJBBD7X  |
| 5  | KLBBB59BBDZV  |
| 6  | KKBBBFVBD4X   |
| 7  | KMBBBFVBD4X   |
| 8  | KOBBBXNVBD8X  |
| 9  | KFBBBF9VBD9V  |
| 10 | KCBBB5XXBDBX  |
| 11 | K7BBBFKXBD6V  |
| 12 | K4BBBXHXBDKX  |
| 13 | KRBBBFVIBDKX  |
| 14 | KTBBBX91BDHX  |
| 15 | K8BBBXL8SID8X |
| 16 | KZBBB5PSID81  |

V.Finale KUBBB5PSIDVI  
H.Finale K5BBBR5XBDGV



## Puzzle Road (Game Boy)

Für "Puzzle Road"-Wanderer Robert Hermann aus Lechsend gibt es kein Leben nach dem 20. Level. Die Paßwörter für die ersten 19 stellt er Euch hier gerne zur Verfügung, die Skizze der — von ihm liebevoll "Verzweigungsstufe" getauften — Road 20 veröffentlichen wir als Roberts Hilferuf: Wer kann ihm hier weiterhelfen? wir



Der Level an dem Robert verzweifelte: Wer kann ihn knacken?

- |         |          |          |
|---------|----------|----------|
| 1. SHMT | 7. UGOU  | 13. RTHC |
| 2. HALA | 8. RIKR  | 14. OSIH |
| 3. IRCG | 9. ETUA  | 15. NYMI |
| 4. NYHO | 10. DENY | 16. IKOI |
| 5. OSIX | 11. ONOU | 17. IIBD |
| 6. BUHO | 12. LASU | 18. DTUE |
|         |          | 19. EAMT |

### SCHNELL + PREISWERT

	Amiga	Atari ST	PC
Cadaver	69,90	69,90	69,90
Car Wup	69,90	69,90	
Immortal	69,90	69,90	
Ishido	69,90		77,90
James Pond	69,90	69,90	
M.U.D.S.	69,90	69,90	79,90
Railroad Tycoon			88,90
Secret of Monkey Island	89,90	89,90	89,90
Teenage Mutant Hero Turtles	67,90		79,90

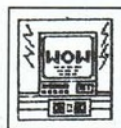
GAME BOY incl. Tetris DM 149,90  
Aleyway; Solar Striker; Super Marioland: je DM 49,90

ATARI LYNX incl. California Games DM 349,90  
Blue Lightning; Chips Challenge; Klax: je DM 69,90

Außerdem lieferbar: Aktuelle CD's, Musik- und andere Videos  
Fordern Sie kostenlose Preisliste an!

### MEDIEN- UND FREIZEITARTIKEL

Beate Reiser, Drosselweg 1, Houverath, W-5358 Bad Münstererfeld;  
022577640  
Intern: per Nachnahme, DM 7,-; bei Vorzuka: DM 5,50; ab DM 150,- Versandkosten!



### VIDEO- PREISLISTE NR. 6

- alle Neuheiten auf einer 3-Sid.-Cassette
- z.B. M.U.D.S., Powermonger, Robocop 2...u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM



### WORLD OF WONDERS



Tel: 06196/82467  
Mo. Fr. 9-11 Uhr,  
Sa. 9-14 Uhr  
Sonst Anrufbeantworter



Kostenlose Preisliste 1  
World of Wonders  
Höhenstr. 31  
62313 Schwalbach/Ts.



VERSAHDKOSTEN  
Nachnahme: 7,00 DM  
Vorkasse: 5,00 DM



SERVICE-  
LEISTUNGEN:  
Eilpost Service:  
7,00 DM Aufpreis  
Sicherheitskarte  
3,00 Aufpreis

Abonnement  
telefonisch erfragen

Copyright, Idee und alle Rechte  
bei W.O.W.

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



Musha Aleste	94,94	Aeroblaster	119,94
Atomic Robokid	99,94	Legendary Axe 2	a. A.
Crack Down	89,94	Son of Dracula	99,94
Dangerous Seed	94,94	Violent Soldier	99,94
Darius 2	119,94		
Elemental Master	94,94		
Gaiars	119,94		
Gain Ground	89,94		
Granada	94,94		
Hard Driving	99,94		
Hellfire	84,94		
Ishido	99,94		
J. M. Football	109,94		
Junction	94,94		
Mickey Mouse	84,94		
Monster Lair	89,94		
Ringside Angel	99,94		
Shadow Dancer	99,94		
		<b>GameBoy</b>	
		Light Boy	59,94
		Game Light	59,94
		View Boy	39,94
		Hart-Box	29,94
		<b>Nintendo</b>	
		Probotector	89,94
		Silent Service	104,94
		T. M. H. Turtles	109,94
		Bayou Billy	104,94

Nintendo und GameBoy sind eingetragene Warenzeichen der NINTENDO of America Inc.  
Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd.  
PC-Engine und PC-Engine SuperGrafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

# Joysoft



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus \*

\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

**Musikvideos? Spielfilme?**  
Fordern Sie unsere kostenlose Videopreisliste an!

## AMIGA/ATARI ST

Programm	Amiga	ST
Alpha Waves **	64.90	64.90
Big Business *	63.90	---
Chips Challenge *	59.90	---
Dick Tracy	68.00	---
E-Swat	59.90	---
Evira **	79.90	---
Enchanted Land *	59.90	59.90
Gazza II *	59.90	---
Geisha	69.90	69.90
Hard Drivin 2 7"	64.90	64.90
Horror Zombies	59.90	---
Line of Fire	59.90	---
MIG 29 *	79.90	---
PANG	69.90	69.90
Panza Kick Boxing	74.90	74.90
STUN Runner	64.90	64.90
Wrath of Demon	69.90	---

## Teenage Mutant H. Turtles\*\*

Abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel

Amiga	69.90
Atari ST	69.90
MS-DOS	79.90
C 64	38.90

## MS-DOS verspielt

Battletech 2 *	79.90
Battle Command	74.90
Big Business	64.90
Evira **	94.90
Geisha	74.90
Hard Drivin 2 *	74.90
MIG 29 *	84.90
Murders in Space *	64.90
Hard Nova	74.90
Imperium	74.90
Lord of the Rings *	89.90
Panza Kick Boxing *	74.90
Savage Empire	87.00
FS Scenery "New England"	39.90
Supremacy *	89.90
Tom and the Ghost *	69.90
Tracksuit Manager 2 *	69.90
Wing Commander Mission Disk	38.90

## Great Courts 2 \*\*

Die neue Version des Tennisspiels der Superlative.

Amiga	68.00
Atari ST *	68.00
MS-DOS *	68.00

## GAME BOY

Eine Auswahl der von uns geführten Module (\*\* = dt. Kurzanleitung, (dt.) = Anleitung komplett in Deutsch)

Batman	Ghostbusters 2 **
Billiard **	Ishido **
Bomber Boy (dt.)	Lode Runner **
Boulderdash **	Nemesis **
Castlevania **	Paperboy **
Double Dragon **	Puzznic **
Dr. Mario	Quarth **
Duck Tales **	Radar Mission **
F1 Race **	Shanghai **
Final Fantasy	Sokoban 2 **
Legend	Teenage M.H.T. **
Gargoyles Quest **	Wrestling

## Nintendo Super Set \*

Komplettes Videospiel, bestehend aus der NES-Konsole, 4 Action-Controller, NES Four Score, AC Adapter und den Spielen "Tetris", "World Cup" und "Super Mario"

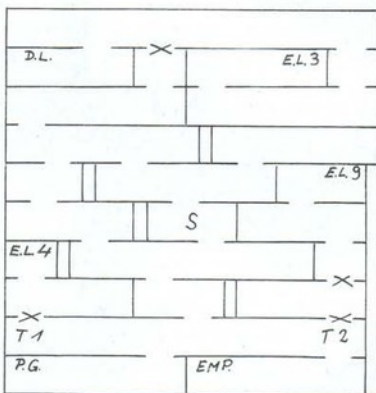
Komplett nur .....309.00

## Electrocob (Lynx)

Wie versprochen präsentieren wir Euch die restlichen "Electrocob"-Grundrisspläne von Josef Schulmann aus München. Hier sind die Level 7 bis 12:

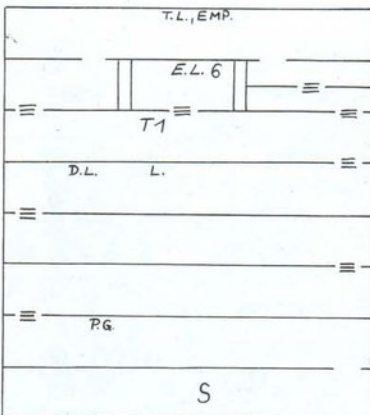
## LEVEL 7

T 1-6021  
T 2-9824



## LEVEL 8

T 1-7698



## Joysoft finden Sie in...

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

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

Bonn  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26  
Düsseldorf 1  
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

## DAS KLEINGEDRUCKTE

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

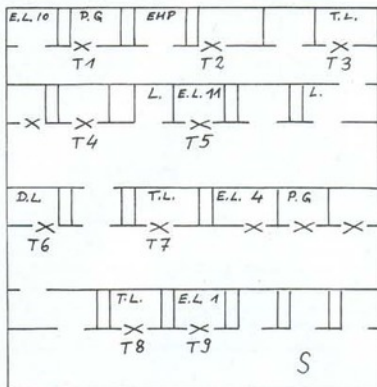
Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

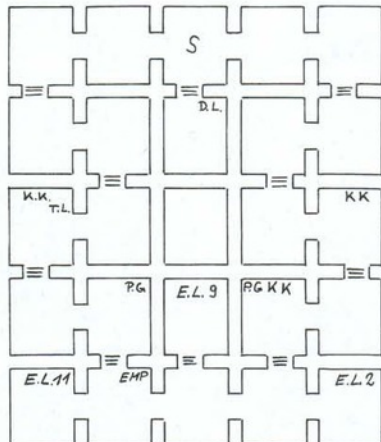
Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

## LEVEL 9

T 1 - 0170      T 6 - 2857  
T 2 - 1092      T 7 - 6988  
T 3 - 7102      T 8 - 1798  
T 4 - 4726      T 9 - 4327  
T 5 - 1375



## LEVEL 10



### GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB  
Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15  
Telefon 067 21/35302

Titel	AM	ST	PC
Alpha Waves	Ges 69,90	69,90	-
A 10 Tank Killer	Sim 89,95	-	89,95
Alcatraz	Act 72,50	72,50	82,90
Buck Rogers	Act 75,90	-	75,90
Big Business	Sim -	63,60	63,60
Blue Max	Sim -	-	89,90
Captive	Adv 64,90	64,90	-
Crown	Adv 64,90	64,90	75,90
Covert Action	Adv -	-	94,50
Exile	Adv 75,50	75,50	-
F-19 Stealthfigh.	Sim 77,00	79,60	-
Fatal Heritage	Adv 74,70	-	-
Geisha	Adv 72,50	72,50	82,90
Great Courts II	Sim a. Anfrage	-	-
Kings Quest 5/16	Adv -	-	95,00
Kings Quest 5/256	Adv -	-	109,90
M.U.D.S.	Act 73,50	73,50	76,50
Monkey Island	Adv 89,90	89,90	89,90
Mig 29	Sim 95,00	95,00	95,00
Nam	Sim 76,90	76,90	87,90
White Death	Str 79,90	-	-

## COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computermarkt GmbH i.Gr.  
Frie-Vendl-Straße 16, 4400 Münster  
Tel.: 0251/53271, Fax: 0251/532842  
Btx: 0251/532842

No-Name Disk	3,5" 200	10 St.	9,95
	3,5" 2HD	10 St.	19,95
	5,25" 2HD	10 St.	9,95
Farbband LC 10, schwarz, Nylon für NEC P 2200, P2 plus andere Farbbänder auf Anfrage!	3,5" 2D	10 St.	5,00
			7,00
Mausmatte, rot oder blau			7,00

Titel	AM	ST	PC
HARDWARE			
AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, abschaltbar, 512 KB mit Uhr			99,-
Laufwerk 3,5" extern, AMIGA			179,-
Laufwerk 3,5" extern, ST, inkl. Netz.			189,-
Laufwerk 5,25" extern, AMIGA			229,-
FESTPLATTE AMIGA 2000 6MB SCSI inkl. Controller			998,-
Speichererweiterung AMIGA 2000 mit 1, 2, 4 oder 8 MB			auf Anfrage

SOFTWARE	AM	ST	PC	C64
Cadaver	69,-	69,-		
Dragonlight	79,-	79,-		
Gumship	69,-	69,-	84,-	59,-
Invest	59,-	59,-		
King's Quest V			89,-	
Larry III	99,-	99,-	109,-	
Midsamer	69,-	69,-	69,-	
M 1 Tank Platoon	79,-	79,-	89,-	
Oil Imperium	59,-	59,-	59,-	39,-
Pirates	69,-	69,-	64,-	49,-
Populous	69,-	69,-	69,-	
POWERMONGER	79,-	79,-		
Their Finest Hour	74,-	74,-	74,-	69,-
Ultima V	74,-	74,-	74,-	89,-
Ultima VI				

### Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

## COMPUTER BOX

BEI SPIELEN  
NR. 1  
IN WIEN  
Postversand  
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158  
Telefon: (0 222) 602 26 18

## FUNSOFT

Hardware - Software - Zubehör  
Willi Lennartz - (02162) 123 63 - Fax: (02162) 350167

Riesige Auswahl - günstige Preise - faire Beratung

Sega-Megadrive · Super Famicom  
PC-Engine · Game Gear · Game Boy  
PC-Engine GT · Amiga · PC · Atari ST

täglich Neuheiten an Importmodulen und Zubehör  
Importgeräte haben keine FTZ- u. VDE-Nummer.

Wir entwickeln seit 1982 Software und zählen zu den bekanntesten und erfolgreichsten Unternehmen in der Computerspiele-Branche. Zur Verstärkung unseres jungen und dynamischen Teams suchen wir zum nächstmöglichen Termin

# Software-Entwicklungsleiter

Ihr Aufgabengebiet ist die Leitung und Koordination unserer Entwicklungsabteilung. Sie sollten über gute Kenntnisse (und Spaß) an Videospiele, Kreativität und Kommunikationsfähigkeit verfügen.

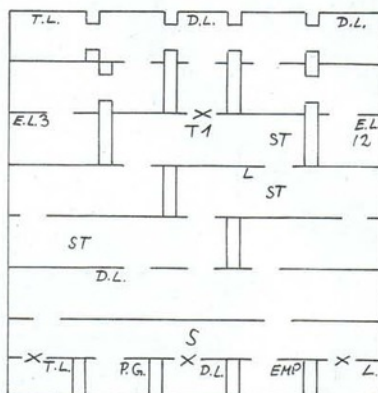
Senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild) an

**KINGSOFT**

KINGSOFT GmbH · Herrn Severin · Grüner Weg 29 · 5100 Aachen

## LEVEL 71

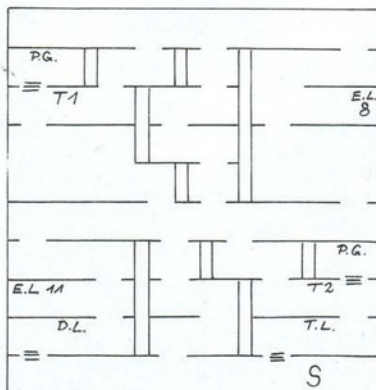
T1 - 0293



## LEVEL 72

T1 - 2987

T2 - 6473



Die restlichen Electrocob Level inklusive Paßcodes



# SPIELEWELT Von ALT bis ZELDA

GAMEBOY	ÖS 1290,-	CASSETTE für NES	40 verschiedene	ÖS 590,-
18 versch. Cass. (wöchentlich neue Titel)	ab ÖS 390,-	SEGA MEGA DRIVE 16 Bit		ÖS 3590,-
GAMEBOY Tragetaschen	ÖS 499,-	CASS. f. MEGA DRIVE		ÖS 790,-
GAMEBOY Plastik-Koffer	ÖS 290,-	TV-Spiel NINTENDO		ÖS 850,-
REINIGUNGS-KIT für NES oder GAMEBOY	ÖS 290,-	KOMPATIBEL (auch für US-NES-Kassetten verwendbar)		

## ELEKTRONIKSTUDIO

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 0222/651 08 02

## Gargoyles Quest/ Maikamura Gaiden (Game Boy)

"Gargoyles Quest" ist zwar ein schönes Spiel, der gepflegte Schwierigkeitsgrad verdarb jedoch so manchen Game-Boy-Besitzer den Spaß. Bernd Haney hat ein paar frusthemmende Paßwörter für Euch:

1. QNY5 — 46CC
2. 9H6B — PGWY
3. GT8A — EHQL
4. H8TL — XOAX
5. IHAY — 7JAN
6. 4IS4 — SMYP
7. GE5B — RYQ4
8. AAW8 — NNDT

Christoph Schüssler aus Eberstadt mühte sich durch die japanische Version "Maikamura Gaiden". Er faßt den Gesamttablauf folgendermaßen zusammen:

— Unterhaltung mit den Leuten am Anfang des Spiels;  
 — Jump'n'Run-Sequenzen durchspielen und Endgegner besiegen;  
 — auf der Rollenspielebene mit allen Wächtern reden und die Extraspiele, die von Zeit zu Zeit auftauchen, absolvieren. Dafür gibt's dann zusätzliche "Souls".

— Im ersten Dorf in das dritte Haus gehen und sich mit dem großen Mann unterhalten. Dieser fordert den Spieler auf, die Gegner im Turm zu besiegen; dafür bietet er die Parole für die Totenkopfwächter.

— ins zweite Haus gehen und gegen die gesammelten Seelen Extraleben kaufen;

— ins erste Haus gehen und Ausgangscode holen; siehe zu diesem Zwecke auch die Schriftzeichen/Code-Tabelle am Ende dieses Artikels.

— Die Brücke überqueren, danach alle Wächter ausfragen und alles einsammeln;

— die Jump'n'Run-Sequenz im Turm durchspielen und den Endgegner besiegen; wenn Ihr den Turm verlassen habt, bekommt Ihr den "Extrashoot I", der sich jedoch nur im Menü der Actionsequenz einstellen läßt. Dort müßt Ihr einfach die START-Taste drücken.

— Zurück über die Brücke, in das erste Dorf und im Austausch gegen die Totenkopfpapere bestätigen, daß Ihr die Gegner im Turm besiegt habt (zweiter Menüpunkt).

— Noch einmal zum Händler, um Extraleben zu kaufen; — zurück zum "Parolenmann", um auch den Aus-

gangscode noch zu bekommen;

— der Totenkopfwächter läßt Euch passieren und beschenkt Euch zudem mit einem Live Point.

— Durch den Schädel hindurchgehen, alles einsammeln, in das zweite Dorf gehen, wenn nötig Extraleben kaufen und Ausgangscode geben lassen.

— Raus aus dem Dorf und geradeaus nach oben gehen. Hier steht ein Baum am Ende einer kleinen Gasse. Wenn Ihr ihn untersucht, erhaltet Ihr die "Flypower", die Ihr zur Überquerung der Brücke benötigt.

— Am dritten Dorf vorbei und "Refresh Potion" aus dem Tonkrug holen. Dieser Trank ermöglicht Euch das Reaktivieren von Lebensenergie in der Actionsequenz.

— Ausgangscode im dritten Dorf abholen;

— zum Brückenwächter gehen, die Brücke überqueren und in den Tempel gehen;

— die Jump'n'Run-Sequenz durchspielen und den Endgegner besiegen. Dafür gibt's eine "Extralong Flypower".

— Danach ins vierte Dorf gehen und den neuen Ausgangscode abholen;

— nun ins fünfte Dorf, den Mann, der im Eingang der Hütte steht, besiegen, die Hütte betreten und dort mit dem großen Mann plaudern. Er beschenkt den Spieler mit vier weiteren Live-Points, fordert den Tod des Endgegners in der Erdhöhle und verspricht dafür dem Spieler weiterzuhelfen.

— Zum Erdloch gehen (nur von oben erreichbar), Actionsequenz durchspielen und Endgegner besiegen. Dafür gibt's den "Extra Shoot II".


— Nun wieder zurück zum großen Mann und bestätigen, daß man den Feind besiegt hat. Ausgangscode holen.

— Jetzt kann man an der Nische rechts durch die Wand auf die andere Seite hindurchlaufen und erreicht hier ein zweites Verlies, durch das man wieder in die Freiheit gelangt.

— Wieder in das Erdloch schlüpfen; im Kerker mit dem Wächter sprechen, der gerne bereit ist, den Spieler durchzulassen.

— Stellt Euch auf das Sternsymbol und wählt den zweiten Menüpunkt an. Mit den Leuten, die jetzt erscheinen, ein paar Takte plaudern.

— Zurück zum Kerkerwächter, der den Spieler nochmals passieren läßt.



### WORLD OF WONDERS

GAME BOY

Atherburst	59,00	Chase HQ	65,00	Master Karateka	49,00
Alleyway dt.	39,00	Double Dragon 2	59,00	Mickey Mouse	49,00
Baseball Kids	53,00	Dr. Mario	59,00	Montybrack	59,00
Batman	59,00	Duck Tales	65,00	Nemesis	59,00
Battle Ping Pong	59,00	F-1 Race	65,00	NFL League	59,00
Bomber Boy	59,00	Final Fantasy	75,00	Ninja Adventure	65,00
Boulder Dash	59,00	Legend	69,00	Paperboy	59,00
Boxing	59,00	Gargoyles Quest	69,00	Puzznic	69,00
Bubble Bobble	65,00	Ghostbusters 2	65,00	Skate or Die	69,00
Bubble Ghost	69,00	Godst	49,00	Solar Striker dt.	49,00
Burai Fighter Deluxe	39,00	Godzilla	69,00	Super Mario Land dt.	49,00
Cadillac 2	65,00	Grenlands 2	65,00	Tenage Mutant	
Castlevania	59,00	Ikedo	49,00	Ninja Turbids	59,00
		Klax	65,00	Whistling	59,00

**Tab. 06196/82467**  
Mo. Fr. 9 - 21 Uhr  
Sa. 9 - 14 Uhr  
Sond. Anrufbeantworter

**Kostenlos Profiteile!**  
World of Wonders  
Hilfestr. 31

**VERSANDKOSTEN**  
Nachnahme: 7,00 DM  
Vorkasse: 5,00 DM

**SERVICELEISTUNGEN:**  
Eilpost Service: 7,00 DM Aufpreis  
Sicherheitskarten: 3,00 Aufpreis

**ACHTUNG**  
Bestellungen ab: **90,00 DM**  
Versandkosten frei!

**Video-**  
**preisliste**  
**anfordern!**

# COMPY SHOP

Das Spezialgeschäft in Mülheim mit der riesen Auswahl an Spielen für AMIGA, PC, SEGA, NINTENDO und ATARI XL/XE

Schauen Sie doch mal bei uns rein oder lassen Sie sich eine Preisliste zuschicken!

Gneisenaustr. 29  
4330 Mülheim Ruhr

☎

0208-497169

0208-496178

Code	Position	Extras
17 09 01 11 - 13 24 06 08	Dorf 1	5 Lives 07 Souls
16 30 10 06 - 27 25 17 16	Dorf 1 (nach Turnsequence)	8 Lives 05 Souls Extra Shoot I
23 26 05 29 - 09 10 29 26	Dorf 2	8 Lives 06 Souls 3 Livepoints * 01 02 03 04 05 06 07
15 08 19 12 - 01 19 09 04	Dorf 3	9 Lives 37 Souls Refresh Poison Extraflypower I いししらにひみ 08 09 10 11 12 13 14
30 23 08 20 - 03 03 27 01	Dorf 4	9 Lives 63 Souls Superlong Flypower うくすくみみ 15 16 17 18 19 20 21
20 30 32 07 - 10 24 33 29 33 14 22 13 - 02 34 34 15	Dorf 5 Dorf 5 (nach Endloch)	9 Lives 68 Souls 4 Lives 03 Souls Extra Shoot II いひせこわへ 22 23 24 25 26 27 28
22 01 27 33 - 27 06 05 33	Dorf 6	9 Lives 33 Souls あごとといほ 29 30 31 32 33 34 35

**Kleine Hilfestellung für ein hartes Spiel**

— Über die Brücke erreicht man jetzt das sechste Dorf. Dort sollte man wieder Leben einkaufen und sich den Eingangscode besorgen.  
— Wenn Ihr jetzt das Dorf verläßt, findet Ihr fünf Totenköpfe vor. Vier sind miteinander verbunden, der fünfte (der mittlere ganz rechts) führt Euch jedoch zu einem neuen Tempel.  
— Betretet diesen Tempel und besiegt die Mumie durch mehrere "Extrashoot I"-Schüsse auf den Kopf. Für den Sieg be-

kommt Ihr "Endless Flypower", "Extrashoot II und einen weiteren Live Point.  
— Hinter dem Tempel gelangt man auf eine Brücke, die man überquert, um den letzten Tempel zu erreichen.  
— Rennt und hüpf um dem letzten Auftraggeber und den Oberendgegner zu begegnen. Nur ein Tip: Wählt keinesfalls den untersten Menüpunkt an, sonst müßt Ihr in Grundausstattung gegen den Oberbösewicht antreten. *wi*

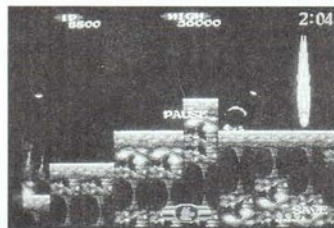
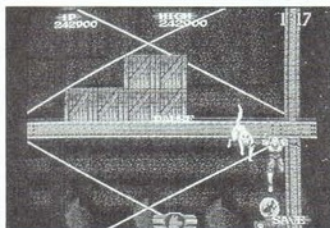
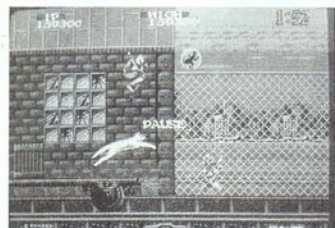
**Shadow Dancer (Mega Drive)**

Das schönste an diesem Spiel sind natürlich die vielen versteckten Bonusleben. Ohne Euch mit langen Erklärungen und Umschreibungen aufzuhalten, präsentieren wir Euch einfach alle (von uns bisher entdeckten) Extraleben in ihrer natürlichen Umgebung als Bildschirmfotos. Ein letztes (Doppel-)Leben hängt in Level 5.1/Raum 5 direkt über der Tür, die in den Raum des Endgegners führt. Darüber hinaus ist es auch durch die Bonus-Stages möglich, einen beruhigenden Lebensvorrat aufzubauen. Ab 48 Treffern gibt's ein, ab 49 zwei und mit 50 gar drei zusätzliche Leben. In späteren Levels wird man sogar von einer befreiten Geißel mit einem Extraleben beschenkt.

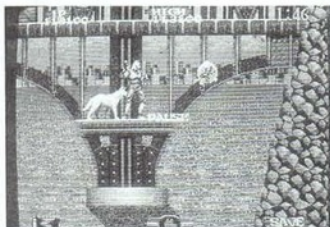
Weniger wichtig ist die Ninjutsu-Fähigkeit unseres Shinobis. Erst ab Level 3.2 gibt es Situationen, in denen man sie, um ganz sicher zu gehen, aktivieren sollte. Der Überfall durch die vier rotvermummten

Ninjas während der Aufzugsequenz im dritten Level (3.2) rechtfertigt zum Beispiel das Betätigen der A-Taste. "Shadow Dancer"-Anfänger sollten außerdem den Kampf gegen die Endgegner mit einem Ninjutsu-Angriff beginnen. Die letzten beiden Räume von 5.1 sind ohne Ninjutsu kaum zu schaffen. Haltet Euch also zumindest bis zum vierten Raum zurück.

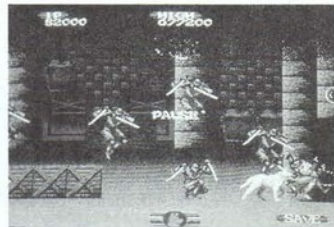
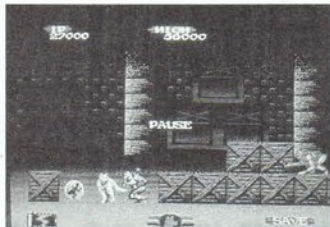
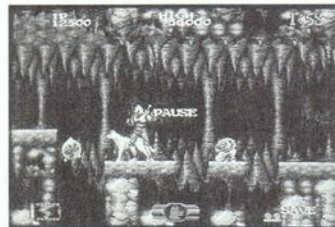
Solltet Ihr trotzdem regelmäßig vor der feindlichen Übermacht die Waffen strecken, nur nicht verzweifeln: Dieter Schwarz aus Lich entdeckte den "Practise-Mode", der auch absolute Kampfsportanfänger innerhalb kürzester Zeit zu Meistern des lautlosen Kampfs macht. Drückt im Titelbild (nach dem Sega-Logo) gleichzeitig alle drei Feuerknöpfe und Start: Ihr geratet in ein Menü, das es Euch ermöglicht beinahe alle Levels und Runden auf jedem Schwierigkeitsgrad anzuwählen. Endgegner oder Bonus-Stages werdet Ihr während dieser Übungsspiele jedoch nicht zu Gesicht bekommen. *wi*



Hier stecken die Extraleben der ersten drei Levels



In Level drei wurde bisher erst ein Extrasymbol entdeckt. Hat jemand in 3.2 noch eines gefunden?



Leider hatte unser Held keine Zeit mehr das letzte Symbol zu aktivieren. Es hängt direkt über dem Ausgang (3. Bild, rechts)

# 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,-  
Adapter deutsch/japan. 49,-  
Arcade Power Stick 119,-  
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,-  
Phantasie 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,-  
Netzteil 25,-  
Blue Lightning 59,-  
California Games 59,-  
Chips Challenge 59,-  
Electrocop 59,-  
Gates of Zendocon 59,-  
Gauntlet III 79,-  
Klax 79,-  
Pacman 79,-  
Paperboy 79,-  
Roadblaster 79,-  
Robosquash 79,-  
Slime World 79,-  
Xenophobe 79,-  
Zarlor Mercenary 79,-

## C 64 Disk

Bards Tale III 59,-  
Champions of Krynn 69,-  
Dragon Strike 69,-  
Dragon Wars 49,-  
Gunship 49,-  
Invest 49,-  
Oil Imperium 45,-  
Panzerstrike 69,-  
Pirates 49,-  
Rings of Medusa 49,-  
Sim City 59,-  
Transworld 49,-  
Turrican 39,-  
Ultima V 69,-

## IBM

Bards Tale III 89,-  
Centurion Def.o.Rome 79,-  
Elvira 119,-  
Flight IV dt. 159,-  
Flight of the Intruder 109,-  
Hard Nova 89,-  
Imperium 89,-  
Ishido 89,-  
Jones in the fast Lane 89,-  
Kings Quest V 109,-  
Larry III 109,-  
Legend of Faerghail 89,-  
Light Speed 109,-  
Loom dt. 89,-  
Lords of the Rings 109,-  
M.U.D.S. 89,-  
Midwinter 79,-  
Might and Magic II 99,-  
Nightshift 59,-  
PGA Golf Tour 79,-  
Ports of Call 99,-  
Quest for Glory II (HQ II) 109,-  
Railroad Tycoon 109,-  
Red Baron 109,-  
Savage Empire 99,-  
Silent Service II 99,-

## IBM

Transworld 89,-  
Team Yankee 99,-  
Test Drive III 89,-  
Their finest Hour 89,-  
The Secret of Monkey Island 89,-  
Ultima VI 99,-  
Wing Commander 99,-  
Wing Commander Missions 49,-  
Wolfpack 109,-  
Wonderland 99,-  
Zellard 69,-

## Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr 119,-  
A-10 Tank Killer 99,-  
Cadaver 79,-  
Chaos strikes back 79,-  
Curse of the Azure Bonds 89,-  
F 16 Mission Disk II 59,-  
F 19 Stealth Fighter 89,-  
Great Courts 2 79,-  
Harpoon 89,-  
Indianapolis 500 79,-  
Invest 79,-  
Ishido 75,-  
Larry III 109,-  
Legend of Faerghail 89,-  
Lotus Esprit Turbo Ch. 75,-  
M1 Tank Platoon 89,-  
Might and Magic II 89,-  
Nightshift 59,-  
On the Road 79,-  
Operation Stealth 75,-  
Pirates 79,-  
Pool of Radiance 75,-  
Powermonger 89,-  
Sim City 89,-  
Team Yankee 89,-  
Their finest Hour 89,-  
Trans World 79,-  
Turrican 59,-  
Ultima V 89,-  
Unreal 89,-  
Wild West World 109,-  
Wings 89,-  
Wolfpack 89,-

## Ankündigungen

TV Sports Baseball Amiga  
Sim Earth Amiga/ST/IBM  
Dragon Wars Amiga  
Monkey Island Amiga/ST  
Cadaver IBM  
Dungeon Master 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 NV oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-502246, Fax. 089-502677

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



# Teil 3

Und weiter führen wir verlorene Abenteurer durch die finsternen Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen,

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. In dieser Ausgabe gibt's die nähere Beschreibung der Tars-Ruinen, der Städte Phoebus und Lansk sowie eine Karte des mystischen Waldes und einer schwerbewachten Brücke. *mh/vw*

# Dragon Wars Clue-Book

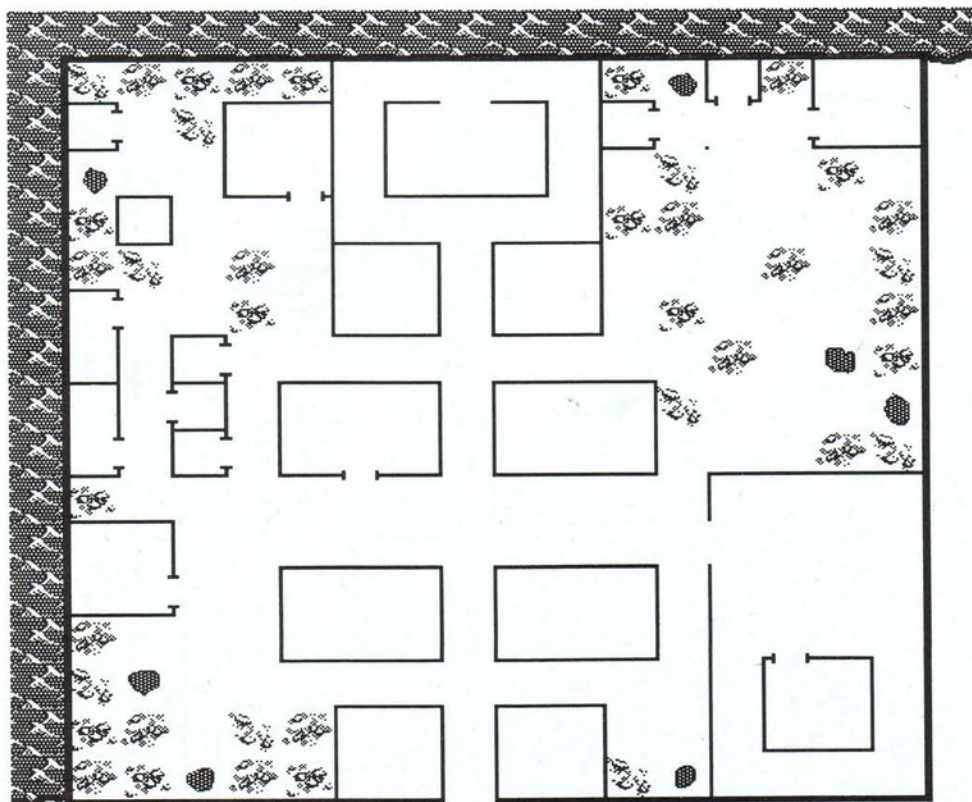
**Monstervertrimmen  
und Rätsellösen  
leichtgemacht. Der dritte  
Teil des Dragon Wars-Lösungsbuches bietet wieder  
tolle Karten und Tips.**

## Tars Ruins

Natürlich bestand meine Stadt nicht immer aus Ruinen. Vor dem Angriff von Namtars Drachen war dies die stolze Stadt von Tars, das größte maritime Zentrum der Welt.

Wenig ist von Tars' vergangenem Glanz übriggeblieben. Möglicherweise findet Ihr etwas Interessantes in der südwestlichen Ecke der Ruinen, wo einstmals ein Laden für magische Zauberspruchrollen stand. Ihr werdet gleichfalls das alte Heldenhaus besuchen wollen... Ihr werdet es merken, wenn Ihr dort seid. Eine magische Schlange bewacht das Heldenheim, obwohl das Haus selbst schon lange zerstört ist.

Jemand mit einem "Tracking"-Skill sollte in der Lage sein, den klaren Pfad



Wer schon immer mal zur Armee wollte, kann sich in der Stadt Phoebus anwerben lassen

**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	79,95
Battle Command	63,95
Cadaver	56,95
Great Courts II dt. Version	71,20
Elvira Mistress of the Dark	79,95
Chaos Strikes Back	63,95
Speichererweiterung 512 KB	129,95

**IBM PC**

Wing Commander	95,20
Wing Commander Secret Missions	39,95
Lightspeed	103,95
Railroad Tycoon	95,20
Blue Max	95,20
Command H. Q.	*****
Battle Tech 2	87,95
Soundblaster	399,95

**ATARI ST**

Challengers	79,20
Cadaver	71,20
Powermonger	79,95
Wolfpack	71,20
Battle Command	63,95

**C64/128**

Kick Off 2	39,20
Pirates	47,20
F 16 Combat Pilot	55,20
Oil Imperium	39,20
Starflight 1	39,20

Komplette Preisliste auf Anfrage frei Haus.

Mit \* gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse,  
 Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). -  
 Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse,  
 Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

**LABEL**  
 SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mehr OHG  
 Max-Cahnbley-Str. 3  
 4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17  
 Telefax: 05 21/2 28 59

durch die Ruinen bis zum Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt zu finden. Viele Plünderer sind diesen Weg schon gegangen, aber einige Schätze liegen möglicherweise noch dort. Ihr werdet den Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt unter der großen Steinplatte finden, wenn jemand Eurer Gruppe außergewöhnlich stark ist. Die Ruinen dort unten sind von Monstern überrannt. Wichtige Schätze können dort gefunden werden, wo das Geräusch Eurer Schritte verhallt.

Außer daß die Decke dazu neigt, ab und zu einzustürzen, habt Ihr wenig zu fürchten. Die unteren Stockwerke sind übrigens kleiner als sie auf den ersten Blick erscheinen... An einem Punkt kann es passieren, daß es durch schwache Magie so aussieht, als ob Eure Party am Ende einer langen Halle stünde.

— Tarkas of Tars

**Phoebus**

Phoebus, die Stadt der Sonne ist eine Stadt, die ihre beste Zeit hinter sich hat. Obwohl Phoebus sich von der strahlendsten Seite zeigt, ist sie kein bemerkenswerter Zielort für Pilger oder Abenteurer. Tatsächlich ist dies ein sehr gefährlicher Ort.

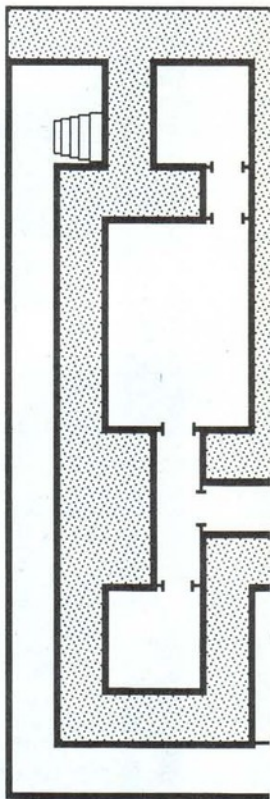
Ignoriert "Welcome Waldo". Er ist eine der Verrücktheiten der Bürger. Unsere Gelder würden besser investiert werden, um die verrotteten Bereiche unserer Stadt zu restaurieren. Es ist wahr, daß wir niemals von dem Krieg berührt worden sind, aber der Frieden war nicht gerade freundlich zu uns. Nämtdars Stoßtruppen haben einige Gebäude und viele der öffentlichen Monumente zerstört, die ehemals meine Stadt verschönerten.

Die Straßen in der südwestlichen Ecke der Stadt sind uninteressant und seitdem eine Horde Goblins dort ihr Unwesen treibt, doppelt gefährlich. Diebe hausen in einigen Gebäuden und horten dort ihre Beute. Die großen Gebäude im Stadtzentrum sind von den Stoßtruppen besetzt und deshalb kein besonders gesunder Platz zum Herumschnüffeln. Das große Lager im Südosten der Stadt wird vom Militär kontrolliert. Ihr könnt in die Armee eintreten, wenn Ihr wollt, aber erinnert Euch daran, was ein Freund von mir zu sagen pflegte... Die Armee ist nicht nur ein Job — es ist ein lausiger Job.

In der nordöstlichen Ecke findet Ihr das "Icarian Triumph", meine Lieblingskneipe. Ihr findet mich hier von Zeit zu Zeit. Die Kneipe wird ebenso von einem alten Schüler von mir namens Valar besucht. Er beherrscht die Sonnenmagie und könnte eine wertvolle Bereicherung für Eure Truppe sein.

Die Nordseite der Stadt wird von dem Sonnentempel beherrscht. Ihr könnt ihn nicht verfehlen. Haltet Euch vom Stadttor nur einfach nach Norden. Obwohl der Tempel immer noch eine architektonische Sehenswürdigkeit ist, wurde daraus ein schrecklicher Ort, seit Mystalvision, der Hohepriester des Tempels von Namtar, beeinflusst wurde. Ich befürchte, daß die Pilger, die heute in dem Tempel beten wollen, nur Kummer erwartet.

— Berengaria



In den geheimnisvollen Kellern von



## Mystic Wood

Mein Wald ist ein heiliger Ort und so weit entfernt, daß wir vom Krieg kaum berührt werden. Zaton, der Chefdruide unseres Tempels, ist abwesend und wahnsinnig, so steht auch hier nicht alles zum Besten. Diese Wälder sind die Heimat aller Arten von Bestien. Dies ist ihre Heimat, also glaubt nicht, daß Ihr hier ungestraft herumlaufen könnt. Der Kampf mit Tieren ist bedauerlicherweise einer der natürlichen Aspekte der Ordnung aller Dinge, aber es könnte sehr leicht zu einem schlechten Ende nach einem Kampf kommen... Es würde nicht besonders beschämend sein, wenn Ihr vor einem solchen Kampf davonlauft.

Der Tempel ist Enkidu geweiht und Abenteurer können ihn herbeibeschwören, wenn sie sein Horn blasen. Einer, der sowohl im Körper als auch im Geiste stark genug ist, wird belohnt werden, wenn er mit dem Gott ringt. Neben dem Tempel ist der Brunnen der Hölle, in den Narren in die Unterwelt hinabsteigen können.

In der Mitte des Waldes findet Ihr eine verzauberte Lichtung — diejenigen, die die Kunst des Spurensuchens beherrschen, werden den Pfad zu diesem Platz finden. Dieses ist ebenfalls wichtig, um den Schrein des Druiden Zaton zu finden. Solltet Ihr Zatons Seele

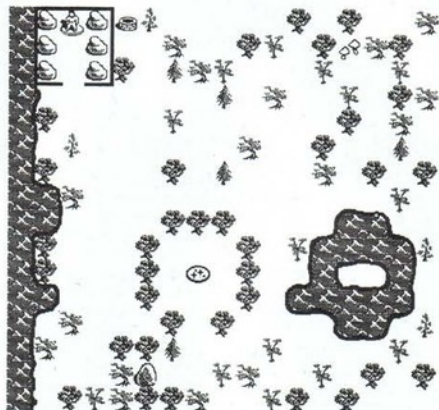
auf den Östlichen Inseln befreit haben, kehrt hierher zurück, um Eure Belohnung zu empfangen.

Dicht neben der Lichtung befindet sich ein verzauberter Teich. Der Schrein in dem Teich kann nicht schwimmend erreicht werden... Ihr müßt den Teich mit Hilfe eines magischen Gegenstandes überqueren. Der Schrein ist uralt, und wurde seit den Tagen der Opferungen nicht mehr benutzt. Benutzt eine Waffe, um Blut auf dem Schrein zu vergießen und der alte Gott sollte erwachen.

Irgendwo in dem Wald findet Ihr ein Beet mit Pilzen. Eßt nicht davon, da sie sterbliche Menschen wahnsinnig werden lassen. Die Pilze sind eine bevorzugte Speise des schrecklichen Nergal. Ihr solltet sie bereithalten, wenn Ihr ihm dienen wollt.

— David der Druiden

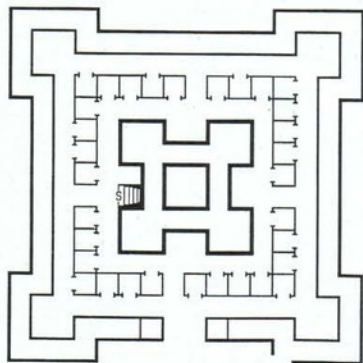
Für heute verlassen wir wieder das Land Oceana. In der nächsten Ausgabe geht es mit der Stadt Lansk und Umgebung weiter. Die Karten dazu gibt's schon heute. Wir möchten uns noch bei all denen entschuldigen, die die restlichen Monster von **Might & Magic II** vermissen. Die Liste mit den übrigen Bösewichtern haben wir nicht vergessen. Sie folgt in einer der nächsten **POWERPLAY**-Ausgaben. mh/vw



Feine Puzzles warten im Mystic Wood



Die Brücke ist schwer bewacht



Die Stadt der Bürokraten: Lansk



Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle  
**Chefredakteur:** Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Leitender Redakteur:** Martin Gaksch (mg)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw)  
**Procter:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktionsassistentin:** 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 Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandene Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler  
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Art-director:** Friedemann Porscha  
**Layout:** Bernd Wiehl (Chéllayout), Rolf Boyke, Christine Baumkirch  
**Titelgestaltung:** Pit Hinze  
**Bildredaktion:** Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)  
**Titel:** Electronic Arts

**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. 3 vom 1. Januar 1991.

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**

**England:** F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1/3 40 50 58, Telefax: 00 44/1/3 41 96 02  
**Israel:** Baruch Schaefer, Haesch-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 009 72/3/5 58 22 56  
**Taiwan:** Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 008 86/2/7 54 86 31/6 33, Fax: 008 86/2/7 54 87 10.

**Auslandsrepräsentation:**  
**Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-41 57 70  
**USA:** M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351  
**Österreich:** Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5 87 13 93, Telex 047-1 32 53 2

**Erscheinungsweise:** -POWER PLAY- erscheint monatlich

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen  
**Vertriebsmarketing:** Robert Riesinger (703)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6 19 66-0

**Verkaufspreis:** Einzelhefte DM 6,50

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 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 089/4613-368**

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

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

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

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

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

© 1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Paily

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:** Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 5 222 052

**Telefon-Durchwahl im Verlag:**

**Wählen Sie direkt:** Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg, ISSN 09337954



## INSERENTENVERZEICHNIS

Alt	94	Joysoft	90
		Jöllenebeck	19
Bachler			
Softwareversand	81	Karosoft	77
Berry Lösungss.	73	Kingsoft	7, 92
Blue Byte	3. US	Theo Kranz -	
Bomico	11,	Versand	113
35, 39, 119, 121, 4. US			
Boyd	91	Label	98
CompuCamp	117	Magic Games	56
Computer Box	91	Markt & Technik	
Computer Markt		Buch- und	
Münster	91	Softwareverlag	50,
Compy Shop	94	126, 147, 149, 163, 165	
CPS Heidak	85/86	Media Electronics	104
Crystal Soft	21		
CWM	104	OCP Gameshop	21
		Okay Soft	99
Dynamic Systems	79		
Dynatex	152	Power Station	
		Records	127
ECS	59, 61		
		Reemtsma	2. US
Flashpoint	89	Reiser	89
Four Systems	109	Richartz	57
Fundur	99	Rushware	
Funny Software-		15, 25, 32, 65, 153	
versand	58, 113		
Funsoft	91	Schindler	73
Funtastic	93	Software Corner	21
		Software Maniacs	76
Galaxy Software	68	Steirerfunk	76
Gamesworld			
Computershop	96	Top 4	79
German Design			
Group	125	United Software	17, 27
Gnadenlos	129		
Gross Electronic	60	Wial	41
		World of Wonders	
Hamo	64	63, 76, 79, 89, 94	
Internat. Software	73	Zillesoft	99

# CREME de la CREME

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-)Lemmings	92%	2/91
2	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
6	(7) Champions of Krynn	89%	8/90
7	(-)Ishido	87%	1/91
8	(8) Cadaver	86%	1/91
9	(6) Starflight	86%	3/90
10	(-)Spindizzy Worlds	86%	2/91

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Ultima V	90%	4/90
3	(5) Klax	89%	5/90
4	(6) Starflight I	86%	6/90
5	(7) Cadaver	86%	10/90
6	(-)Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
8	(9) Emyln Hughes Soccer	83%	6/90
9	(10)Paradroid 90	83%	12/90
10	(-)Sim City	81%	10/90

## 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	(4) Maniac Mansion	88%	3/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90	7	(6) Wonderland	88%	10/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	8	(7) Wing Commander	88%	12/90
4	(4) Secret of Monkey Islands	92%	1/91	9	(8) Silent Service II	87%	10/90
5	(-)Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	10	(9) Ishido	87%	11/90

Die "Lemmings" kamen, sahen und landeten auf Platz 5 unserer Liste der besten Computerspiele (und auf Platz 1 einer fiktiven Liste der besten europäischen Programme). Mit "Spindizzy Worlds" plazierte sich eine weitere englische Spielidee, mit "Sim Earth" das erste Macintosh-Programm in unseren Charts. Statt einer Statistik gibt's in diesem Monat zur Abwechslung mal wieder eine zusätzliche Hitparade. In ihr finden sich die besten "Automat goes Computer"-Umsetzungen der letzten zwölf Monate. Damit die Liste nicht nur mit "Klax"- und "Rainbow Island"-Versionen angefüllt ist, wurde nur die jeweils beste Version eines Spiels berücksichtigt.

wi

## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) Klax	87%	10/90
2	(1) Sentinel Worlds I	81%	3/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Starflight I	79%	5/90
5	(-) Tie Break	77%	8/90
6	(5) Pipe Mania	77%	8/90
7	(-) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
8	(6) X-Out	75%	5/90
9	(-) Ski or Die	74%	9/90
10	(7) Xenomorph	74%	6/90

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
12	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
13	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
14	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
15	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
16	(16) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
17	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
18	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
19	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
20	(20) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90

## Die besten Automaten-Umsetzungen

Platz	Titel	Power-Wertung	Conversion-199	Hersteller
1	Rainbow Island	91%	Amiga	
2	Klax	89%	Amiga	Talio Ocean
3	Time Soldier	89%	Amiga/ST	Atari Tengen
4	Midnight Resistance	72%	Amiga/ST	SNK
5	Super Off Road	70%	Amiga	Data East Elie
6	Crack Down	69%	Amiga/ST	Virgin
7	Ninja Spirit	67%	Amiga/ST	Sega U.S.Gold
8	Hot Rod	65%	C 64	Activision
9	Escape	64%	C 64	Sega Domsark
10	Ghost'n'Goblins	61%	Amiga/ST	Capcom Elie

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
2	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
3	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
4	(5) Secret of Monkey Islands	MS-DOS	92%	1/91
5	(-) Lemmings	Amiga	92%	2/91
6	(6) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(-) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(6) Banne of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(12) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	(13) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	(14) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
16	(15) 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	(18) Ishido	Amiga	87%	12/90
20	(-) Sim Earth	Mac	87%	2/90

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

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

### NEUHEITEN MEGA DRIVE

Gain Ground, Crackdown, Gaiases, Battle Squadron, Wonderboy III, Aleste, Hard Driving, Heavy Unit, Dangerous Seed, Vermillion, Lakers Basketball, Darius II Mega Panel, Sword of Sodan, Star Cruiser, Ringside Angel, Atomic Robokid, Magical Hat

### NEUHEITEN PC ENGINE

Champion Wrestling, Märchen Maze, Alices Dream, Out Run, Dracula Boy, Twin Hawk, CD Avenger

### NEUHEITEN LYNX

Robosquash, Paperboy, Zalor Mercenary, Ms. Pacman, Xenophobe, Roadblaster

Ebenfalls neu lieferbar:

Die portablen Handheld-Videospiele mit eingebautem Farbbildschirm:  
P.C. "Handy" Engine GT und SEGA GAME GEAR.

Außerdem neue Spiele für:

GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, NEO GEO.

Ausführlicher Gesamtkatalog mit Fotos gegen selbstadressierten Freiumschlag (1,- DM).  
Für Sofortinformation rufen Sie an unter: 0 53 22 / 5 40 81.



## 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 geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



NEO  GEO

# SCHWEIZ

PC  
Engine

SEGA

MEGA DRIVE

GAME BOY

031 / 36 13 45

031 / 51 87 77

MEDIA ELECTRONICS  
Postfach 7273  
3001 Bern

031 / 57 71 59

MAKRO  
Bernstrasse 128  
3052 Zollikofen

Tel. Bestellungen: Mo - Fr 18.00 - 22.00 Sa ganzer Tag

















# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

### NINTENDO

Suche Gameboy-Module: Penguin Wars, Bomber Boy, Double Dragon für 20 DM. U. andere Module für 20 DM. Nur wenn 101 % o.k. Tel. 05361/36635, Marcus.

Verk. und Tausch von NES-Games. Habe zum Beispiel Mega-Man o. Top Gun. Ruft an: Tel. 06435/6931. P. S. Ich suche Double Dragon

Suche für Gameboy: Bomber Boy Modul. Zahle 25 DM. Tel. 040/6066210 - Jan verl.

Suchst du den ultimativen Videospieleclub? Du hast ihn gerade gefunden. VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg, Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Kaufe alle US-Nintendo-Module, bitte um Angebot. Tel. 030/6879446

Lehrling verk. Nintendo-Grundgerät mit 3 Top-games. Für nur 400 DM. Falls Interesse, ruf doch an: Tel. 07151/15633, Waiblingen

Tausche Games auf Game Boy + Game Gear. Kaufe auch. Habe z.B. Final Fantasy, Super Monaco GP, Wizards + Warriors, Wonderboy, Tel. 05432/3335

Suche günstige US-Module für Nintendo!! Tel. 0561/493102

Kaufe Gameboy-Module aller Art. Zahle gut. Angeb. an: Gregor Nezuat, Saikogasse 6, 44/10, A-1220 Wien

Suche Game-Boyspiele: Double Dragon, Castlevania, Solar Striker, Alleyway / für max. 20 DM. Tel. 07471/72308, Thiemo

Suche günstige Module f. Game Boy. Suche auch andere Videospiele-Konsolen möglichst billig. Schreibt an: E. Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1

Suche für Gameboy Spiderman, Sokoban 1 + 2, Bomberboy, Ishido, Final Fantasy Island, Dr. Mario, Baloon Kid usw., tausche auch: Tel. 04627/944 ab 17.30, Stefan

Game-Boy-Tauschbörse. Tausch, An- und Verkauf. Info gg. RP bei: Sascha Bauer, Sebastian-Bach-Str. 13, W-4408 Dülmen

Verk. für NES das Superspiel: "Double Dragon 2" für 45 DM. Tel. 04131/186377 (14 - 21 Uhr) nach Mike fragen

Kaufe gebr. Gameboy-Module. Zahle 25 sFr. pro Stück. Angeb. an: Christian Haberster, Erlen, CH-3157 Milken, Schweiz, Tel. 031/7311633

Life Force 60 DM, Ghost'n G. 50 DM, Kid Icarus 45 DM, Zelda 50 DM, Super Mario 35 DM, Tel. 0681/5964

Gameboy mit Tetris, Golf, Fortress of Fear, mit Garantie. Für 200 DM. Tel. 09221/64267, Michael

Suche zuvert. Tauschpartner für das NES. Nur Schweiz. Habe z.B. SMB 1, Zelda 1 + 2, Metroid usw.) Suche Tennis für ca. 25 sFr. Tel. 031/8593274, Adrian

Suche Gameboy-Spiele. Zahle bis 20 DM. Kaufe z.B. Double Dragon, Chastlevania, Nemesis, Golf usw., schick Eure Angebote an: Michele Grünwald, Neue Str. 16, 3109 Wietze, BRD

Verk. Nintendo US-Mod. Gauntlet, Pac-Man, Karnov (o. Verp.), Contra (o. Verp.) Othello, Zus. für 200 DM. Michael Overbeck, PF 76 08 11, 2000 Hamburg 76, Tel. 040/2295953

Suche für NES: Double Dragon II, Track & Field II, Life Force und Hero Turtles, zahle 40 DM pro Game. Tausche auch. Habe Robowarrior, Anticipation, Slalom. Tel. 030/4324176

Suche Gameboyspiele, z.B. Side Pocket usw., biete dafür Amiga-Spiele, z.B. Pool of Radiance, F-16 C Pilot, 688-A, Sub u.v.m. Auch Verkauf. Tel. Österreich 02747/2023

# 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 5/91!

## POWER-Coupon

für meine kostenlose Klein-anzeige in **Ausgabe 5/91** von



- Rubrik:
- |                                   |  |                                    |
|-----------------------------------|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amiga    | <input type="checkbox"/> Atari ST      | <input type="checkbox"/> Nintendo  |
| <input type="checkbox"/> C 64/128 | <input type="checkbox"/> Master System | <input type="checkbox"/> PC-Engine |
| <input type="checkbox"/> MS-DOS   | <input type="checkbox"/> Mega Drive    | <input type="checkbox"/> Kontakte  |

Bei inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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 5/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 5.3.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag  
Aktiengesellschaft  
Anzeigenabteilung  
**POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München



# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

Suche: Alle Arten von Gameboy-Spielen, z.B. Golf, Solar Striker, etc. Tel. 02173/55439 (Daniel verl.) ab 19 Uhr

Verk. für GB: Spiderman, Fortress of Fear, beide mit dt. Anl., oder tausche gg. Final Fantasy, Tel. 06407/1200, Martin verl.

Verk. die Spiele Rad Racer, Faxanadu, Mega Man, Pro Wrestling u. Punch Out. Preis VB. Tel. 0202/507960, n. 18 Uhr

Verk. Gameboy + sämtl. Zubehör + Tetris + Solar Striker für 170 DM. Alles gut erhalten. O. Plink, im Kirch 6, 7904 Erbach 2

Tausche NES u. Gameboy-Module im Raum Mannheim u. Umgebung. Meldet Euch bei: Ralf Grohmann, Tel. 06204/76165, n. 18 Uhr

Suche Castlevania und Turtles für den Gameboy. Zahle bis 35 DM. Ruft an bei Alexander Ungar, Tel. 0611/502136

Suche Super Mario Land, Boulder Dash, Nemesis, Bomberboy, bez. 20 DM/Str.; Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nussdorf

Gameboy, Suche Module (Puzznic, Mario, Cosmotank, Tennis, Badman, Ishido, Double Dragon, Bomber Boy), biete bis 25 DM. (100% o.A.). Angebote an: Tel. 0228/823717

Verk. NES mit 6 Spielen (Super M.B. II, Gradus, Punch-out, usw.) für billige 300 DM. Alles 100% o.k., Tel. 07034/8711

Verk. Game-Boy mit 2 Spielen für 250 DM. Tel. 0751/1451, dringend

Gameboy und Atari-Lynx-Spiele ges. Noch ein Lynx-Grundgerät ges. E. Maus, Tel. 09176/5577

Verk. Ikari Warriors, preisgünstig, oder tausche es. Exite Bike, Tel. 02877/7121

Suche Game-Boy-Module: Super Mario Land, Final Fantasy, Legend, Metacross, Maniacs, Shanghai, Dr. Mario u.a. Preis: VB. Tel. 02431/71013, Michael

Verk. neuen Gameboy mit Tetris und Spiderman., 130 DM. Tel. 04761/2091

Hallo Game-Boy-Freaks. Verk. Super Mario Land, Pinball, für jew. 40 DM (ca. 2 Wo. alt). Wieland Arndt, Sonnenstr. 9, 8703 Ochsenfurt

Super Mario Golf für Gameboy gg. andere Topmodule. Adr.: Klaus Boer, O-2560 Bad Doberan, Str. d. Gemeinschaft 28

Verk. NES mit Netzteil, 2 Joypads, Zapper und 13 Spielen für 600 DM. Tel. 069/4488926

Ich kaufe Gameboy-Spiele. Z.B. Double Dragon, Turtles, Wizards & Warr., Golf, ruft an: A-0316/56-156, verl. Harry, nur in Österreich

Tausche Kung Fu, zus. mit Popeye gg. Double Dragon 2 oder gg. Simon's Quest, Tel. 07191/67837

Verk. Nintendo mit 25 Spielen, VB 1100 DM. Tel. 08092/6249, ab 16 Uhr

Hey du, ja du, willst du vileicht ein paar Gameboy-Games, die du nicht mehr brauchst? Wenn ja, ruf mich an, Tel. 06224/50818

Verk. orig. Nintendo Video-Spiel. Wer hat Interesse? Meldet Euch bei: Ottmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmal

Suche Gameboy-Spiele, Bierte 15-20 DM pro Spiel. Schreift an: Petro Chorosis, Breitscheidstr. 50, 6700 Ludwigshafen

Gameboy zu verk. mit allem Zubehör und dem Spiel Super Mario Land. Tel. 040/7215826, nur nach 19 Uhr anrufen, Patrick Joneleit

Suche Gameboy-Module! Tel. 02602/2959, Verk. Amiga-Orig. (oder Tausch gg. Gameboy-Module)

Tausche Nintendo-Spiele. Habe: Simons Quest, Mario Bros 2, Goonies, Zelda, Blades of Steel, usw., suche Cobra Triangle, Alpha Mission, Turtles usw., Tel. 07022/48690, ab 18 Uhr

Kaufe deinen Game Boy für 80 DM. Tel. 06421/47863

Umsonst gebe ich meinen Gameboy nicht her, aber für läppische 200 DM. P.S. Super Mario, Tetris und Tennis sind dabei. Tel. o. BTX: 07721/57617

Suche Gameboy-Spiele aller Art, Tel. 08231/6115

## Private Kleinanzeigen

Suche VS-Nintendo mit neuen Spielen 90/91. 100% o.k., zahle 20 - 25 DM. (Super Mario Bros. 1, 2, 3, Swords & Serpents, Dragon Warrior, Jack Nicklaus-Golf usw., Tel. 02102/445438 (Sebastian))

Verk., kaufe: Games 1. PC-E, suche: Ordyne, BloodyW., Shinobi, Cyberc., Paranoia, Splatterh., Pl Base. 1+2, Preis VB. Suche auch: Comp. Pro. Tel. 069/704548

Verk. PC-Engine mit 12 Spielen (Ninja, Spirit, Splatterhouse, Gunhead) für 1000 DM. Zustand gut, Tel. 089/764158

Verkauf-Ankauf-Tausch von Hu-Cards, Zubehör, CD's und Hardwäre. Kaufe auch Bestände auf. Tel. 0251/663015. Fragt nach Manfred.

Suche billig PC-Engine-Spiele. Nur zwischen 19 und 21 Uhr oder SA/SO erreichbar, Tel. 086/75853 (Marco) Schweiz

Verk./kaufe Topspiele: z.B. Strider, Axis, Splatterhouse usw., tausche auch gerne. T. Geist, Fröschau 1, 8524 Neumünchenbrunn am Brand

Suche Games und Geräte (auch leicht defekte) für PC-Engine, Mega Drive u. Neo-Geo. Simon Keckels, Drususstr. 2, A-6900 Bregenz, Tel. 0043/557445927

Ver. PC-Engine-Games (8 St.): z.B. Dragon Spirit, W.C. Tennis, usw. Info bei Ingo Biesenenthal, Amselweg 8, 7204 Würmingen, Tel. 07461/76636, abends

Suche Spielmodule für PC-Engine. Ebenfalls Tauschpartner im Saarland und Umgebung gesucht. Tel. 06857/6191

Wir testen alle neuen Videospiele, bringen News und Tips aus Japan. Kostenloses Info unter Tel. 02202/37609 (Andreas Knauft) anfordern!

Verk. RGB PC-Engine mit 6 Spielen, Preis VB. Tel. 07142/32084 (Andreas), Andreas Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen

Verk. PC-Engine PAL mit Joypad und 4 Spielen: Sunsun, Dungeon Explorer, Vigilante, Dragon Spirit, 425 DM VB, Tel. 0461/46116

Suche SNK-Neo-Geo und Games und Joystick. Verk. Mega-Drive + Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

## Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenenten:

- ★ Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- ★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- ★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)



\*Neu \* Neu \* Neu \* Neu \* Neu\*

### FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner  
Grazerstraße 34  
TEL. 0711/856 8534  
7000 Stuttgart 30

**Neueröffnung Ladengeschäft 1. März '91**

**SPÄTESTENS JETZT KRIEGEN WIR EUCH!!!**

**NICHT AUFGEFÜHRTE GAMES - GESAMTLISTE ANFORDERN.**

**JOYSTICKS:**

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent - blau	DM 29,95
Interact-Fernbedienung/Joystick	DM 64,95
Speichererweit. int. A.500 m.Ultr+Accu	DM 79,-
Speichererweiterung auf 1.0 MB	DM 268,-
Speichererweiterung auf 1.5 MB	DM 338,-
Speichererweiterung auf 2.0 MB	DM 448,-
Floppy Drives 3.5 Bus bis df3: slim!	DM 159,-
Floppy Drives 3.5 Bus bis 80/Tracks	DM 199,-

**Festplatten kompl. System 8. A.500 anschlüßfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F. - Autoboot**

33 MB, RLL, 40 ms	DM 1.198,-
42 MB, MFM, 25 ms	DM 1.543,-
65 MB, RLL, 28 ms	DM 1.748,-
84 MB, MFM, 28 ms	DM 2.698,-

**Festplatten Laufwerke /S1412-MFM/RLL**

33 MB, RLL, 3.5 40 ms	DM 598,-
65 MB, RLL, 3.5 25 28 ms	DM 898,-

**Festplatten Laufwerke SCSI:**

42 MB, SCSI 3.5 19 ms	DM 948,-
45 MB, SCSI 3.5 25 ms	DM 998,-
84 MB, SCSI 3.5 19 ms	DM 1.548,-
90 MB, SCSI 3.5 25 ms	DM 1.498,-

**Drucker: Fujitsu DL-1100/24 Nadel** DM 998,-  
**F-Color DM-1100/24 Nadel** DM 998,-

**COMPUTERZEITUNG ZU UNGEWÖHNLICHEN PREISEN!!! WO? - Natürlich bei**

### FUNNY SOFTWARE STUTTGART

**STOP**

**Natürlich bei**

**present's**

**GAMES WITH POWER!**

**MEGA DRIVE:** Elemental Master, Ka Ke Gl. Spiderman, Super Airwolf, Elemental Master. **PC-ENGINE:** S.C.I. Cadash, Out Run, Alice in Wonderland... **NEO GEO:** Super Spy, Lynx: Paperboy... **Game Gear:** G-Loc... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir würden uns freuen! Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

VERSAND PER NN. 8.-DM/BE VORK. 4.-DM. PREIS/AND UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Tel. 0931/881699

**Sonderpreise!**







## ZUM SAMMELN

## Apprentice Teil 1

AMIGA • ATARI ST

**T**orsten Emmanuel aus Bad Kreuznach ist unter die Zauberhände gegangen und weiß inzwischen, wo im Spiel Extraleben und Teleporter versteckt sind.

Seine Karten und Erklärungen dürften auch Euch das Leben etwas leichter machen. Er hat versucht, die Karten so einfach wie möglich darzustellen. Das heißt, daß Gegner und Hintergründe, wie Bäume oder Säulen, von ihm weggelassen wurden.

Extraleben:

Level 2 nach Level 18  
Truhe B leerräumen, Hebel A bewegen, zurück zum Anfang laufen.

Level 3 nach Level 19

Hebel A bewegen, Insel B erschein, Hebel C bewegen, Wand D herschwindet, Schlüssel E einstecken, Ausgang E2 betreten.

Level 4 nach Level 20

Auf der letzten Brücke fünf Kisten stapeln, die unterste wegtreten, und die Brücke wird durchlässig.

Level 6 nach Level 24

Hebel A bewegen, der Schlüssel erscheint, zurück zur Extratur, laufen.

Level 7 nach Level 26

Nachdem man den roten Ring gegen den Schlüssel eingetauscht hat, stellt man vier Kisten (A,B,C,D) in dieser Reihenfolge auf und folgt den Pfeilen zum Ausgang.

Level 8 nach Level 27

Um an den dritten Silberschlüssel zu gelangen, geht man wie folgt vor: Kiste am Punkt A abstellen, Krugsymbol B nehmen, zu den vier Türen im Westen laufen, Krug eintauschen und die rechte Tür betreten.

Level 13 nach Level 29

Nur dem Pfeil folgen, den Ausgang findet Ihr dann ganz leicht.

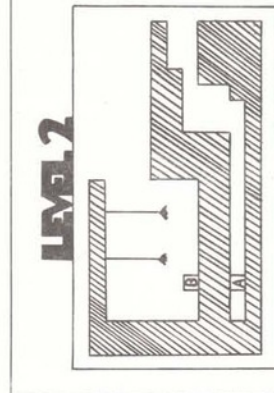
Extraleben:

Level 4 und Level 8  
Kiste an Punkt A platzieren, Hebel B bewegen, Leben C erschein.

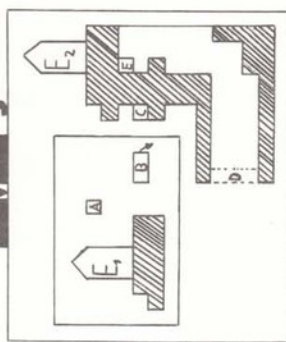
## ZUM SAMMELN

## Apprentice Teil 3

AMIGA • ATARI ST



## LEVEL 2



## LEVEL 3

In Level zwei und drei findet ihr praktische Teleporter

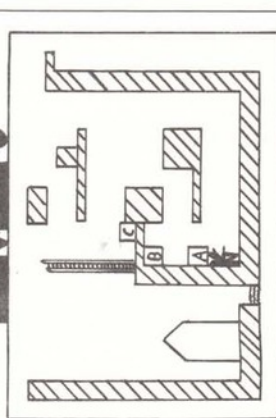
## ZUM SAMMELN

## Apprentice Teil 2

AMIGA • ATARI ST



## LEVEL 7



## LEVEL 8

In Level sieben und acht sind Extraleben versteckt

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!!!**

**CAMPS**



Computer-, Sprach- und Sportferien mit  
**CompuCamp** - das Programm der Superlative:

- ★ **Camps in Süd-, Norddeutschland und England mit!**
- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwendungskursen (von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PC's)
- Computer-Spezialkurse: Hardwarebesteln und DFÜ für C64 und AMIGA
- großes AMIGA Angebot (9 Kurse) für Einsteiger und Cracks (MELU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkurse – 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, Landcrachen.

- Aktivferien für Einsteiger, Fortgeschrittene und Kanier von 10-18 Jahren.
- Skateboard-Camps mit TITUS skates-Profis.
- FRÜHJAHR, PFINGSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

- ★ **US-Sprachreise-Programme:** Vier-Wochen-Trips in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Großfamilien, Sprachkurse und Freizeit-Angeboten.
- ★ **High School- und College-Programme:** Ein Schul- bzw. Studienjahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Halb- und Vierteljahres-Programme. Platzierungs-Garantie (Kalifornien, Florida etc.). Intensive Vorbereitung und Betreuung.

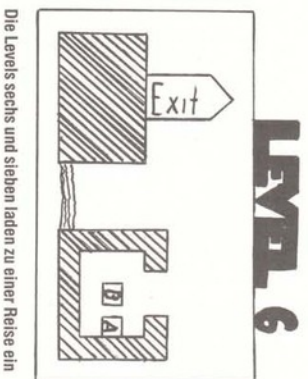
**CompuCamp**

... der Computercamp-Spezialist

...mehr Informationen  
im **Gratis-katalog** sofort mit  
dieser Karte anfordern!

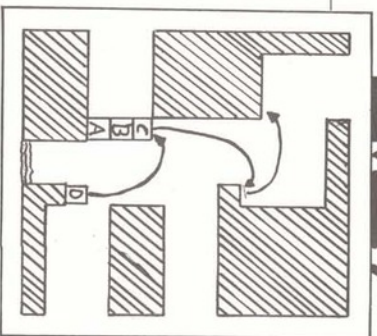
Noch schneller geht's  
per CompuCamp-Hotline:  
**040/81 10 81**

### Apprentice Teil 3



Die Levels sechs und sieben laden zu einer Reise ein

### LEVEL 7



### Apprentice Teil 1

Level 5, 7, 18, 19, 29  
Hebel A bewegen, dann erschleim Leben B.

Level 24, Teil 1

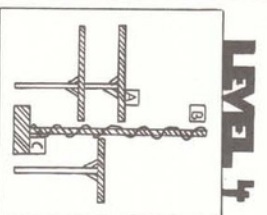
Kisten A und B platzieren, Hebel C bewegen, Leben D erschleim, Schlüssel E holen.

Level 24, Teil 2

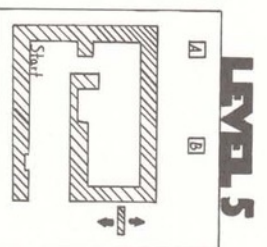
Hebel A bewegen, Leben B erschleim. Wichtig! Hebel C bewegen, da dieser einen Weg im Osten für weitere Leben öffnet.

Level 27

Hebel A bewegen, Vogel B läßt ein Leben an Punkt C fallen (dieser Vorgang kann, man lese und staune, über 20mal wiederholt werden).



### LEVEL 4



### LEVEL 5

Die Levels vier und fünf versorgen Euch mit Energie

**Ja,** ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportferien von **Compucamp**. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (bitte ankreuzen). Alles über

- Camp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen
- US-Sprechreisen**
- High School-Aufenthalt** in den USA
- College-Aufenthalt** in den USA

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PZL/Ort \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Geburtsdatum \_\_\_\_\_

besteh. Computer-Typ \_\_\_\_\_

bin besonders interessiert an \_\_\_\_\_



US-Sprechtour • Trips nach Kalifornien  
High School- und College-Aufenthalte • Grafik-Programmierung • BASEBALL-Special-Lehrgänge

POWER PLANV 3/91

60 Pf. Marke,

SONST  
LAUFEN  
NIX!

### Apprentice Teil 2

Antwortkarte

An

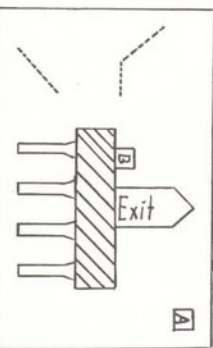
**CAMPS**

c/o **Compucamp GmbH**

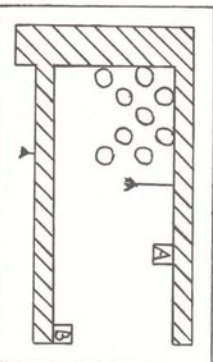
Wedeler Landstraße 93

2000 Hamburg 56

### LEVEL 18



### LEVEL 19



Level 18 und 19 bringen verbrauchte Energie zurück



Im gestreckten Galopp durch 3 MByte Grafik (Amiga)

## FANTASY-FÜNFKAMPF

## Wrath of the Demon

Mit dem vier Disketten füllenden "Wrath of the Demon" macht das kanadische Softwarehaus Readysoft den englischen "Shadow of the Beast"-Erfindern Reflections ernsthaft Konkurrenz: Um die Mär vom einsamen Ritter ansprechend auf den Monitor zu zaubern, wurde die horizontal und parallax scrollende Landschaft in über hundert Farben bepinselt; der Held und die gut 100 Monster des Spiels dürfen sich an 1400 Animationsphasen erfreuen. Handlung und Spielablauf präsentieren sich da schon bescheidener: Bis

der zornige Dämon vernichtet ist, muß vom Spieler eine Anzahl recht simpler Minispielchen überlebt werden. So überspringt man in den Reit- und Laufsequenzen Hindernisse auf dem Boden und zerschlägt gleichzeitig fliegende Monster mit der Faust. In diversen Prügel-Levels schwingt man das Schwert und das Bein, um grüne Teufelchen oder großgewachsene Waldriesen zu morden und Geschossen auszuweichen. Wundertränke und stärkende Extras sind beinahe an jeder Ecke zu finden. wi

Originelle Spielideen scheinen in Kanada Mangelware zu sein: Nach unzähligen Dragon's Lair/Space Ace-Versionen orientiert sich Readysoft nun an Aufmachung, grafischer Präsentation und akustischer Untermauerung

des technisch eindrucksvollen "Shadow of the Beast". Ob zu Pferd oder zu Fuß muß gesprun-

Na ja...



gen und geschlagen werden; hier und da krallt man sich ein unspektakuläres Extra. Ohne flinkes Auge und blitzschnelle Reaktion hat man dank des gepfefferten Schwierigkeitsgrades keine Chance. Wer sich mit einem grafisch aufgeblasenen Einfachspielprinzip anfreunden kann, sollte probierspielen.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Readysoft, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 52%

Grafik: 70% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß es viel Geschicklichkeit erfordert, den "Rolling Ronnie" durch die Stadt flitzen zu lassen? Denn auf seinen Rollschuhen ist er nicht nur fix - er muß auch Aufträge ausführen und Aufgaben lösen. Mit lustiger Comic-Graphik und deutscher Anleitung...

... daß in jedem Kämpfer ein Champ steckt? Entdecken Sie Ihre Fähigkeiten als "WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER". Trainieren Sie Ihren Favoriten und führen Sie ihn von Turnier zu Turnier zum Sieg. Helfen wird Ihnen dabei die deutsche Anleitung...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den "MIG 29 Fulcrum" und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks. Und als weiteres Highlight wird ein Bildband über den MIG 29 mitgeliefert.

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

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

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Der Freund und Helfer in Nöten (Amiga)



Schade um jede Mark: übelster Ballerquark (Amiga)

## COP GEGEN GANGSTER 0:1

## Eswat

Nun versuchen die Action-Cops der Elitetruppe "Eswat", nach der Megadrive- und Master-System-Fassung, auch auf den Heimcomputern das Verbrechen auszumerzen. Spielerisch orientieren sich die Computerversionen dicht am Automatenvorbild.

Wahlweise allein oder zusammen mit einem Kumpel steuert Ihr ein (oder zwei) Polizisten-Sprites durch die verbrecherhaltigen Straßen der Stadt Cyber City. Euer Polizist kann per Joystick hüpfen, rennen, kriechen und aus allen Rohren bal-

lern. In den ersten drei horizontal scrollenden Spielstufen seid Ihr noch als Otto-Normal-Polyp unterwegs (Uniformhmd, 45'er), erst ab dem vierten Level bekommt Ihr die fesche Eswat-Ausrüstung (gepanzertes Schutzanzug plus eingebautes MG). Durch Aufsammeln von Extras könnt Ihr Eure Hochglanzrüstung weiter verbessern. Das Spektrum der Antigansterextras reicht vom Flammenwerfer zum Ganovenriester bis zum Raketenantrieb, der Euch für kurze Zeit fliegen läßt, und Ersatzmunition. mh

Die Programmierer der Computerversionen von Eswat sollte man kurzerhand verhaften lassen. So ein Murks ist mir schon lange nicht mehr unter den Feuerknopf meines Joysticks gekommen. Die Amiga-Fassung wartet zwar mit netter Grafik, Digsprache und recht sanftem Scrolling auf, aber dafür wird's

Na ja...



spielerisch unfair. Feind-Sprites, denen man kaum ausweichen kann, ein

Munitionsvorrat, der nach spätestens zwei Sekunden verbraucht ist, und Obergegner, die nur mit viel Glück ihr Leben lassen, sorgen hier für den großen

Frust. Genau andersrum sieht's hingegen bei E-Swat auf dem C 64 aus.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 44%

Grafik: 59% Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 47%

Grafik: 48% Sound: 51%

Schwierigkeit: leicht

## FRIEDE SEINER ASCHE

## Line of Fire

Wer sich noch an Oceans letztjährigen Dauerfeuerbeitrag "Operation Thunderbolt" erinnert, der weiß in etwa, was bei "Line of Fire" auf ihn zukommt. Ein oder zwei Spieler steuern Fadenkreuze über den Bildschirm, um sich durch acht Levels zu schießen. Mit dem linken Mausknopf aktiviert Ihr eine Salve MG-Feuer, mit dem rechten wird eine der limitierten Handgranaten eingesetzt. An Gegnern wird die bewährte Mischung aus Soldaten, Panzern und Hubschraubern geboten. Die bösen Feinde schießen gemei-

nerweise zurück, gewähren Euch aber im Falle eines Bildschirmsdods fünf Continues.

Das Besondere an dem Spielhallenvorbild ist die sich zum Teil drehende 3-D-Grafik. Die Programmierer haben versucht, auch dieses technische Glanzstück umzusetzen. Das Aufschießen von Extrakisten bringt Euch Lebensenergie oder ein paar Granaten zurück. Dann ist auch die Anleitung mit ihrem Latein am Ende: Der unsterbliche Satz "Wenn sich etwas bewegt, schieß richtig drauf!" faßt den Inhalt des Programms prägnant zusammen. hl

Bevor einer sagt "Der Lenhardt mag ja solche Spiele prinzipiell nicht", möchte ich auf "Dynamite Duke" fürs

Mega Drive verweisen: Auch hier wird stoisch geballert, aber dank guten Leveldesigns und vieler versteckter Extras kann man's durchaus spielen. Line of Fire auf dem Amiga hingegen ist nicht nur inhalt-

Hilfe



lich ziemlich verkorkst, hier bringen schlimme Spielbarkeit und grobkörnig-häßliche Ruckelgrafik auch härteste Actionfans zum Schluchzen. Die Programmierer haben versucht, das 3-D-Konzept des Automaten umsetzen, was auf einem normalen Heimcomputer technisch einfach nicht möglich ist.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 23%

Grafik: 37% Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung





Ob allein oder zu zweit, Gähnen macht sich lautstark breit (Amiga)

## NITRO FÜR ARME

# Jupiter's Masterdrive

Nicht Peterchens Mond-, sondern Jupiters Meisterfahrt nennt man das Rennsportereignis, das im 5. Jahrtausend für Aufregung sorgt. Auf neun Monden des Jupiters findet je eine Gleiterwettfahrt statt; wer am Schluß die beste Gesamtplatzierung belegt, gewinnt. Das futuristisch anmutende Rennspiel ist ein enger Verwandter höchst irdischer Rasereien wie "Nitro". Das Geschehen wird von oben gezeigt; drei Fahrzeuge sind gleichzeitig unterwegs, von denen eines oder zwei von menschlichen Teilnehmern gesteuert wer-

den. Nach jedem Rennen folgt eine Bonusrunde, in der man ein paar Extras auflösen kann. Von der Sparstrumpfeinlage und den Prämien aus vorangegangenen Rennen kauft man sich dann bessere Einzelteile fürs Gefährt zusammen. Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremskraft und Panzerung lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Es gibt sogar eine kleine Bordwaffe, mit der Ihr Mitfahrer für einen Moment ins Schleudern bringen könnt. Jeder der neun Monde bietet veränderte Hintergrundgrafiken. *hl*

Wenn man Ideen bei diversen anderen Rennspielen abkupfert und neu abmischt, muß nicht automatisch was Tolles dabei herauskommen.

"Jupiter's Masterdrive" erinnert sehr an das in Ausgabe 1/91 getestete "Nitro", ist aber in so ziemlich allen Belangen schlechter. Es können nur zwei statt drei Spieler

*Na ja...*



mitmachen, es gibt weniger Strecken, die Grafik ist laienhaft, das Pistendesign öde und die Bonusrunden nerven mit geballter Langeweile. Habe ich was vergessen? Ach ja: Steuerung und Spielbarkeit sind ebenfalls graue Mäuse, und darum brezelt's bei der Power-Wertung empfindlich rein.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 38%**

Grafik: 33% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 38%**

Grafik: 33% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß es viel Geschicklichkeit erfordert, den **"Rolling Ronnie"** durch die Stadt flitzen zu lassen? Denn auf seinen Rollschuhen ist er nicht nur fix – er muß auch Aufträge ausführen und Aufgaben lösen. Mit lustiger Comic-Graphik und deutscher Anleitung...

... daß in jedem Kämpfer ein Champ steckt? Entdecken Sie Ihre Fähigkeiten als **"WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER"**. Trainieren Sie Ihren Favoriten und führen Sie ihn von Turnier zu Turnier zum Sieg. Helfen wird Ihnen dabei die deutsche Anleitung...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 Fulcrum"** und lernen sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks. Und als weiteres Highlight wird ein Bildband über den MIG 29 mitgeliefert.

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

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

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

## SCHLAGFERTIG

# Great Courts 2

**M**it "Great Courts 2" wollen die Mannen von Blue Byte den Sonnenplatz auf dem Software-Centrecourt erobern. Im Vergleich zum Vorgänger "Great Courts 1" wurde der zweite Teil gänzlich umgekrempelt. Ihr seht das Spielfeld jetzt übersichtlicher von schräg oben. Gespielt wird im Einzel oder Doppel, wobei per Joystick-Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können. Ihr könnt aber auch belie-

biturniere inklusive der dort zu erzielenden Preisgelder vorsehen sind. Woche für Woche müßt Ihr Euch entscheiden, an welchem Turnier Ihr als nächstes teilnehmen wollt.

Die Amiga-Version unterstützt freudlicherweise sowohl RAM-Erweiterungen (bewirkt weniger Nachladen und mehr Sound) sowie Festplatten: Die Programmdiskette ist nicht kopiergeschützt und läßt sich tadelloos installieren. *hl*

**STECKBRIEF**

Genre: Sport  
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA 84%**

Grafik: 70% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

big viele Bildschirm-Tennis-cracks vom Computer steuern lassen. Für jeden menschlichen Spieler läßt sich die Schwierigkeit der Steuerung individuell einstellen. Am einfachsten ist der Juniormodus, in dem Eure Spielfigur automatisch zum Ball läuft und Ihr Euch nur um die Schläge kümmert. Fühlt man sich zu Höherem berufen, birgt der Charaktermodus größeren Reiz. Hier könnt Ihr von Match zu Match bestimmte Schlagtechniken durch die Vergabe von Punkten verbessern. Ihr müßt hier auch die Laufarbeit übernehmen, habt dafür aber mehr Freiheiten bei der Spielstrategie. Die Wucht eines Schlags hängt davon ab, wie lange Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Erst beim Loslassen des Knopfs wird ein Schlag ausgeführt. Durch gleichzeitiges Bewegen des Joysticks bekommt der Ball außerdem einen Drall in die entsprechende Richtung oder er wird per Lob gelupft.

Nach ein paar und Übungsstunden mit der Ballmaschine seid Ihr für die große weite Welt des Profitennis gerüstet. Ihr spielt eine komplette Saison durch, in der alle "echten" Pro-

Im Doppel ist am meisten los: Bis zu vier Spieler können mitmachen (Amiga) ▶

Spielerisch hat Great Courts 2 gegenüber dem Vorgänger viele Weltranglistenplätze gutgemacht. Die Grafik ist jetzt wesentlich übersichtlicher, die Steuerung logischer und durchdachter. Mit dem Juniormodus hat man einen leichten Einstieg, aber die Computergegner auch mit Laufarbeit zu schlagen, erfordert ein gutes Stück Arbeit. Die schön

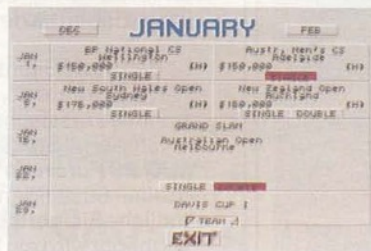


animierte Grafik bringt das Spielgefühl sehr gut rüber. Statistikfans werden vielleicht die Weltrangliste vom ersten Teil vermissen, aber als Trostpflaster darf man seine Karrieredaten speichern. Auf Computern ist Great Courts 2 eindeutig die Tennissimulation, die am meisten Spaß macht. Vor allem die Grundlinsenschläge gelingen prima.

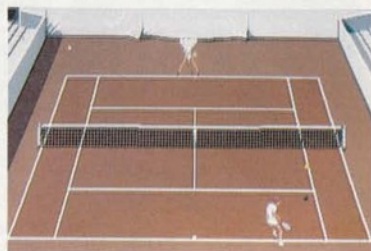
Blue Byte hat sich nicht geschämt, aus Fehlern zu lernen. Beinahe alle Mankos des ersten Teils wurden konsequent ausgemerzt. Das Resultat ist höchst erfreulich: Great Courts 2 rangiert auf Platz 1 der Computertennissimulationen. Dank der ausgefuchsten Steuerung sind sehenswerte Ballwechsel an der Tagesordnung. Je eher man den Schlag des Gegners vorausahnt (wo kommt der Ball



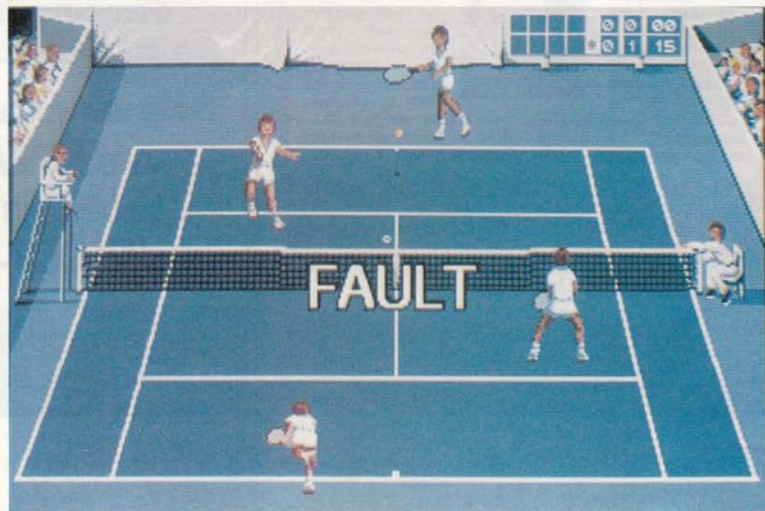
auf?), desto druckvoller kann man das eigene Spiel gestalten. Einmal in Bedrängnis, fällt es sehr schwer, sich mit einem Zauberschlag zu retten — genauso wie in der Realität. Ganz so spritzig wie das legendäre "World Court Tennis" für die PC-Engine spielt sich Great Courts 2 zwar nicht, dafür bieten Charaktermodus und Turnervielfalt auch für Solisten langfristige Spaß und Spannung.

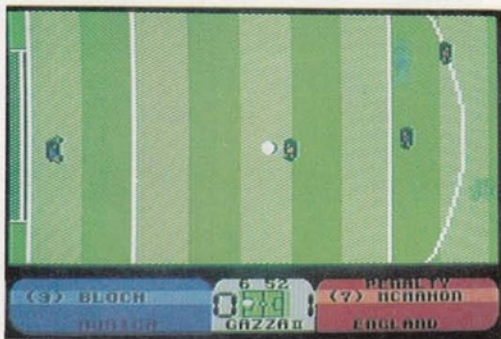


Der Tennis-Champ muß sich entscheiden, bei welchen Turnieren er mitmischen will (Amiga)

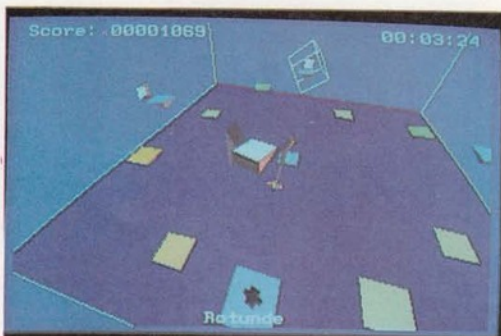


Training mit der Ballmaschine: Nur der Platzwart hört mein Seufzen (Amiga)





Oh Schreck, welch Pein: Das Krümlersprite soll Gazza sein? (C 64)



Raum für Raum derselbe Traum... (MS-DOS)

## ETIKETTENSCHWINDEL

## Gazza II

Das soll schon das zweite Computerspiel rund um Englands Fußball-Nationalspieler Paul "Gazza" Gascoigne sein? Wo ist denn da der Vorgänger geblieben? In seiner Heimat England, denn das letztjährige Fußballprogramm "Gazzas Super Soccer" wurde bei uns unter dem Namen "Bodo Illgners Super Soccer" an den Mann gebracht. Nach der verheerenden Qualität dieses Jammerstücks konnte man Bodo Illgners anscheinend nicht dazu überreden, seinen Namen ein weiteres Mal zu opfern. Aber was soll's, seit der Welt-

meisterschaft ist Gazza Gascoigne auch hierzulande halbwegs populär.

"Gazza II" bietet Computerfußball in Flachniveau-Reinkultur. Steuert Euer Sprite behende zum Ball, auf daß Ihr ihn erwischen möget und dribbelt dann Richtung Gegners Tor. Je länger der Feuerknopf gedrückt gehalten wird, desto wuchtiger fällt ein Schuß aus. Wie schon beim Vorgänger gibt es Stärkekerte für jeden einzelnen Spieler; bei den 16-Bit-Versionen kommt gar ein Trainerteil mit Spielerhandel dazu. *hl*

Der ironischerweise mit Super Soccer betitelte Vorgänger war kaum zu unterbreiten. Insofern darf man Empire eine kleine Steigerung bei Steuerung und Spielbarkeit bescheinigen, aber der Schritt von "totale Katastrophe" bis "mittleres Unglück" ist halt kein allzugroßer. Man kann Gazza II zur Not ein paar Minu-

Na ja...



ten lang ertragen, aber mit einer Sportsimulation hat das nicht allzuviel zu tun. Ballballern und beten, daß ein Mitspieler in der Nähe steht, wäre eine treffende Genrebezeichnung. Mit dem spielerischen Glanz, den Paul Gascoigne im Stadion verbreitet, hat das zähflüssige Rasengewürge nicht viel zu tun.

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Empire, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

29%

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

## ESOTERISCHER HÜPFER

## Alpha Waves

Die Anleitung verspricht: "Alpha Waves ist ein 100%iges New-Age-Spiel, in dem der Spielgenuß mit Emotionen und Träumen verbunden ist". Reden wir Klarheit: Der Spieler steuert mit Tastatur oder Joystick einen Gleiter, der in einem Raum auf und ab hüpfet. Man kann ihn nach rechts und links drehen. Mit sachtem Druck auf die Space-Taste gibt man dem Gefährte dezent Schub auf die Düsen. Mitten im Raum schweben "Pads", die den Gleiter wie ein Trampolin abfedern. Der Spieler versucht, an Türen heranzuhüpf-

fen, die in den Außenseiten des Würfels montiert sind. Sinn des Ganzen: Erforschen Sie den 16 x 16 großen Komplex, bevor Ihnen die Zeit ausgeht.

Verpaßt man versehentlich ein Pad, stürzt man Richtung Boden, federt noch ein- oder zweimal und bleibt dann stehen. Jetzt muß man versuchen, sein Gefährt so schnell wie möglich "aufzuschaukeln", um die Türen zu erreichen, die manchmal auch verriegelt sind. Zwei Spieler können hintereinander antreten; außerdem kann man mehrere Spielstände speichern. *al*

Alpha Waves ist ein typischer Fall von "Wir hatten eine Grafikroutine, aber leider keine Spielidee." Auf den ersten Blick sieht Alpha Waves interessant aus und besitzt sogar einen gewissen primitiven Charme, ist aber auf Dauer viel zu eintönig. Man kämpft mit nichts anderem als der Zeit (die recht großzügig

Na ja...



bemessen ist) und dem Einschlafen (was spätestens ab dem vierzigsten Raum passiert sein sollte). Lächerlich empfinde ich das "New-Age"-Drumrum, das Gerade von "virtueller Realität" und "Emotionen" — bei mir erregen solche billigen Effekthaschereien nur Groll. Nur für Hartgesottene.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Infogrames, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 58% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

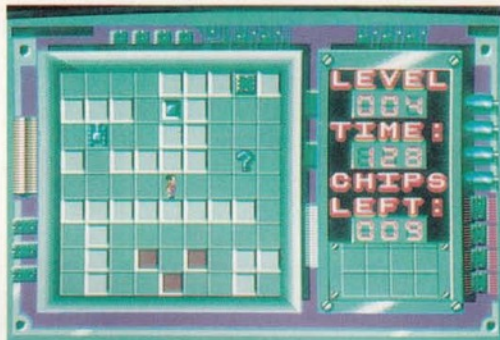
## CHIPS-FRISCH

# Chip's Challenge

Es klappt fast immer: Fragt man einen beliebigen Lynx-Fan, warum er sich die tragbare Spielekonsole von Atari gekauft hat, dann taucht in den meisten Fällen ein ganz bestimmter Name auf: "Chip's Challenge" von Epyx. Man nehme einen Haufen Schiebekisten aus "Sokoban", baue Elemente aus "Boulder Dash" und "Bombuzal" ein und installiere alles auf einer Spielfläche, die in ihrer Komplexität an "Rock'n Roll" erinnert. Die fertige Mischung ist aus der Vogelperspektive zu sehen.

Nun können auch Computerspieler auf die geirriternde Suche nach den verlo-

chen, Bomben, Schutzschilder und Schalter mit den unterschiedlichsten Auswirkungen sind dabei noch relativ harmlose Nettigkeiten. Besonders beliebt sind verschiebbare Kisten, mit denen Ihr Brücken über Wasserläufe baut oder Minenfelder unschädlich macht. Als ob das alles nicht schon schwer genug wäre, tummelt sich in den Levels allerlei garstig-geschiebliches Getier, das Euch ans Leder will. Wenn die Spielfigur auf eine Fragezeichen-Plattform läuft, erhaltet Ihr in mehr oder weniger verschlüsselter Form einen Hinweis, der Euch die Lösung der Aufgabe erleichtert. vw



Das Fragezeichen als letzte Rettung (Amiga)

STECK BRIEF

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

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA****83%**

Grafik: 49%

Sound: —

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

Eigentlich dürfte es Chip's Challenge nur auf Rezept und in Verbindung mit einer Schachtel Beruhigungsmittel geben: Spieler, die nicht über ein exzellentes Nervenkostüm verfügen, sind spätestens nach dem 30. Level reif für die Klapsmühle. Besonders Lob gebührt dem fantastischen Leveldesign: Es ist wirklich erstaunlich, wie die einzelnen Knobelkomponenten im-



mer wieder neu miteinander verbunden werden. Jede der über 140 Spielflächen fordert auf etwas andere Art und Weise unsere logischen und kombinatorischen Fähigkeiten. Zudem wird ständig unser Geschick mit dem Joystick beansprucht.

Ein falscher oder unbedachter Schritt des Helden, und schon fangen wir wieder von vorne an. Ihr solltet unbedingt zugreifen.

Trotz technischer Mängel bei der Umsetzung (das Scrolling ruckelt recht lebhaft) bietet Chip's Challenge auf dem Amiga exzellenten Tüftelspaß für Monate. Alle 144 Levels der fabelhaften Lynx-Version wurden ohne Abstriche übernommen.

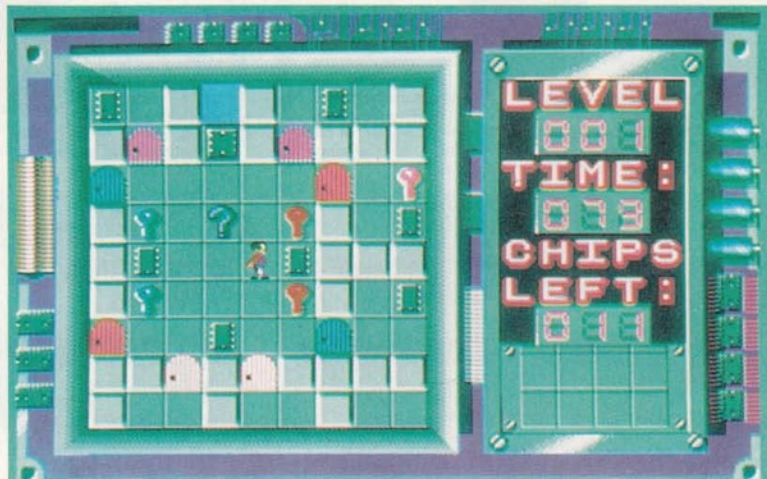


Ich hätte mir lediglich gewünscht, daß man Grafik und Sound auf Amiga-Niveau bringen würde, doch diese Unterlas-

sungssünde fällt dank dem fantastischen Spielprinzip kaum ins Gewicht. Chip's Challenge ist ganz klar eine der besten Geschicklichkeitsgrubeleien, die zur Zeit verkauft wird. Da man nicht auf einen Schlag, sondern Schritt für Schritt mit den vielen Spielelementen Bekanntschaft macht, bleibt die Motivation auch nach zwanzig oder dreißig Levels erhalten.

rengegangenen Mikrochips gehen. In der Umsetzung von U.S. Gold warten, wie auf dem Lynx, 144 Marterlevel auf den unerschrockenen Spieler. Eure Aufgabe ist auf den ersten Blick ganz einfach: In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Mikrochips aufzusammeln, damit der Weg in den nächsten Abschnitt frei wird. Die Spielflächen sind mehrere Bildschirme groß und scrollen in alle Richtungen. Damit Ihr nicht zu einfach an das Paßwort für den nächsten Level kommt, hat Erfinder Chuck Sommerville sich einiges einfallen lassen. Verschlussene Türen, Feuerwände, Eisflä-

Ohne die passenden Schlüssel geht keine Tür auf (Amiga) ▶





Trotz der holden Pixelmaid ist man das Spielen leid (Amiga)

## LIEBESTÖTER

# Geisha

Computer-Erotomanin Muril Tramis sorgt wieder für rotierende Joysticks. Die Schöpferin des Spiels zum Softporno "Emanuelle" setzt bei ihrem neuesten Werk "Geisha" wieder bevorzugt leichtgeschürzte Damen ein, um Euch zu einem Spielchen zu animieren. Die Geschichte dampft vor Leidenschaft: Ein verrückter Wissenschaftler hat unserem Helden seine Triebpartnerin Eva geraubt und will sie in einer Maschine bearbeiten, in der schon manch andere Dame vor Wollust den Verstand verlor. Ihr macht Euch auf den Weg

ins sündige Tokio, sammelt Informationen und besucht zwielichtige Orte, um Eva wiederzufinden. Durch simples Anklicken von Menüs und Gegenständen betritt man einen anderen Schauplatz oder steckt etwas ein. Zu diesem spartanischen Adventure-Ansatz gesellen sich diverse Spielprinzipien aus der Ramschkiste wie z.B. eine Art Mastermind, ballern mit einem phallusähnlichen Sprite oder ein gemütliches Kartenspiel. Das Eros-Epos ist komplett in Deutsch und erlaubt das Speichern von mehreren Spielständen. *hl*

Triebstau, soweit das Auge reicht: Schon in der Anleitung ist von "wollüstig schnurrenden Motoren" die Rede, und diese unfreiwillige Komik bleibt bis zum bitteren Ende erhalten. Der erotische Aufbauwert der Grafiken ist



*Helpe*

schlimme Pleite wie das Katastrophepaket Emanuelle. Die wirren Spielsequenzen (von Action bis Logelei) sind durch die Bank mies geraten und lassen deprimierende Rückschlüsse auf die Kreativität der Programmierer zu. Erschütternd, daß diese Niete in solch hohen Preiskategorien angesiedelt ist.

zu. Erschütternd, daß diese Niete in solch hohen Preiskategorien angesiedelt ist.

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure  
Hersteller: Tomahawk, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

**MS-DOS 9%**

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 9%**

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 9%**

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

**C 64**

nicht geplant

# Die Erben des Throns

**E**in König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



**E**reifen Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

## Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer: C4/01601  
Preis: DM 59,-

Lieferung gegen Vorkasse • Nachnahme zuzügl. 7,DM NN-Gebühr

C 64 & 128 und Diskettenlaufwerk



Einige Features

Anspruchsvolle Grafik • Komplettre Joysticksteuerung  
Variable Provinzanzahl • Intelligenter Computergegner

## QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für alle Rechner-Systeme gesucht!



Wir vertreiben für alle Rechner-Systeme Programme von den im folgenden aufgelisteten Softwarehäusern. Auch wenn Sie ein anderes beliebiges Spiel suchen oder noch Fragen haben, rufen Sie uns an! Einige Beispiele aus unserem Angebot:

- Electronic Arts reLine KOEI SSI SSG
- AMIGA Powermonger 89 DM Kick Off 89 DM On the road 70 DM
- Atari Invest 69 DM Pirates 69 DM Block Out 69 DM
- C 64 Transworld 49 DM Sim City 49 DM
- IBM PC Silent Service 99 DM Ultima 6 99 DM
- und GDG Lifetimes Kingsoft Rainbow Arts

...kostenloser Katalog auf Anfrage ...kostenloser Katalog auf Anfrage

**GERMAN DESIGN GROUP**  
Rüdiger Rinscheidt • Buchholzstr. 17 • 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00-17.00- ☎ 02301/12647 **G.D.G.**

## DIE LEUCHTENDE IDEE!



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefonische Bestellung unter (089) - 20 251 527

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die Ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften - so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur schlappe 9,-DM!

### BESTELL-GUTSCHEIN

Ja, ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzgl. Versandkosten). Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Strasse / Nr. \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251 527

### DEN DOLCH IM GEWANDE

## Krone II

Geht so

In dem Strategiespiel "Der Krieg um die Krone II" wurde der König hinterrücks gemeuchelt und bis zu vier Spielerbarone streiten sich um die Erbschaft der Krone. Solospieler prügeln sich mit dem Computer um die Vormachtstellung im Reich. Es gilt Provinzen zu erobern und weise zu verwalten. In mehreren Menüs könnt Ihr vor dem eigentlichen Beginn des Spiels u.a. das Startkapital festlegen, günstige Zinssätze aushandeln und die Aggressivität Eurer Gegner auswählen. Obwohl die Grafik dem heutigen C-64-Standard nicht mehr entspricht, ist Krieg um die Krone ein nettes Strategiespiel, das besonders zu



Wo bauen wir das nächste Dorf? (C 64)

viert Spaß macht. Selbst Strategieprofis kommen dank vieler Optionen auf ihre Kosten. vw

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: German Design Group, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

47%

Grafik: 21% Sound: 17%

Schwierigkeit: einstellbar

### CHAOS MIT VERSPÄTUNG

PLAY BESONDERS UNFERNLEWERT

## Chaos...

Super!

Während die Atari-ST-Besitzer schon vor gut einem Jahr Lord Chaos ein zweites Mal durch ein Dungeon hetzen durften, mußten sich Amiga-Rollenspieler in Geduld fassen. Nun ist es endlich soweit. Die Zusatzdiskette "Chaos Strikes Back" zum Rollenspielküller "Dungeon Master" ist für den Amiga zu haben. Zwar hat sich an der Grafik nicht viel geändert, dafür werden die Amiga-Dungeon-Profis mit Stereo-Digi-Sound, und Automapping verwöhnt. Ebenfalls dabei: das Hilfsorakel für die härtesten Puzzles und ein Grafikeditor für die Bilddaten der Charaktere. Zum



"Chaos" auf dem Amiga mit feinem Automapping (Amiga)

Spielen benötigt man das Originalhandbuch von "Dungeon Master" und 1 MByte Speicher. mh

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: FTL, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

92%

Grafik: 81% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 92%

Grafik: 83% Sound: 65%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

# POWER Station

Pierre Littbarski:

**WE ARE THE  
CHAMPIONS-**

**NON-STOP-ACTION**

**MIT DEN TOLLEN SPIELEN  
VON CODEMASTERS**



Alleinvertrieb für Deutschland:  
**POWER STATION GMBH**  
Nakatenusstraße 2 · 4050 Mönchengladbach 1  
Tel.: 021 61/49 05 55 · Fax: 021 61/49 05 62

**Händler gesucht**



## Codename Iceman

Das eiskalte Adventure um Spionage, Terroristen und Unterseeboote hat nach einem guten halben Jahr seinen Weg zu Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher gemacht. "Codename Iceman" ist leichte Adventure-Kost, wie man sie von Sierra gewöhnt ist. Ein paar Rätsel hier und da, die durchs Eintippen englischer Sätze zu lösen sind, werden von einigen Actionsequenzen unterbrochen. Grafisch bleibt alles wie gehabt: Ihr steuert das Agenten-Sprite durch Sierra-typische Hintergrundbildchen. mh

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra  
Zirka-Preis: 130 Mark

**AMIGA 71%**

Grafik: 67% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



## Omicron Conspiracy

Als intergalaktischer Polizist müßt Ihr in dem Adventure "Omicron Conspiracy" einen futuristischen Drogenring ausheben. Spielerisch präsentiert sich die Detektivarbeit als eine Mischung aus einem Sierra-Spiel und einem Lucasfilm-Adventure. Gesteuert wird Euer Schnüffler-Sprite per Joystick oder Tastatur. Gefechte mit Gaunern werden wie das Aufsammeln von Gegenständen per Joystick erledigt. mh

Genre: Adventure  
Hersteller: First Star  
Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA 61%**

Grafik: 42% Sound: 21%

Schwierigkeit: mittel



## Typhoon Steel

Freunde von beinharten Strategie-Spielen dürfen sich auf die Fortsetzung zum Taktikhammer "Panzerstrieke" von SSI freuen. In "Typhoon Steel" stehen verschiedene Szenarien in Asien und Europa zur Auswahl, auf denen Ihr im SSI-typischen Brett-Look Einheiten aufeinanderhetzen könnt. Wem die auf der Diskette vorhandenen, vorgefertigten Kriege nicht genügen, darf sich mit dem eingebauten Szenarioeditor seine eigenen persönlichen Schlachten zusammenbauen. mh

Genre: Strategie  
Hersteller: SSI  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 68%**

Grafik: 19% Sound: 8%

Schwierigkeit: einstellbar



## Robocop II

Bei der "Robocop II"-Umsetzung vom Amiga auf den ST wurde nicht nur am Levelaufbau einiges verändert: Der Held kann jetzt auch während der langweiligen Liftfahrten föhrend ballern, seine rechte Gerade wurde jedoch erbarmslos wegrationalisiert. Darüber hinaus bewegt sich der Blechbulle auf dem ST mit der Geschwindigkeit einer asthmatischen Schildkröte durchs nervige Geschöß-Wirrwarr. Da auch Grafik und Sound kräftig gelitten haben, raten wir vom Kauf eher ab. wi

Genre: Action  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 43%**

Grafik: 59% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



## Omicron Conspiracy

Das humorvoll angehauchte Polizistenabenteuer "Omicron Conspiracy" unterscheidet sich auf dem Atari ST kaum von der Amiga-Version. Die Grafik ist identisch, der Sound etwas magerer und spielerisch bleibt es beim eher mittelprächtigen, ins Deutsche übersetzten Adventure-Spaß. Ein paar Gegenstände per Joystick aufsammeln, ein paar Gegner umpusten und einige kleine, nicht allzu schwere Puzzles lösen. mh

Genre: Adventure  
Hersteller: First Star  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 61%**

Grafik: 42% Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel



## Puzznic

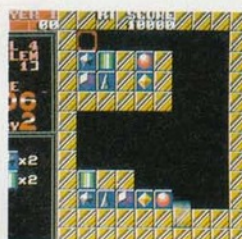
Spiererisch gleicht die ST-Version des Tüftelhits "Puzznic" dem Automatenwird. Dummerweise kann man die 144 Levels weder in Vierschritten auswählen (wie z.B. die Amiga- und C-64-Umsetzungen) noch werden Paßwörter gereicht. So muß man jedesmal die altbekannten Levels lösen, ehe man zum aktuellen Knackpunkt kommt — ganz schön nervig. Neben dieser vermeidbaren Schlampererei mutet auch die Grafik und der Sound recht lieblos und altbacken an. Schade. mg

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 67%**

Grafik: 25% Sound: 17%

Schwierigkeit: mittel



## Puzznic

Spiererisch gibt es an der Amiga-Umsetzung des prima Tüftelspiels "Puzznic" nichts zu bemängeln. Lediglich die Grafik (fast alle 144 Levels verwenden dasselbe Grafikset) macht einen recht lieblosen Eindruck. Zum Glück lenkt das fantastische Spielprinzip so geschickt ab, daß der faszinierte "Partnervermittler" (man muß Symbolblöcke zusammenschieben) von dem Drumherum wenig mitbekommt. Für Grübelfans ein lohnenswertes, wochenlang fesselndes Programm. mg

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA 78%**

Grafik: 33% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



## Puzznic

Wie die meisten anderen Versionen der Geschicklichkeitsgrübele "Puzznic" spielt sich auch die C-64-Adaption tadellos. Die Grafik fällt zwangsläufig etwas ab (die Farbwahl ist zudem etwas unglücklich), macht sich aber nicht unbedingt negativ bemerkbar. Das Wesentliche bei Puzznic ist das Spielprinzip. Wer gerne vor dem Bildschirm tüfelt, der ist dank der 144 Levels auf Wochen beschäftigt. Paßwörter gibt's keine, dafür sind die meisten Levels frei anwählbar. mg

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 85 Mark

**C64 77%**

Grafik: 31% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel





### Saint Dragon

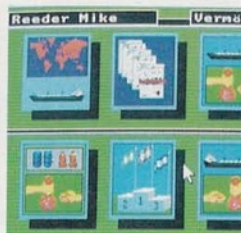
Nach den weniger gelungenen 16-Bit-Versionen überrascht die C 64-Umsetzung positiv. Die Grafik ist ordentlich, und glücklicherweise stimmen hier die Proportionen Eures Drachens im Vergleich zu seiner Umwelt. Die horizontal scrollende Ballerei (fünf Levels) imponiert zwar nicht durch extrem intelligente Angriffsformationen oder innovative Spielelemente, schlägt sich aber als C64-Actionsspektakel ganz gut. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Storm  
Zirka-Preis: 50 Mark

**C64** 62%

Grafik: 67% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



### Reederei

Die christliche Seefahrt ist auch nicht mehr das, was sie mal war. In der Wirtschaftssimulation "Reederei" können bis zu vier Spieler den harten Manageralltag trainieren. Wer unlokative Routen aussucht geht mit seinem Unternehmen schnell baden. Reederei ist leider nicht so komplex, wie man es sich wünschen würde und liefert auf Dauer nur wenig Motivation, mit seinen Schiffen auf die Reise zu gehen. *wv*

Genre: Simulation  
Hersteller: Art Edition  
Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS** 34%

Grafik: 24% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel



### Onslaught

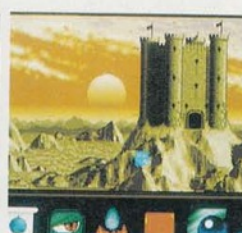
Zu den Spielen, bei denen auf eine Umsetzung durchaus hätte verzichtet werden können, gehört der Actionmurmur "Onslaught". Zwar sind VGA-Grafik und Sound aus dem PC-Piepsper ordentlich, dafür wird's spielerisch dürrig. Per Ritter-Sprite müßt Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels prügeln, die vor Gegnern nur so wimmeln. Die Folge: Vor lauter Schüssen und Feinden verliert man den Überblick. *mh*

Genre: Action  
Hersteller: Hewson  
Zirka-Preis: 85 Mark

**MS-DOS** 33%

Grafik: 71% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer



### Dragon Breath

Handel treiben, feindliche Länder erobern und eine Drachenzucht aufziehen: Das muß der PC-Besitzer bei dem Programm "Dragon Breath". Drei Amulette, die Unsterblichkeit verschaffen, sind in einem Fantasyland verborgen. Die Hatz nach dem Lebensschmuck ist auf Dauer eintönig. Die Bedienung der Drachenzucht erweist sich als unübersichtlich, nur die VGA-Grafik sieht toll aus. *mh*

Genre: Strategie  
Hersteller: Palace  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 62%

Grafik: 73% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer

## GNADENLOS GmbH

### 0161 - 2830778

der Videospiele - Versand der Superlative. Gnadenlos billig, gnadenlos schnell!

#### GAMEBOY

Alleyway	29,90
Baseball Kids	36,90
Batman	49,90
Bubble Bobble	49,90
Burai Fighter	34,90
Castlevania	49,90
Double Dragon	49,90
Final Fantasy	64,90
Gremfins 2	49,90
Ishido	34,90
Klax	44,90
Lock'n Chase	36,90
Nemesis	49,90
Ninja Adventure	49,90
Super Mario	39,90
Qix	36,90
Revenge of Gator	34,90
Wrestling	49,90

**Super Famicom** 569,00  
Spiele ab 99,00

#### SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive PAL	269,00
Japanadapter	25,90
Joypad	39,90
Aeroblast	87,90
Crack - Down	59,90
E - Swat	49,90
Elemental Master	67,90
Gainground	72,90
Hard Driving	79,90
Hellfire	45,90
Herzog Zwei	47,90
Hurricane	39,90
Ken North	55,90
Magical Hat	73,90
Mickey Mouse	58,90
Monster Lair	63,90
Musha Aleste	77,90
Shadow Dancer	65,90
Super Shinobi	59,90
Strider	64,90
World Cup Soccer	45,90

#### PC ENGINE

Bonze Adventure	49,90
Psycho Chaser	39,90
Super Star Soldier	48,90

#### PC ENGINE GT

lieferbar 659,00

#### SEGA GAME GEAR

Sonderpreis	279,00
Crystal Castle	58,90
Columns	46,90
G - Loc	49,90
Pengo	47,90
Sokoban	57,90
Wonderboy	55,90

Spiele und Hardware ohne dt. Anleitung. Änderung und Irrtum vorbehalten. Es gelten unsere Lieferbedingungen. Versand per Nachnahme + DM 7,50

POWER

THEMA





# D



# RACHEN



# DONNER

**Kaum ein zünftiges Fantasy-Rollenspiel oder ein spannender Märchenroman kommt ohne ihn aus: den Drachen. Was ist dran am Schuppenmonster, das am liebsten auf einem Sack Gold schläft?**

**D**rachen: Alleine der Name dieser Wesen ist geheimnisumwittert und hat einen unheilvollen Beiklang. Wohl jeder von uns wachte im zarten Kindesalter nachts schweißgebadet nach einem Drachentaltraum auf — nur weil die Großmutter am Abend zuvor die wildesten Schauermärchen über das Schuppentier vom Stapel ließ.

Drachen: Wohl kaum ein anderes Fabelwesen taucht so häufig in der Rolle des Bösewichtes in unseren Sagen und Märchen auf. Seit Jahrhunderten erzählen diese uralten Geschichten fast immer nur von finsternen Drachen, die mit Vorliebe Jungfrauen entführen, Menschenfleisch allen ande-

ren Speisen vorziehen und ungeheure Goldschätze angehäuft haben. Erfreulicher Nebeneffekt dieser Horrorgeschichten: Mütter konnten ihre kleinen Kinder mit einem freundlichen Wink auf den schuppigen Finsterling dazu bewegen, ungeliebte Nahrung aufzuessen ("Wenn du nicht deinen Spinat aufißt, holt dich der Drache").

Drachen: Ebenso oft diente der Flammenspucker als letzte Prüfung für den strahlenden Superhelden im Rittersgewand. Den Schluß solcher Auseinandersetzungen zwischen Heldenritter und Gangsterdrachen kennt man: Der Drache liegt blutend im Staube, und der Echsenmörder bekommt

nicht nur die holde Jungfrau, sondern auch den dicken Schatz. Schauerepen wie das Nibelungenlied dienen hier als Beispiel. Oder erinnern wir uns an Sankt Georg, der heute nur noch bekannt ist, weil er einen Drachen abmurkste.

Drachen: Diese Rolle des immerbösen, schatzhortenden Monsters hatte für die Riesenachsen aber einen entscheidenden Vorteil: Ihr Bekanntheitsgrad stieg enorm. Die im wahrsten Sinne des Wortes sagenhafte "Public Relation" sorgte für eine (vorerst) literarische Verbreitung des Drachens in aller Welt. In den obligatorischen Heldensagen im Nibelungenstil über J.R.R. Tolkiens "Kleinen Hobbit" bis zu Fantasy-Romanen wie Michael Moorcocks "Elric" wurde über Drachen geschrieben, was die Schreibmaschine herhielt. Im heutigen Zeitalter der elektronischen Massenmedien mauserte sich der Drache vom Papiertiger zum omnipotenten Allroundstar. Neben dem Erscheinen in Fantasy-Romanen jeglicher Couleur taucht der Drache heute (deutlich friedlicher geworden) im Kino auf ("Elliot", "Fuchur" aus der Unendlichen Geschichte), flimmert über den heimischen Fernseher (Feuerwehrliebling "Grisu") und bevölkert scharenweise digitale Welten im Computer. Am häufigsten tritt hier unser schuppiger Geselle in Rollenspielen auf. Ob am Computermonitor oder im illustren Kreise einer Spielergruppe, die sich am Brett vergnügt, Drachen mischen fast überall mit. *mh*

## Der Babydrache

Ausgewachsenen Exemplaren der Drachenrasse begegnet man im Computerspiel zuhauf. Daß solche Ungetüme auch einmal klein und niedlich sind, kann man sich angesichts der flammenspuckenden Riesen kaum vorstellen. Und doch tauchen Drachen auf, die kaum den Schuppenwindeln entsprungen sind. So trifft der unbedarfte Rollenspieler auf regelrechte Babydrachen. Allerdings ist die Zeitspanne vom entzückten "Ach sind die niedlich!" bis zum Wutausbruch über die Geschwindigkeit, mit der die Minidrachen die Party ausgelöscht haben, nicht besonders lang.



Der Drache in der typischen Abenteuererrösten Pose (Dragon Warrior/NES)



Babydrachen: Niedlich aber wehe, wenn sie losgelassen! (Phantasia III: Atari ST)

Zeit tauchten auch Drachen auf, die einem netten Pläuschchen eher zugeneigt waren als einer handfesten Prügelei.

Generell ist das Vorurteil, daß Drachen die Bösewichter vom Dienst sind, heute nicht mehr ganz zeitgemäß. Zwar gibt's immer noch genügend Drachen, die unvorsichtige Rollenspieler kurzerhand grillen, aber bei näherer Betrachtung sind Drachen sehr viel vielschichtiger und verhalten sich differenzierter, als landläufig angenommen wird. Die Zunft der Spieler, die sich mit einigen Kumpels per Brett und Würfel in das Land der Fantasy begeben, haben es da etwas besser als die Kollegen am Bildschirm. So gibt's z.B. für eine der bekanntesten Rollenspielerien, der "AD & D-Forgotten Realms"-Reihe aus dem Hause TSR, ein spezielles Buch, das nur über die verschiedensten Drachen berichtet. Hier erhält der Fantasy-Begleister nicht nur Auskunft über die unterschiedlichsten Drachenrasen, sondern bekommt auch zusätzliche Informationen über soziales Verhalten und Aufzuchtgewohnheiten. Dieses Buch, das Draconomicon, ist ein Muß für alle, die schon immer mehr über die Lebensgewohnheiten der Drachen erfahren wollten.

Aber trockene Lektüre hin oder her, uns interessiert vor allem der Drache im Computerspiel. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch einen lockeren Querschnitt aus der digitalen Drachen-

## Der spielerische Drache

Rollenspielerdesigner scheinen eine Vorliebe für Drachen zu haben. Ob am Brett oder am Computer, es gibt wohl keine Abenteuergruppe, die nicht schon einmal einem schlummernden Drachen auf die Krallen getreten ist. Natürlich wachte das Schuppentierchen auf, war über die Störung ungehalten und wurde furchtbar sauer. Die Folge: Das Wehgeschrei war groß, der Kampf noch größer und die Beute (wenn die Truppe die Auseinandersetzung überlebte) am größten.

Doch nicht immer verläuft eine Begegnung zwischen Rollenspielerpartei und einem Drachen derart dramatisch (und blutig) ab. In jüngster

© TSR Buch "The Art of Dungeons & Dragons"



welt. Die meisten unserer schuppigen Freunde stammen aus verschiedenen Rollenspielen. Hartgesottene Veteranen des Genres treffen hier sicher auf so manchen guten Bekannten. Liebhaber von handfesten Actionspielen müssen jetzt nicht gleich entrüstet weiterblättern. Ob als feuriger Freund oder als dicker Obermütz, Drachen halten seit kurzem auch in Ballerspielen und Action-Adventures in immer größerer Zahl Einzug.

## Das Drachenei

Bevor obengenannte Baydrachen armen Abenteurern das Leben schwer machen, verbringt die Drachennachkommenschaft eine ganze Weile in einer schützenden Eischale. Während das Draconomicon detailliert Auskunft über Brutzeiten von einem guten Dutzend verschiedener Drachensorten gibt, herrscht in puncto Computerdrachenei ziemliche Ebbe. Nur in drei Spielen muß man sich mit der Dracheneibehandlung auseinander-



Fieser Rüpel: der beeindruckende Drakken-Drache (Atari ST)

## Der unfairste Drache

Eine besonders unangenehme Drachenspezies bevölkert das Computerspiel "Drakken". Zwar sind die Drachen sehr eindrucksvoll und schauen grafisch ganz passabel aus, leider geht ihnen jeglicher Sinn für spielerische Fairneß ab. So manch hoffnungsvoller Spieler, der

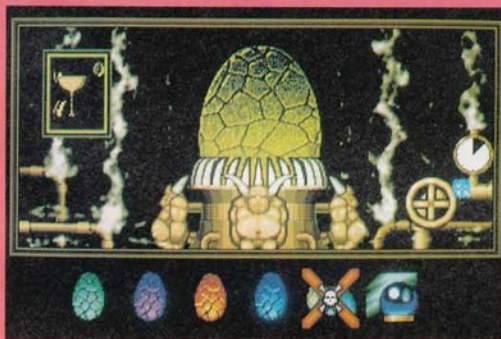


Erst war's ein schwacher Muskelmann, nun ist's ein starker Drache (Mega Drive)

## Der untote Drache

AD&D-Spieler schöpfen beim Thema Drachen immer aus dem vollen. Für ihre Spiele, sei es am Brett oder am Bildschirm, gibt es die zahlreichsten Drachensorten. Eine der unangenehmsten, auf die der Spieler in den AD&D-Welten treffen kann, sind die untoten Drachen, oder auch Dragonlich

genannt. Diese finsternen Gesellen, die meistens nur noch aus ein paar modrigen Knochen bestehen, sind furchtbar schwer zu besiegen. Klar, denn wie bringt man etwas um, was schon tot ist? Wer sich mal an einen Kampf mit einem solchen Ungetüm wagen möchte, sollte sich das AD&D-Computerspiel "Curse of the Azure Bonds" anschauen.



Brüten leichtgemacht: das Drachenei im heißen Brutofen (Dragon Breath: MS-DOS/VGA)

setzen. Im Actionspiel "Dragonspirit" sorgen Dracheneier für zusätzliche Bildschirmleben, im AD&D Rollenspiel "Champions of Krynn" sorgt eine Drachenei-Schmugglerbande für Aufregung, und im flauen, aber bunten Strategieklopp "Dragon Breath" darf sich der Spieler selbst um die Drachenaufzucht kümmern. Vier Grundeier wollen mit Wärme versorgt werden. Verläuft die Behandlung zufriedenstellend, kann mit Nachwuchs gerechnet werden.

gerade mit Mühe und Not seine Party zusammengestellt hatte, biß vor Wut nach kurzer Zeit in die Disketten. Zu oft passierte es, daß eine frische Abenteurergruppe aus heiterem Himmel von einem Drachen angegriffen wurde, der ein paar Nummern zu groß war. Den Drachen kümmerte das ungleiche Kräfteverhältnis kaum, und die Party verglühte in kurzer Zeit im Feueratem des Schuppenmonsters. Die Folge: Ein alter Spielstand mußte her — bis zum nächsten Treffen.



Harter Gegner: der extrem fiese untote Drache (MS-DOS/EGA)

## Der bestialischste Drache

Daß selbst aus so harmlos aussehenden Neandertaler-Sprites ein feuriger und wehrhafter Drache werden kann, beweist die mittelmäßige Actionorgie "Altered Beast". Durchs Aufsammlen kleiner Energiekügelchen verwandelt sich ein leidlich kräftiger Mensch in einen fluchtüchtigen und starken Drachen. Wer allerdings hier der Mensch und wer die Bestie ist, sei dahingestellt. In Drachengestalt kommt's dann richtig per Flammenatem zur Sache.

## Mein erster Computerdrache

Wohl jeder von uns kann sich noch an seine erste spielerische Begegnung mit einem Drachen erinnern. Zwar sind wir durch zahlreiche Fantasy-Literatur auf ein solches Zusammentreffen vorbereitet worden, aber die digitale Realität entpuppte sich meistens anders als erwartet.

Meine erste Computerbegegnung mit der Drachenspezies hatte ich, wie so viele andere auch, in der Stadt Skara Brae in dem Rollenspiel "The Bard's Tale". Mit frisch in die vierte Erfah-



Eine Schildkröte oder was? (Super Famicom)

## Der Schildkrötendrache

Bei diesem kleinen grünen Tier, das dem Kult-Sprite Mario in "Super Mario World" hilfreich zur Seite steht, gehen die Expertenmeinungen ganz gewaltig auseinander — ist's ein Drache oder eine Schildkröte? Wilde Diskussionen, heiße Gefechte und die eine oder andere Handgreiflichkeit konnten in dieser lebenswichtigen Frage bis heute keine absolute Klarheit bringen. Die Drachenbefürworter meinten, das eigenartige und flammenspuckende Wesen sei tatsächlich ein Mini-drache.

The sudden scream of battle brings your party to a halt. You face 1 Grey dragon.

Will your stalwart band choose to Fight or Run?

Character Name	AC	HP	EN	SP	CL
EVIL DEAD	LO	717	717	0	Hu
KRAIT	LO	264	264	0	Ho
DWAR	LO	378	378	0	Pa
MUSICALIX	LO	434	434	0	Ba
GANDALF	-9	353	304	So	So
MERLIN	LO	342	296	Hi	Hi

Mein erster Drache in einem Computerspiel: grün und gemein (The Bard's Tale: Atari ST)



Hier hilft auch kein Magenbitter mehr: Der Drache hat dank Laserbeschuss arge Bauchschmerzen. (Mega Drive)

rungsstufe beförderter Party machte ich mich auf, die Straßen der Stadt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Etwas westlich vom "Grand Plaz" bog ich (nach zwei heißen Kämpfen) nichtsahnend um eine Ecke in den Vorhof eines schmucken Schlosses. Und da war er auch schon, der erste Drache meines Computerspieldeinsens äußerst lebendig (und ziemlich sauer).

## Der simulierte Drache

Von diesem Burschen sieht der Computerspieler meistens nur den Kopf und die Flügelspitzen. Der so verstümmelte Drache treibt in dem weltersten Drachensimulator, dem Programm "Dragonstrike", sein Unwesen. Trotz der grafischen Unvollständigkeit des Drachenkörpers verhalten sich die



Dreidimensionaler Drachenflug mit Dragonstrike (MS-DOS/VGA)

unterschiedlichen Reittiere, die Euch in Dragonstrike zur Verfügung stehen, wie "echte" Drachen. Sie gleiten durch die Pixelwolken, rasen im Sturzflug dem Boden entgegen und spucken Feuer, Säure oder Eis. Das "Dragonstrike"-Szenario ist aus der "Dragon Lance"-AD&D-Welt entlehnt.

## Der Bauchdrache

Drachenfreunde werden beim Anblick dieses schmucken, in goldfarbigen Schuppen gehüllten Edel-drachens in lautes Geheul ausbrechen. Dient diese Zierde der Drachenzunft doch nur zwei ultracoolen Muskel-Sprites als Punktlieferant. Im Actiondrama "Forgotten Worlds" fristet dieser arme Drache sein Dasein als Obermonster. Besonders auf seine empfindliche Bauchregion haben es die beiden Helden abgesehen. Denn nur durch ausgiebigen Beschuss auf den wohlgerundeten Drachenmagen läßt sich der heftig um sich flammende Drache erledigen. Schon nach kurzer Zeit bleibt von dem eleganten Tier nur noch eine kleine Rauchwolke übrig, und die beiden kleinen Männlein ballern, um einen Haufen Punkte reicher, in der nächsten Spielstufe weiter.





Fiammstark: der feurige blaue Drache aus Dragon Spirit (PC-Engine)

## Der extrawaffenlastigste Drache

Er ist (meistens) blau, hat zeitweise drei Köpfe und flammt, dank zahlreicher Zusatzbewaffnung, wie kaum ein anderer Computerspiel-Drache vor ihm. In puncto Feuerkraft schlägt der Actiondrache aus "Dragon Spirit" so manchen Schuppenkumpel aus der Rollenspielecke. Mit der vulgären Mini-Drachenpuste bis zur Breitwandstufe rückt dieser Superdrache seinen Gegnern auf den Pelz.



Wie läßt der mich vorbei: der Cadaver-Drache (ST)



Bitte lächeln: der Dungeon-Master-Drache (Atari ST)

## Der fotogenste Drache

Der wohl am meisten fotografierte Drache der Spielgeschichte ist der rotgeschupperte Bursche aus "Dungeon Master". Egal in welcher Zeitschrift über Dungeon Master und das Zusatzprogramm "Chaos Strikes Back" berichtet wurde, der Drache war fast immer dabei. Von

amerikanischen Softwaremagazinen, über die **POWER PLAY** bis zur japanischen Spielzeitschrift: der Dungeon-Master-Drache taucht immer wieder auf. Selbst die Pose der einzelnen Bilder ähnelt sich immer wieder. Mich wundert nur, daß dieser Vertreter der Drachenrasse noch nicht auf dem Titelbild des "Time-Magazine" mit der Überschrift "Drache des Jahres" erschienen ist.

## Der fragenintensivste Drache

Seit kurzer Zeit treibt ein Drache auf dem Computermonitor sein Unwesen, der anscheinend den hartgesottesten Spieler zur Verzweiflung treibt. Die Rede ist vom grünen Riesendrachen aus dem Action-Adventure "Cadaver". Dieser Bursche bewacht den Zugang zum zweiten Stock einer finsternen Burg. Gutes Zureden, freundliches Winken mit dem Säbel und verzweifeltes Bewerfen mit Steinen helfen nichts — der Drache röstet die ei-



© ISBN Buch "The Art of Dragon Lance"

gane Spielfigur in Sekunden-schnelle. So türmen sich in der Redaktion die Postkarten, auf denen immer die gleiche Frage steht: "Wie komme ich an dem Drachen vorbei?" Da der Drache auch nach intensivster Befragung keine Antwort darauf geben kann, gibt's hier einen kleinen Tip: Zum einen stand in der letzten **POWER-PLAY**-Ausgabe eine Komplettlösung. Wer die noch nicht gelesen hat, sollte mal den Zauberspruch ausprobieren, den man auf Lord Carolus' Altar bekommt.

## Der rostfreie Drache

Kennt die AD&D-Welt selbst solch ausgefallene Drachensorten wie einen Chrom- oder Platindrachen, so sind metallische Drachen bislang dem Computerspiel verwehrt geblieben. Der Edelstahl-Drache aus dem Actionprogramm "Saint Dragon" soll hier Abhilfe schaffen. Allerdings hat das eigen-

willige Sprite kaum noch Ähnlichkeit mit unseren guten alten bekannten Drachenformen. Besteht der so roboterhaft geformte Drachenheld doch nur aus Kopf und einem wurmartigen Körperfortsatz, der eher an eine Ansammlung alter Autofelgen erinnert als an einen "richtigen" Drachen. Nichtsdestotrotz fliegt und flammt er.



Wunderwerk der Schmiedekunst: Saint Dragon (Amiga)

2/90



3/90



4/90



Ein ganzes Jahr **POWER PLAY**: Das heißt neben Jubelfeiern in der Redaktion, wilden Fotoromanen und Seklaune in der Verlagsleitung auch zwölf Titelbilder. Schaut Euch "das göttliche Dutzend" nochmal genau an, geht in Euch und konsultiert bei nagenden Zweifeln den Kunstlehrer — Wir wollen nämlich von Euch wissen, welches Motiv Euch am besten ge-

Markt & Technik Verlags AG

Red. **POWER PLAY**

Kennwort "Kunst für Kenner"

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

5/90



6/90



7/90





Zwölfmal **POWER PLAY**, zwölf Titelbilder — wir wollen nun wissen: Welches Motiv hat Euch am besten gefallen? Zu gewinnen gibt's das Originaltitelbild dieser **POWER-PLAY**-Ausgabe, handgepinselt vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe.

fallen hat (ganz unabhängig von der Qualität des Spiels). Schreibt die Nummer der Ausgabe und das Jahr auf eine Postkarte (Absender und Computertyp nicht vergessen!) und schickt sie uns.

Eure Mühe ist uns auch ein ganz besonderes Schmankerl wert: Wir verlosen die Original-Artwork dieses Hefts. Sie wurde vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe extra für **POWER PLAY** gezeichnet, handsigniert und auf die Reise geschickt.

Mit etwas Glück schmückt schon bald dieses edle Sammlerstück Euer Computerzimmer. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 12. April 1991. Wir wünschen viel Glück.

al

8/90



9/90



10/90



11/90



12/90



1/91



# Sword of Vermilion

Seit "Phantasy Star II" ist es ruhig geworden an der Mega Drive-Rollenspielfront. Sega selbst entwickelte jetzt mit "Sword of Vermilion" ein rollenspielähnliches Abenteuer-gemisch aus Dungeons, Monstern und Zaubersprüchen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines verwaisten Königssohns, der sich am Todestag seines Ziehvaters aufmacht, acht magische Ringe zu finden und den Königsmörder Tsarikon zu richten. Zu Beginn des Spiels noch nahezu nackt und mit wenigen Hit- und Magiepunkten ausgestattet, müssen durch erste Kämpfe Goldstücke und Erfahrungspunkte gesammelt werden. Wie bei

Rollenspielen und rollenspiel-varianten Produkten üblich, arbeitet man sich durch anfangs recht einfache Aufträge langsam aber sicher zum strahlenden (und gut ausgerüsteten) Helden nach oben. Sterben kann die Spielfigur nicht: Die Kleriker beleben den Körper des Helden im Falle einer unglücklich verlaufenen Auseinandersetzung automatisch. Dafür wandert jedoch exakt die Hälfte des mitgeführten Bargeldes in die Kirchenkasse.

Befindet man sich in einer Stadt oder einem Gebäude, um Waffen, Heiltränke oder Informationen zu kaufen, beobachtet man das Geschehen



Das Hauptmenü ist Grundlage aller Spieleraktionen (Mega Drive)

Man nehme die fensterlastige Benutzerführung von Phantasy Star II, das actionreiche Kampfsystem à la Zelda und eine Prise "Golvellius", schmecke das Ganze mit vielen Labyrinth- und actionreichen schmecken 3-D-Grafik ab und nenne das Endprodukt Sword of Vermilion. Diese bunte Mischung sorgt für unbeschwertes Fantasy-Vergnügen, an dem wohl Gelegenheitsrollenspieler am meisten Gefallen finden. Recht über-



sichtliche Dungeons, nicht zu knifflige Rätsel und das vorbildliche Hilfsbüchlein, das dem Spiel beiliegt, machen Sword of Vermilion zu einem idealen Einsteigerprogramm. Mir persönlich ist eine Spur zuviel Action im Spiel und auf Dauer ver-

misst mich, trotz toller Monster und schmackhafter Gegenstände, ein wenig mehr Abwechslung. So erreicht Sword of Vermilion leider nicht ganz die Güteklasse eines Phantasy Star II.

So ganz konnte mich die Mischung aus Action, 3-D-Gewandere und Rollenspiel nicht überzeugen. Sword of Vermilion spielt sich zwar ausgesprochen gut, der Hintergrundstory fehlt jedoch viel von der Komplexität und Fantasie besserer amerikanischer Rollenspiele. Die Standardisierung von Monster und Waffen (typisch japanisch) tut da ein übriges: Jeden Feind gibt es in vier verschiedenen Farben und Kampfstränken und auf das Schwert aus Bronze folgt logischerweise ein Schwert aus Ei-



sen. Wo sind die Feuerhörner, Bracers of Defence und Elfenmäntel anderer Rollenspiele geblieben? Als Action-Adventure weiß Sword of Vermilion mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Musikstücken zu überzeugen; das ständige Gemetzel gegen monströse Wegegänger geht trotzdem schnell auf die Nerven. Der große Pluspunkt des Spiels ist das Fenster- und Menüsystem, das sich angenehm leicht bedienen lässt, und mich doch noch zum Zweier-Grinsen überredet.

von schräg oben. Bei Überlandreisen oder in einem der zahlreichen Dungeons wird auf eine 3-D-Perspektive umgeschaltet, die im Falle einer Konfrontation mit bösen Feinden wiederum einem Kampfbildschirm weicht. Die dramatischen Auseinandersetzungen mit den elf Erdämonen schließlich werden wie in diversen Beat 'em Up-Spielen von der Seite gesehen. Bei sämtlichen Kämpfen muß der Spieler Geschicklichkeit beweisen, denn hier schwingt er à la "Zelda" selbst das Schwert.

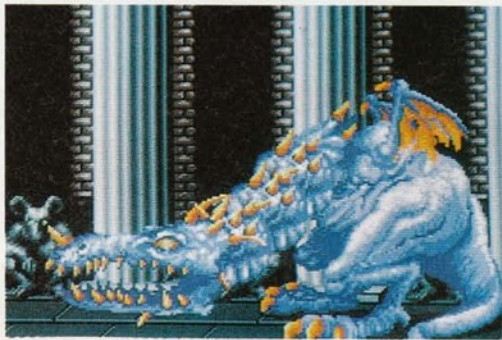
Bewegt wird der Held auch während der Reisen einfach mit dem Joypad; alle anderen Handlungen werden über eine ganze Reihe von Menüs und Untermenüs ausgeführt. So kann es durchaus vorkommen, daß schon das Anziehen einer



Ein typischer Dungeoneingang

Rüstung, das Geplaudere mit Passanten oder das Kaufen eines Zauberbuches den ganzen Bildschirm mit Menüfenstern füllt.

Das Modul ist komplett in Englisch gehalten und mit einer Batterie ausgestattet, die drei verschiedene Spielstände speichert. Ein reich illustriertes Cluebook, wie wir es von Phantasy Star II kennen, liegt dem Spiel bei.



Der König zu Parma wird zum Monster: Der erste Erdämon des Abenteurers (Mega Drive)

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 67%

Sound: 70%

71%

Schwierigkeit: mittel

## AUF DEN HUND GEKOMMEN



# Shadow Dancer

Segas Kampfsportveteran kehrt zurück: Unter dem Pseudonym "Shadow Warrior III" prügelt sich der Dressman unter den Karateraubolden bereits durch sein fünftes Gewaltszenario. Vor einem Jahr sorgte er mit "Super Shinobi" für dampfende Monitore und zufriedene Einsergesichter, jetzt schicken ihn die Sega-Entwickler (optisch und kampftechnisch leicht überarbeitet) ins Amerika der nahen Zukunft. Die Shuriken-Tasche ist nun immer gefüllt, ein treuer Albinohund steht unserem Held nun außerdem mit Rat und Biß zur Seite. Die Handlung beginnt im bösewichtverseuchten New York und wurde nüchtern in fünf Levels,

zu je zwei Plattformsequenzen (scrollen in alle Richtungen), einer Endgegner- und einer vertikal scrollenden Bonusrunde unterteilt. In den Plattformsequenzen muß eine bestimmte Anzahl von Geiseln gesucht und befreit werden. Als Wächter fungieren flinke Zukunftspistoleros, muskulöse Folterknechte sowie eine ganze Anzahl von Schwertkämpfern und Ninja-Adepten. Die blau- und gelbgekleideten Kampfsportler sind noch relativ einfach von der Schändlichkeit ihrer Handlungen zu überzeugen, rote oder gar schwarze Ninjas stellen jedoch selbst für den Shadow Dancer ernstzunehmende Gegner dar. Gut, daß Sega reichlich Extraleben aufs



Action: Links hüpf ein Gegner einfach durchs Fenster (Mega Drive)



▲ Schattenwelt: Im vierten Level wird's düster (Mega Drive)

Der Shinobi kümmert sich ums Mädchen, der Hund um den Feind (Mega Drive) ▶

Ich könnte wetten, daß Shadow Dancer von dem gleichen Team programmiert wurde wie das grandiose Super Shinobi. Obwohl das Spiel ziemlich vom gleichnamigen Automaten-vorbild abweicht, glänzt es mit denselben Tugenden wie der Vorgänger. Die Grafik ist hervorragend gezeichnet und sehr effektiv, der Sound knackig und die Spielbarkeit erfreulich gut. Allerdings kommt Shadow Dan-

Gut!



cer in all diesen Punkten nicht ganz an Super Shinobi heran. Außerdem ist es etwas kurz gehalten. Die fünf Levels hat man relativ schnell auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad durch. Shadow Dancer liegt bei mir etwa gleichauf mit "E-Swat": spielerisch zwar geringfügig durchdachter, dafür nicht so umfangreich. Wer diese Art von Spiel mag, der sollte trotzdem zugreifen.

Modul packte: Einige schlummern unsichtbar in abgelegenen Passagen, andere warten in Gestalt von Geiseln auf ihren Retter. Auch in der Bonussequenz, in der ein fallender Shinobi mittels Wurfstern böse Feinde erlegt, können sie gesammelt werden.

Mit den drei Knöpfen wird gefeuert (im Nahkampf: getreten oder geschlagen), gesprun-

gen oder eine Ninjustu-Smart-Bomb ausgelöst. Bleibt man auf dem Feuerknopf, fletscht der Hund die Zähne, läßt man den Knopf wieder los, hängt der Albino einem unglücklichen Feind an der Kehle. Drei Schwierigkeitsstufen dürfen angewählt werden, Nahkampfrisik können das Modul sogar gänzlich ohne Shuriken-Geschosse angehen. *wi*

Mit "Shadow Dancer" leistete Sega ganze Arbeit: Grafik und Animation sind brillant und werden von fetzigen Soundeffekten hervorragend untermauert, die Handlung steckt voller Überraschungen und atmosphärischer Effekte; darüber hinaus bleibt die Spielbarkeit auch im hektischsten Gemetzel extrem hoch. Aber gerade diese Tatsache verschuldet, in Tateinheit mit einem durchgehend fairen

Gut!



Schwierigkeitsgrad, den einzigen Makel des Moduls: Profispieler werden ihren Kämpfer auf Easy oder Normal schnell zum Sieg geführt haben. Shadow Dancer ist mit 18 Kampf-, End- und Bonusrunden definitiv zu kurz — dafür braucht man sich nicht mit Frustsequenzen und Lückenfüller-Sprites heranzüßern, Shadow Dancer bietet Spaß und Spannung vom Intro bis zur Endsequenz.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

79%

Grafik: 79%

Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel





Der Schutzschirm ist eines der wichtigsten Utensilien (Mega Drive)



Elemental Master, die personalisierte Sonderwaffe (Mega Drive)

## KURZWEIL AUCH IM 2. TEIL

# Darius II

In den Spielhallen fiel der "Darius II"-Automat nicht nur dank seiner spektakulären Grafik, sondern vor allem wegen der zwei nebeneinander angeordneten Bildschirme auf. Die Mega-Drive-Umsetzung mußte auf diesen Spezialeffekt zwangsläufig verzichten. Dafür wurden sämtliche 8-MBit-Module gepackt. Genau wie beim Vorgänger "Darius" sind die Spielstufen nicht konsequent hintereinander angeordnet, sondern verzweigen sich. So muß man "nur" sieben Levels bewältigen, ehe der finale Obermott wartet. Als Ausgleich gibt's dafür sieben verschiedene "letzte Levels".

Die meiste Zeit wird bei der beiläufigen Actionorgie horizontal geschrollt. Als Überras-

chungsmoment schiebt sich der Hintergrund ab und zu vertikal an Eurem Abfängergang vorbei. Die Aliens unterscheiden sich ebenso wie die voluminösen Endgegner meist von Level zu Level. Gegen Wiederholungen ist man allerdings nicht gänzlich gefeit — sowohl hinsichtlich der Grafik als auch was die Angriffsmuster der Gegner betrifft. Extrawaffen werden meist von bestimmten Alien-Gruppen beschert, die nach einem Kollektivkollaps ihre wertvolle Fracht freigeben. Einen Schutzschirm, Extraleben, Bomben nach unten, seitlich sowie schräg feuernde Laser und einen kräftigeren Schuß nach vorne (meist in mehreren Abstufungen) gibt's unterwegs zu ergattern. *mg*

Mit dieser Umsetzung hat sich Taito nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Grafik und Sound sind lange nicht so spektakulär wie erwartet. Außerdem läßt die technische Qualität zu wünschen übrig: Ab und zu gerät das Spielgeschehen trotz Sprite-Armut auf dem Bildschirm etwas ins Stocken. Zum Glück über-

Gut!



tüncht der meist durchdachte Spielablauf diese Mankos. Ähnlich wie Darius überzeugt auch der Nachfolger mit intelligenten Feindformationen und dem motivierenden "Level-Verzweigungsprinzip". Darius II ist zwar etwas schlechter als der Vorgänger, aber dennoch ein gutes, motivierendes Ballerspiel.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

**MEGA DRIVE 72%**

Grafik: 63% Sound: 68% Schwierigkeit: mittel

## BLITZ UND DONNER

# Elemental Master

Einen ungewöhnlichen Vertikal-Scroller schicken die "Thunder Force III"-Entwickler Tecno Soft an die Ballerspielfront: Statt Raumschiff oder Panzer steuert man bei "Elemental Master" ein biederes Männchen im wallenden Umhang. In Sachen Feuerkraft ist dieser seiner mechanischen Konkurrenz durchaus gewachsen; versteht er es als Meister aller Elemente doch vortrefflich, seinen Feinden Blitz und Donner, Feuersbrunst und Wirbelstürme um die Ohren zu zaubern. Vier verschiedene Levels dürfen in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden, erst dann erhält man Zutritt zu drei weiteren. Eine Feuertaste läßt den Helden herumschnellen und in die rückwärtige Richtung ballern,

mit der zweiten feuert man konventionell nach vorne. Knopf Nummer 3 wühlt im magischen Waffenarsenal: Einen der unkündbaren Kampfzauber besitzt man zu Beginn, je einen weiteren erhält man für jeden geschafften Level. Bleibt man längere Zeit auf der Feuertaste, wird die magische Energie konzentriert: Je nach Zauber bläst's dann den Feind durch Feuersturm oder eine Handvoll Kugelblitze vom Schirm. Neben den vielen herumliegenden Extras (Doppelgänger, Schutzschirm und Frischeenergie) gesellt sich nach dem ersten überlebten Level noch eine kleine (jedoch schlagkräftige) Fee zum Helden; dieser muß dafür aber auch mit nur einem Leben und ohne Continue auskommen. *wi*

Alle Wetter, mit Elemental Master zeigen die Tecno-Profis der Konkurrenz, wie ein innovatives Ballerspiel auszu-sehen und zu klingen hat. Originelle Monster und tödliche Geschosse besiedeln das Spielfeld bis zum letzten Pixel, trotzdem bleiben dem Spieler lästiges Ruckeln und Flackern erspart. Die detaillier-

Super!



te Edelgrafik zielt nicht nur das Programm, sondern stellt oft ein wichtiges Spielelement dar: Unter dichten Baumkronen wird der Feind nahezu unsichtbar, und wo ein Abhang ist, ist auch der Stein-schlag nicht weit. Elemental Master ist hektisch, schwer und reich an brillanten Einfällen.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Tecno Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 79%**

Grafik: 81% Sound: 75% Schwierigkeit: schwer



Ein liebevoller Tritt fürs mürrische Monster (Mega Drive)



Der Sprung graziös und fein, geht der Ball auch rein? (Mega Drive)

## SUPER ALEX WONDERBOY

## Magical Hat

Bei den vielen Mega-Drive-Neuerscheinungen der letzten Wochen wurde in erster Linie im Dutzend billiger geballert. Wer angesichts der Wagenladungen von Welt-raum-Pängpängs nach Abwechslung lechzt, wird sich über "Magical Hat" freuen. Hier nimmt sich Segas des schmächtig vernachlässigten Jump-and-Run-Genres an. Ihr steuert einen Knirps mit Turban durch sieben Welten, die wiederum in je drei Levels unterteilt sind. In jedem Level muß der Knabe den Ausgang finden, um weiterzukommen. Kunststück Nummer eins besteht darin, die richtige Route zu entdecken. Die Levels sind recht verzwickelt aufgebaut und bieten so manche Verzweigung. Das nächste Problem stellen

die herzigen Monster dar, die durch die Gegend hüpfen, laufen oder flattern. Mit einem beherzten Faustschlag setzt unser Held die Knuddelschurken außer Gefecht; alternativ hüpfert er zwecks Plättung auf sie drauf. Extras dürfen auch nicht fehlen: Klopf man steinerne Säulen auf, findet man nette Gaben wie eine Art abschließbares, monsterzersetzendes Grinse-Ei, das nach ein paar Sekunden wieder brav zu Herrchen zurückkommt. Verschiedenfarbige Pillen, die Unverwundbarkeit oder eine Smart Bomb auslösen, werden gehortet und bei Bedarf eingesetzt. Zwischen den Levels gibt es außerdem verschiedene Bonusrunden, die der hemmungslosen Extraplünderung gewidmet sind. hl

Magical Hat ist eine Art "Greatest Hits"-Fundgrube aus dem Reich der Geschicklichkeitsklassiker. Auf Monster hüpfte man schon bei "Super Mario Bros.", den abschließbaren kleinen Begleiter sah man bereits in "Psycho Fox" und das gezielte Einsetzen von Extras ist "Alex Kidd"-kompatibel. Da Mega-



Drive-Besitzer bislang kaum mit guten Jump-and-Runs versorgt wurden, dürfte dieser nette Genre-Querschnitt viele Freunde finden. Der Suchtkoeffizient ist nicht von Pappe. Die genaue Wirkung der einzelnen Extras müßt Ihr übrigens selber herausfinden, da die Texte auf dem Bildschirm in Japanisch sind.

Gut!

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

71%

Grafik: 68%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

## DER GROSSE WURF

## Lakers versus Celtics

Der Titel klingt ein wenig nach römischem Gladiatorenkampf: Lakers Grobianus trifft auf Celtics, den Barbaren. Dem "versus" zum Trotz geht es hier aber um die ur-amerikanische Sportart Basketball. Die Los Angeles Lakers und die Boston Celtics gehören zu den erfolgreichsten Mannschaften in der Geschichte der Profiligen NBA. Neben diesen beiden Vereinen packte Electronic Arts acht weitere Top-Teams in seine neue Sportsimulation.

Ihr könnt im Arcade- oder im Simulationsmodus spielen. Bei letzterem werden die Spieler langsam müde und sollten ab und zu ausgewechselt werden. Ihr dürft Euch auch in ein Turnier stürzen: Die Mannschaft Eurer

Wahl beginnt im Viertelfinale des Play Offs und soll von Euch zur Meisterschaft geführt werden. Im Turniermodus ist jeder Spielabschnitt zwölf Minuten lang; bei einem Trainingsspiel könnt Ihr die Zeit auf bis zu zwei Minuten pro Viertel reduzieren. Bei diesen Einzelmatches dürft Ihr auch den Schwierigkeitsgrad der Computergegner ändern oder gegen einen Freund antreten.

Ihr steuert im Angriff immer den Spieler, der den Ball hat (erkennbar an den schwarzen Socken). Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Werfen. In der Verteidigung könnt Ihr den Spieler wechseln, den Ihr steuert, einen Ballklauversuch starten oder springen, um einen Wurf abzublocken. hl

Da freut sich der Korbjäger: Electronic Arts ist hier zwar kein 1a-Sportspiel wie "John Madden Football" gelungen, aber innerhalb des Basketball-Genres gehört "Lakers versus Celtics" klar in die Oberliga. Schneidige Präsentation, sinnvolle Optionen und eine durchdachte Steuerung sind Garant dafür, daß die-



ses Modul bei mir keinen Staub ansetzen wird. Die Grafik sieht gut aus, die Animation könnte allenfalls etwas schneller sein. Die Soundeffekte sind Durchschnitt, die rockige Musik von Rob Hubbard fetzt dafür um so mehr durch. Kein Jubelmodul, aber Basketball-Freunde werden sehr zufrieden sein.

Gut!

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 68%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Das Schieben ist des Spielers Lust... (Mega Drive)



Kurvenzoom dank Spezialchip leichtgemacht (Famicom)

## SCHIEBUNG

# Megapanel

Man kennt das ja. Da stapelt sich etwas unaufhaltsam in einem Becher, wenn der Spieler genügend Geschick, Grips und Nerven hat, baut er die verschaltete Stapelei auch wieder ab. Spätestens seitdem Alexej Paschitnow die Nation mit "Tetris" lahmlegte, haben Geschicklichkeitsspiele dieser Art Hochkonjunktur. So auch im neuesten Namcot-Werk "Megapanel": Drei Reihen sechs bunter Steine werden vorgegeben. Inwendig in der Reihe klappt eine Lücke, in die man einen Stein schieben kann. Dadurch entsteht wieder eine Lücke, in die man den nächsten Stein schiebt usw. Wenn drei oder mehr gleichfarbige neben- oder übereinander liegen, verschwinden sie, der Rest

saust nach unten. Inzwischen hat der Computer ein paar wirre Reihen von unten nachgeschoben, so daß die nötige Hektik aufkommt.

Im "Exercise"-Modus werden den Aufgaben vorgegeben ("Baue drei rote und zwei grüne Reihen ab!"). Im "Pin-Up"-Modus erwarten den Spieler keine opulenten Oberweiten (bekamen wir zumindest bis Level 7 nicht zu sehen), dafür legt er mit jeder abgebauten Reihe ein Stückchen niedliches Bild frei (Beispielmotiv: japanisches Kind spielt mit Katze — in diesem schlechten Tenor). Im Zweispiel-Modus endlich darf man gegeneinander antreten; jeder Spieler hat seine Hälfte, auf der er sich verlassen darf. Nach drei Sätzen ist (wie beim Damentennis) Schluß. *al*

Eine Stunde Megapanel und wieder ist man dem Hirntod ein Stückchen näher. Man erwacht wie aus einer Trance und braucht erst ein paar Minuten, bevor man wieder voll da ist. An sich bietet Megapanel nichts Neues: Da fallen kleine Klötzchen, da muß man denken und schachteln und planen und dazu dudelt

Gut!



eine nette japanische Musik. Trotzdem nagelt Megapanel den Spieler geradezu vor den Schirm. Nicht gerade die Krönung der Denk-/Tüftelspiele, aber durch die Zutmischung aus "Tetris", "Block Hole" und "Columns" eine schmackhafte Angelegenheit, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

## RAKETENRASER

# F-Zero

In futuristischen Rennen wird auf "normale" Autos verzichtet. Anstelle der Formel-1-Wägelchen jagen jetzt raketengetriebene Luftkissenboote um die Bahnen. Immer vier dieser flotten Flitzer, die auf der Piste von hinten zu sehen sind, treten in dem Rennspiel "F-Zero" auf insgesamt 15 3D-Kursen gegeneinander an. Eines der Vehikel dürrt Ihr Euch vor dem Start aussuchen. Jedes der vier angebotenen Raketenboote hat seine Vor- und Nachteile. Der eine beschleunigt besser, der andere hat die höchste Endgeschwindigkeit oder eine bessere Straßenlage. Habt Ihr Euren schnellen Liebling ausgesucht, dürrt Ihr sieben der insgesamt 15 Kurse direkt zum Probefahren anwählen

oder gleich ins Rennen einsteigen. Je fünf der Strecken sind in einer Liga zusammengefaßt. Je nach gewählter Liga werden die einzelnen Strecken tückischer und die Computerfahrer cleverer. Aber nicht nur die Gegner machen die Jagd um Bestzeiten schwierig. Sprungrampen, Magnete und Eisfelder auf der Bahn sorgen für Abwechslung. Rempelt Ihr zu oft mit Fahrbahnrand oder Gegner zusammen, verliert Ihr Energie. Ist der Sprit alle, explodiert Euer Fahrzeug. Glücklicherweise kann während der Fahrt auf bestimmten Feldern der Bahn aber wieder nachgetankt werden. Übrigens werden alle Bestzeiten für einzelne Runden und komplette Rennen gespeichert. *mh*

Super!

Super!



Jetzt weiß ich warum die japanischen Konstrukteure dem Super Famicom einen 3-D-Spezial-Chip mitgegeben haben. Die Strecken bei "F-Zero" zoomen und scrollen, daß es eine wahre Pracht ist. Allein

die Kurven, bei denen quasi das gesamte Bild auf dem Monitor flott gedreht wird, sorgen für das richtige Rennfeeling. Zudem spielt sich F-Zero absolut fantastisch. Zwar erscheinen 15 Kurse nicht viel, aber dank der cleveren Computerfahrer und den Hindernissen wird jedes Rennen aufs neue zum Erlebnis.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 47%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

85%

Grafik: 82%

Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

EINE VERHÄNGNISVOLLE  
AFFÄRE

# Super Mario World

POWER  
PLAY  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT

Was kann man machen, um eine neue Konsole erfolgreich auf dem Markt einzuführen? Klar, man bietet als eines der ersten Spiele ein neues "Super Mario"-Abenteuer an. So geschehen mit dem Super Famicom von Nintendo und "Super Mario World", das offizielle "Super Mario Bros. 4". (Ironie am Rande: Während wir noch auf die Veröffentlichung von Super Mario Bros. 3 für das NES warten, gibt's den vierten Teil bereits als Import für den NES-Nachfolger.) Am Grundspielprinzip hat sich gegenüber dem Urahn Super Mario Bros. kaum etwas verändert.

Im wesentlichen kommt es darauf an, in meist horizontal scrollenden Levels durch geschickte Hüpfmanöver den zahlreichen Feinden zu entkommen oder sie durch gezielte Schüsse und andere haarsträubende Manöver außer Gefecht zu setzen. Natürlich gibt's tonnenweise neue Spielelemente wie z.B. einen süßen Drachen. Mario setzt sich auf das nette Tierchen drauf und hoppelt fortan hoch zu Drachen durch die Landschaft. Mit der langen Zunge kann der Feuerspucker Feinde verspeisen und sie geröstet wieder ausspucken. Außerdem wartet vor jedem Levelende, das



Noch schaut die Schildkröte freundlich... (Super Famicom)

Keine Spieleserie der Welt bietet einen so hohen Suchtfaktor wie die Abenteuer von Super Mario. Diesmal haben die Entwickler nicht nur Wert auf extrem gute Spielbarkeit gelegt, sondern auch die gewünschten "Lacher pro Minute" miteinander kalkuliert. So lustig wie motivierend, spannend wie faszinierend war bislang noch kein anderes Videospiel. Wer Super Mario Bros. oder "Super Mario Land" auf dem Game Boy mochte, der wird vom vierten Teil restlos begeistert sein. Das Spiel ist von vorne bis hinten perfekt durchgestylt und bietet keinen ernsthaft-

Super!



ten Ansatzpunkt zur Kritik (ein Extralob gibt's für die Batterie). Dazu kommt die liebevoll gezeichnete Grafik, die schon fast an Trickfilme à la Walt Disney erinnert. Nicht zu vergessen die fantastische Musik, die glasklar in bester Stereoqualität aus den Lautsprechern tönt. Das vortreffliche Zusammenwirken von Spielbarkeit, Optik und akustischer Untermauerung macht Super Mario World zu einem sensationellen Modul, das zwar technisch keine neuen Maßstäbe setzt, aber in Sachen Spielspaß der Konkurrenz die Luft zum Atmen nimmt.

Was soll man da noch sagen? Diesmal hat sich unser italienischer Freund selber überboten: Super Mario World ist die beste Werbung, die sich Nintendos Super Famicom nur wünschen kann. Peppiger Stereosound, Grafiken, die ihresgleichen suchen, und Gags am laufenden Band sorgen für ein wahres Feuerwerk auf dem Monitor. Dieses fantastische Modul bietet Spiel-

Super!



spaß für Monate. Solange man die sieben Welten, inklusive unzähliger Geheimröhren, Extras und Bonushöhlen auskundschaftet, ist Langlewe ein Fremdwort. Dabei wird das Spiel an keiner Stelle unfair: Mit Geschick und Augenmaß findet sich auch in der bedrohlichsten Lage ein Ausweg. Wer über die nötigen Finanzmittel verfügt, kann unbenahmt zugreifen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit		
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark		
<b>SUPER FAMICOM</b>		<b>94%</b>
Grafik: 74%	Sound: 76%	Schwierigkeit: mittel

Mit einem speziellen Trick kann man die beiden Steine, die den Zugang zur Röhre blockieren, zerstören (Super Famicom) ▼

durch ein Football-Tor markiert ist, ein behelmter Sportler, der Euch mit Footballen bewirft. Um alle innovativen Spielelemente aufzuzählen, fehlt hier leider der Platz. Mit den meisten davon macht man im ersten Viertel des Spiels Bekanntschaft, später kommen nur noch selten große Überraschungen.

Die Expedition zur Rettung der Prinzessin wird diesmal auf einer Oberwelt gestartet, deren genaues Aussehen erst im Laufe des Spiels erkennbar ist. Insgesamt warten sieben "Bundesländer", die je um die zehn (teils versteckte) Levels bieten. Da man das Spiel unmöglich am Stück durchzocken kann, darf unterwegs gespeichert werden — dank Batterie im Modul. mg





Fallen, schweben, fliegen: mit einem Super Famicom kein Problem



Gradius III hätte wahrlich ein Speed-Up nötig (Super Famicom)

## NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

# Pilotwings

Nachdem das Super Famicom über einen leistungsfähigen 3-D-Chip verfügt, drängt sich die Entwicklung eines flotten Fliegers geradezu auf. Bei Nintendos "Pilotwings" geht's erfreulich zivil zu, schießen und bomben muß der Pilot ausnahmsweise nicht. Ziel ist es vielmehr, eine Reihe von Flugscheinen zu ergattern, um vom "einfachen" Doppeldeckerpiloten mit Gleitschirmflanzung zum stolzen Hubschrauberbesitzer aufzusteigen. Vier Flugschulen (inklusive verschiedener Landebahnen und -plätze) müssen abgeklappert werden. Gelingt es dem Spieler, eine durch Luftballons gesteckte Route einigermaßen präzise zu durchfliegen und am richtigen Ort wieder zu

landen, erhält er Punkte. Wird die Übung mit Bravour absolviert, winkt die Versetzung an die nächste, bessere Schule. Zuerst darf man sich nur an Doppeldecker und Gleitschirmwagen; im zweiten Kurs kommt ein Jetpack hinzu, im dritten ein Paraglider und schließlich (im vierten und letzten Level) der ersehnte Hubschrauber. Letzteren ist als einziges Gefährt bewaffnet. Im Flugverhalten unterscheiden sich die verschiedenen Vehikel radikal; nur mit viel Übung und Flexibilität kann man in allen angebotenen Disziplinen punkten. Seine Flugversuche beobachtet man aus sicherer Entfernung von hinten; das eigene Spritze bleibt bei jedem Manöver genau in der Mitte des Bildschirms. *wi*

Beeindruckend, was Nintendo aus der eigenen Hardware herausholt: Schneller hat sich bisher noch kein Spiel der Wohnzimmerpilot über detaillierte 3-D-Landschaften bewegt. Pilotwings ist keine Simulation, die Authentizität wurde zu Gunsten einfacher Bedienung und unkompliziertem Spielspaß weit-



gehend außer Acht gelassen. Darin liegt die Stärke des Spiels: ohne viel Übung erzielt man schnell gute Flugresultate und ein freundliches Grinsen vom Lehrer. Erfreulich, daß das bahnbrechende Fluggefühl (es wird stufenlos gezoomt und rotiert) in keinem reinem Kriegsszenario verbraten wurde.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

**SUPER FAMICOM**

**80%**

Grafik: 84%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

## MEHR TRAUMA ALS TRAUM

# Gradius III

Was dem Videospieldigitalen Nintendo ihr "Super Mario", ist Konami ihr "Gradius". Beide Spieleleserien können auf eine gloriose Vergangenheit zurückblicken. So wundert es nicht, daß die Wahl bei Konami, welches Programm man denn als erstes für das Super Famicom herausbringt, auf die erfolgreiche Actionorgie "Gradius III" fiel.

Zehn beinharte Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Angreifer sowie Grafik unterscheiden sich meist von Level zu Level. Wie schon bei den Vorgängern, ist am unteren Bildschirmrand die Leiste mit den verfügbaren Extrawaffen (die Gradius-Grundausrüstung

mit einigen Ergänzungen) zu sehen. Jedesmal, wenn Ihr eine Feindformation komplett erledigt habt, erscheint ein Symbol, das man aufsummen sollte. Je mehr Ihr davon einsackt, desto mächtiger das Extra, das ihr dafür eintauschen könnt. Um ein strategisches Element ins Spiel zu bringen, darf man vor dem Kampfeinsatz aus vier Leisten wählen, die jeweils unterschiedliche Kombinationen aus dem Extrawaffenpool bieten. Je nach persönlichen Vorlieben sucht man sich die Zusammenstellung aus, mit der man am besten zurechtkommt. Zusätzlich lassen sich Schwierigkeitsgrad, Dauerfeuer und Tastenbelegung in einem ohnehin Tricks zugänglichen Auswahlmenü einstellen. *mg*

Was für ein Jammer! Es scrollen wunderschön gezeichnete Hintergrundlandschaften und Sprites an mir vorbei, die Musik motiviert mich zum Weiterspielen und satte zehn Levels warten auf meinen Besuch: Leider läuft das Ganze im Zeitlupentempo ab und wird dadurch beinahe unspielbar. Konami ist mit der



Gradius III-Umsetzung ganz schön ins Fettnäpfchen getappt. Die Mega Drive lacht sich kaputt, wenn sie sich dieses Techniktrauma ansieht. Schon bei relativ wenigen Sprites auf dem Bildschirm kommt das Super Famicom das Gradius III ist zwar spielerisch keine Katastrophe, das Geruckel nervt jedoch.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 150 Mark

**SUPER FAMICOM**

**57%**

Grafik: 51%

Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel



## LINK IM WELTALL

# The Guardian Legend

Mit dem neuen Nintendo-Modul "The Guardian Legend", das ursprünglich von Irem stammt, werden Erinnerungen an selbige "Zelda"-Zeiten wach. Bevor man jedoch in diesen Genuß kommt, muß man eine vertikal scrollende Ballerspielsequenz überstehen. Hier wird in bester "Life Force"-Manier mit Horren feindseliger Aliens aufgeklärt. Mit ähnlichen Actioneinlagen muß man während des gesamten Spiels rechnen, denn die einzelnen Levels (zehn an der Zahl) warten jeweils mit zwei dieser bleihaltigen Intermezzi auf. Davon abgesehen erinnert der Bildschirmaufbau im eigentlichen Spiel (man sieht die Landschaft von schräg oben) frappant an den Action-Adventure-Klassiker. Hier wie dort steuert man eine Figur durch Hunderte von bildschirmfüllenden Spielfeldern. Droht sie an den Rändern zu verschwinden, wird kurzerhand umgeblendet. Neben Eurer Spielfigur treiben sich in der Gegend zusätzlich angriffslustige Viecher herum. Schießt man sie ab, hinterlassen die Ex-Plagegeister mei-

stens diverse Symbole, die für Extras, Energieauffrischung oder Geld (hier Chips genannt) sorgen. Eine weitere Quelle für Zusatzwaffen sind Shops, wo man mit den eben erwähnten Chips bezahlt. Über ein Dutzend nützliche Extras, die man übrigens auch in den Raumschiffsequenzen einsetzen kann, gibt's zu ergattern. Mittels Select-Taste wird — wie bei Zelda — auf einen Hilfsbildschirm umgeschaltet, auf dem man zwischen den Extras auswählt und eine Übersichtskarte des Labyrinths betrachtet. Verbindungslinien von Kammer zu Kammer sind dort allerdings nicht verzeichnet: Karten zeichnen erweist sich als sehr hilfreich.



Die Auswahl an Extras ist überaus reichlich (NES)

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Nintendo/Irem, Zirkapreis: 100 Mark

NINTENDO

75%

Grafik: 65%

Sound: 58%

Schwierigkeit: leicht



Ballerspieleinlagen verbinden die einzelnen Gebiete (NES)

Diese Mischung sieht man wirklich nicht alle Tage. Zuerst ballert man sich im Life Force-Stil durch Alienhorde, anschließend wird im Zelda-Manier ein Bildschirm nach dem anderen von Feinden gesäubert. Um das Vergnügen perfekt zu machen, hätte ich mir allerdings ein paar anspruchsvollere Puzzles gewünscht. Die wenigen, die vorkommen, sind leider recht banal. Die Trotzdem macht Guardian Legend eine Menge Spaß, den vor allem Zelda-Fans zu schätzen

Gut!



wissen. Das Spielfeld ist relativ groß, so daß es viel zu erforschen und einen Haufen Karten zu zeichnen gibt. Dank zivilem Schwierigkeitsgrad (bis kurz vor Schluß, dann wird's hammerhart) kommt man dafür flott voran. Nach langer Pause erschien mit Guardian Legend endlich wieder ein relativ komplexes Action-Adventure, das längere Zeit an das NES fesselt und die Nacht zum Tag werden läßt. Davon könnte ich ruhig ein paar mehr verkraften.



Hinter den blauen Pyramiden verbergen sich Dinge (NES)

Nach anfänglicher Skepsis über den eigenwilligen und für meinen Geschmack zu hektischen Ballereinstieg, entpuppte sich Guardian Legend nach längerer Warmspielphase als (fast) lupenreines Action-Adventure im Zelda-Stil. Sorgt das High-Tech-Szenario zu Beginn noch für leichte Verwirrung (was macht ich mit den Chips?), hat man nach einem guten Stündchen von der Vielzahl der Zusatzwaffen bis zum versteckten Shop

Gut!



alles überblickt. Von diesem Zeitpunkt an hält das Programm den Spieler im Würgegriff der Sucht. Zwei Dinge trüben allerdings nach meiner Meinung den ansonsten so famosen Spielspaß. Da sind einmal die Ballerssequenzen, denen ich leider nicht viel abgeminnen kann, und der Umstand, daß dem Modul keine Batterie verpaßt wurde. Die elende Fummel mit dem Paßwort hätte dann ein Ende.



Pfeile weisen den (vermeintlich) richtigen Weg (NES)

Euer oberstes Ziel besteht darin, zehn Sicherheitseinrichtungen in dem riesigen Labyrinth zu aktivieren, um es anschließend in die Luft zu jagen. Während die meisten Aufgaben mit Geschicklichkeit und dem richtigen Näschen für die Extraauswahl zu meistern sind, muß man ab und zu klitzekleine Rätsel lösen, um diverse Zugänge zu öffnen. An vielen Stellen wird einem übrigens ein Paßwort gereicht.

mg



Wer bin ich? Wo bin ich? (PC-Engine)



Freie Fahrt für flotte Flitzer (NES)

## ZWEI HEISSE BRÄUTE

## Burning Angels

Vorsicht, Flirt-Spezialisten des 21. Jahrhunderts: An den "Burning Angels" verbrennt Ihr Euch garantiert die Finger. Die beiden knackigen Japanerinnen haben sich auf schwere Waffen spezialisiert und retten in ihrer Freizeit schon mal die eine oder andere Geschlechtsgenossin aus bitterster Not. Im gleichnamigen Ballerspiel geht's deshalb auch ausnahmslos vertikal zur Sache. "Dragon" und "Phelix" stürzen sich allein oder im Team auf Horden bössartiger Flugroboter und auf fünf verschiedene Sonderwaffen (Missiles, Drones, Laser ua.), die sich freundlicherweise kombinieren lassen. Auf der Suche nach einer entführten Wissenschaftlerin geht's über Großstädte und Wüstenlandschaften, vor-

bei an üblichen End-und-üblichen Anfangsgegner. Statt der Extrawaffen spucken sterbende Aliens zeitweise auch kleine Sterntaler aus, mit denen eine besonders bössartige Waffe gezündet werden kann. Der Zwei-Spieler-Modus von Burning Angels ist eine prima Medizin für die egoistischeren unter den "Blood Money"- und "Z-Out"-geschädigten Ballerspezialisten. Power-Up-Süchtige und Extrawaffen-Kleptomane werden angesichts der Tatsache, daß der Bildschirmtd eines nahezu unbewaffneten Kampffahrten auch das eigene Aus bedeutet, schnell zu Pionieren praktizierter Nächstenliebe: "Schnell, nimm Du die Extrawaffe!"— denn Continue gibt's keins. *wi*

Langsam hängen mir mittelmäßige, vertikal scrollende Ballereien zum Hals raus. Von einem Naxat-Spiel dieses Jahrgangs hätte ich mir zumindest einige innovative Elemente erwartet, trotzdem sind die Sonderwaffen bekannt, die Kampftaktik der Gegner einfallslos, die Hintergründe schlicht. Daß man es

Geht so



mit einem technisch gelungenen Spiel zu tun hat, stimmt zwar gnädig, ohne die Zwei-Spieler-Option würde mich Burning Angels trotzdem kaum zu einem Probefling motivieren. Wers sich an "Gunhed", nicht "Final Blaster" nicht sattballern konnte und vor Bildschirmhektik nicht kneift, sollte probespielen.

## AUS ZWEI MACH VIER

## Super Off Road

Mit etwas Verspätung fährt die NES-Umsetzung von Lelands staubigem Arcade-Rennspaß über die Ziellinie. Der zeitliche Rückstand im Vergleich zu den Computerversionen ist allerdings begründbar: Als erstes NES-Modul wartet "Super Off Road" mit einem Vier-Spieler-Modus auf. In Verbindung mit einem Adapter, der in diesen Tagen auf den Markt kommt, dürfen bis zu vier menschliche Fahrer gleichzeitig an den Start gehen. Ist man nur zu dritt, zu zweit oder gar alleine, übernimmt der Computer die restlichen Wagen. Davon abgesehen, entspricht die NES-Adaption im wesentlichen dem Automatenvorbild. Auf acht verschiedenen Rennstrecken wird um Bestzeiten

und Extras (erscheinen unvermittelt auf der Fahrbahn) gekämpft. Da die Rundkurse vollständig auf dem Bildschirm zu sehen sind (Vogelperspektive), geht die Übersicht (wo sind die Konkurrenten?) nie verloren.

Nach einem Rennen darf man sich im Zubehörshop neue Reifen, Stoßdämpfer und Motoren zulegen. Je besser die Platzierung, desto mehr Geld steht für den Einkaufsbummel zur Verfügung. Besonders beliebt sind die Nitros, die ebenfalls hier angeboten werden. Diese setzt man auf Knopfdruck während des Rennens ein. Sie sorgen kurzzeitig für einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub und bieten sich für rasante Überholmanöver an. *mg*

Gerade von Rare, die mit "R.C. Pro-Am" schon ein fantastisches Rennspiel schufen, hätte ich mir eine erstklassige Umsetzung erwartet. Leider ist dem nicht so. Aus unerfindlichen Gründen spielt sich die NES-Version

Geht so



men, doch das Verhalten der Autos auf Umwelteinflüsse (Schlaglöcher, Karambolagen, Schlammputzen) ist nicht immer so, wie man es erwartet. Trotzdem ist Super Off Road ein klar überdurchschnittliches Autocross, das vor allem ab zwei Spielern aufwärts auf Touren kommt.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 58%

Grafik: 62% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

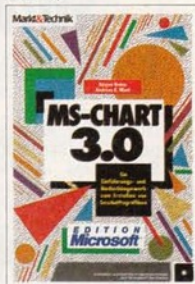
NES 62%

Grafik: 61% Sound: 43% Schwierigkeit: mittel

# So setzen Sie Zeichen und Töne



J. Beine/A. E. Maul  
**MS-Chart 3.0**  
 Mit dieser gut strukturierten Darstellung können einfache oder komplexe Problemstellungen bearbeitet werden. Auch die weniger genutzten Möglichkeiten der Grafikgestaltung, der mathematischen Fähigkeiten und der Datenübernahme aus anderen Programmen werden ausführlich behandelt.  
 1989, 233 Seiten, inkl. Diskette  
 ISBN 3-89090-165-4  
**DM 69,-**



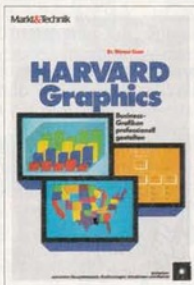
■ **NEU**  
 R.T. Steffens  
**Grafikprogrammierung in C**  
 Die deutsche Fassung des amerikanischen Standardwerks. Mit allen wichtigen und grundlegenden Grafik-Algorithmen.  
 1990, 430 Seiten, inkl. Diskette  
 ISBN 3-89090-140-9  
**DM 98,-**



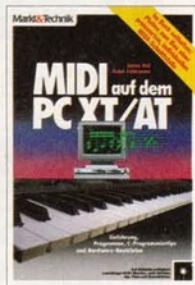
■ **NEU**  
 W. Kasserer/H. Schröder  
**Grafik mit Turbo Pascal**  
 Beschreibung der Möglichkeiten dieser Programmiersprache. Vom Hercules-Modus bis zur 256-Farbgrafik.  
 1990, 517 Seiten, inkl. 2 Disketten  
 ISBN 3-89090-905-1  
**DM 89,-**



■ **NEU**  
 A. Schneider  
**Applause II**  
 Ein echter Praxis-Kurs. Grundlegende Arbeitstechniken und professionelle Anleitungen zur Farb- und Hintergrundgestaltung bei Grafiken.  
 1990, 176 Seiten, inkl. Diskette und 2 Dias  
 ISBN 3-89090-982-5  
**DM 79,-**



W. Esser  
**Harvard Graphics**  
 Eine schrittweise Einführung für den Anfänger und eine nützliche Hilfe mit vielen Praxis-Tips für den geübten Anwender.  
 1989, 356 Seiten, inkl. Diskette  
 ISBN 3-89090-306-1  
**DM 69,-**



Dr. Noll  
**MIDI auf dem PC/XT/AT**  
 Alle Grundmodule, um Ihrem Computer flotte Töne beizubringen. Mit Schnittstellen-Platine und zwei Disketten voller Hilfsprogramme.  
 1990, 216 Seiten, inkl. Diskette  
 ISBN 3-89090-809-8  
**DM 119,-\***  
 \* Unverbindliche Preisempfehlung

■ **NEU** D. Sillescu. **Artline 2.** Praxisorientierte Lektionen für alle notwendigen Arbeitsschritte. Von der Planung bis zur Ausgabe auf dem Fotosatzgerät. Dazu Tricks und Tips für Profis.  
 Lieferbar 1. Quartal 1991, 304 Seiten, inkl. Diskette. ISBN 3-89090-931-0  
**DM 59,-**

  
**Markt&Technik**  
 Zeitschriften · Bücher  
 Software · Schulung

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



In den Katakomben des ersten Planeten (NES)



Opa macht Rabatz: Rygar und sein Lieblingsspielzeug (Lynx)

## ER SAUST UND BRAUST

## Solar Jetman

Ein alter Held aus den Anfängen der Computerspielära kehrt zurück. In den frühen achtziger Jahren tauchte der Astronautentollpatsch "Solar Jetman" in Spielen wie "Jet Pack" auf, die auf einem aufregenden Computer wie dem Sinclair Spectrum mit 16 KByte RAM liefen. Der populäre Held gibt jetzt seinen Moduleinstand, und das englische Programmiererteam Rare spendierte ihm dazu ein neues Spielprinzip. Wer sich allerdings ein wenig bei Computerspielen auskennt, wird verblüffende Parallelen zu Titeln wie "Thrust" und "Oids" feststellen. In einem Dutzend Levels steuert Ihr das Raumschiff von Jetman, das in die unterirdischen Höhlen verschiedener Planeten fliegt, um dort

die Einzelteile des sagenhaften "Goldenen Schiffs" aufzustöbern. Erschwert wird die Aufgabe nicht nur durch die neugierigen Aliens, die um Euch herumschwirren, sondern auch durch die Steuerung. Per Feuerknopfdruck verpaßt Ihr dem Schiff eine Ladung Schub, mit dem Joypad steuert man es in die gewünschte Richtung. Feinfähigkeit ist angesagt, denn hat der Raumer erstmal zuviel Dampf drauf, kann man ihn nur durch Gegenschub langsam abbremsen.

Aufgelockert wird die Einzelteilsuche durch ein paar Extras und ein freundliches Paßwortsystem: Habt Ihr einen Planeten geschafft, müßt Ihr ihn bei späteren Spielversuchen nicht noch mal abgrasen. *hl*

Der alte Jetman hätte für sein Comeback ein einfallsreicheres Spielprinzip verdient als eine solche etwas abgestandene Thrust/Gravitar/Oids-Mischung. Immerhin ist die Actionvariante mit der tückischen Schubsteuerung auf dem Nintendo noch Neuland und damit eine Herausforderung für alle, die einen

Geht so



ungewöhnlichen Geschicklichkeitstest suchen. Den Extras zum Trotz ist das Spiel auf Dauer etwas einfallslos. Ein bißchen farbenfroher hätte die Grafik ausfallen dürfen. Solar Jetman hat einen gewissen Unterhaltungswert,

aber gigantische Motivationschübe sollte man sich auf Dauer nicht erwarten.

## KREISSÄGENMASSAKER

## Rygar

Erbarmungslos reißen die Lynx-Entwickler einen Automaten-Oldie nach dem anderen aus dem wohlverdienten Ruhestand. Tecmo's "Rygar" war einer der Pioniere gewalttätiger Jump'n Run-Spiele: Level um Level mußte eine horizontal-scrolende Landschaft (mit finsternen Höhlensequenzen, malerischen Wäldern, reißenden Wasserfällen und tückischen Fallgruben) von vielfältigem Mutantenabschaum leergeäumt werden. Wie in Spielen dieses Jahrgangs üblich kann der Held laufen, sich ducken, springen und (in allen Lagen) ballern. Hüpfert er einem Monster ins Genick, ist dieses paralytisch und so ein gefundenes Fressen für Rygars spektakuläre Kreissägen/Jo-Jo-Waffe.

Unter großen Steintafeln verbirgt sich so manches Extra: Die Waffe kann in Reichweite und Wirkungsradius aufgepeppt werden, das knackige Zeitlimit bekämpft man mit den passenden Zeitextras. Andere Bonussympole spendieren Smart Bombs, Punkte, Punkte-Verdoppler und ein paar tödliche Tiger-Boots mit denen Tygar lästigen Monstern auch mit gutgezieltem Spunney den Gar aus machen kann. Nachdem die Entwickler offensichtlich eine 1:1-Umsetzung (inklusive Intro- und Zwischensequenzen) anstrebten, fehlt jeglicher Endgegner und die Continue-Möglichkeit sammeln flinke Spieler nach jedem Level kräftig Punkte für die verbliebene Zeit; ab 50000 gibt es das erste Extraleben. *wi*

Das fortgeschrittene Alter merkt man Tecmos Prügelknaben natürlich an, trotzdem macht "Rygar" auf dem Lynx eine recht gute Figur. Gerade das einfache Spielprinzip und die unkomplizierte Steuerung sorgen für unbeschwertes Jump'n Run-Freude. Trotzdem glaube ich kaum, daß die Anfangsmotivation die er-

Geht so



sten Spielstunden unbeschadet überlebt. Großartige Veränderung bringt ein neuer Level nicht, die Sonderwaffen wirken nach heutigem Maßstab zum extrem antiquiert. Für Spielhallennostalgiker und für unterwegs genau das richtige, als Jump'n Run für die 90er Jahre gerade noch Mittelmaß.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo, Zirkar-Preis: 90 Mark

NES

48%

Grafik: 37%

Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Atari, Zirkar-Preis: 80 Mark

LYNX

56%

Grafik: 54%

Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

# POWER PLAY



## Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an "The Bard's Tal III"; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis

## Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II

9<sup>90</sup>



## Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

7<sup>90</sup>



10<sup>90</sup>



## Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospielwelt aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen

11<sup>90</sup>

## Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tea & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

4<sup>90</sup>



5<sup>90</sup>



8<sup>90</sup>



## Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

## Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



6<sup>90</sup>



12<sup>90</sup>



7<sup>91</sup>

## Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;

## Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exklusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

## Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

2<sup>91</sup>



## Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds



Ich bestelle:

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_  
 Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:  
 \_\_\_\_\_ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89  
 \_\_\_\_\_ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90  
 Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag \_\_\_\_\_ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27

## KNAPP VORBEIGEPUTTET

# Zany Golf

Geht so

**E**lectronic Arts' Mega-Drive-Umsetzung der abgedrehten Mini-golfvariante "Zany Golf" hält sich leider etwas zu starr an das Computervorbild. Könnte man auf dem PC noch verstehen, daß das Scrolling etwas ruckelt, so ist dies auf dem Mega Drive fast schon eine Unverschämtheit. Die halbwegs gute Spielbarkeit ist zwar erhalten geblieben, doch stören die technischen Mängel schon etwas. Die Grafik ist nach wie vor putzig und liebevoll gezeichnet, doch sie wurde ebenfalls um keinen Deut verbessert. Eine der witzigsten Bahnen ist der "Hamburger Hill", bei dem man den Ball unter einen Fleischkops bugieren soll. Gleiches gilt für den Sound, der ziemlich lasch klingt. Wer sich an diesen Widrigkeiten nicht stört, der wird mit dem witzigen Zany Golf einige Zeit ordentlich Spaß haben. Würden die neun Bahnen (ein paar mehr hätten nicht geschadet) allerdings geschafft,



**Loch' ich jetzt ein, ist der Sieg hier mein (Mega Drive)**

dann flacht die Motivation gewaltig ab. Ich kann nur hoffen, daß Zany Golf nicht repräsentativ für die Qualität von Computerspielumsetzungen auf das Mega Drive steht. Wenn man schon auf altbekannte Programme zurückgreift, dann sollte man wenigstens die Fähigkeiten des neuen Systems halbwegs nutzen. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 57%

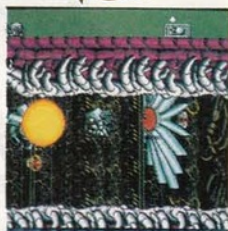
Grafik: 43% Sound: 37% Schwierigkeit: mittel

## MUSTERSCHÜLER

# Atomic Robo-Kid

Gut!

**D**ie Verletzung von der Spielhalle auf das Mega Drive ist am Action-Eleven "Atomic Robo-Kid" beinahe spurlos vorübergegangen. Die Levels wurden komplett übertragen und mußten auch bei der pompösen Grafik nicht abspecken. Lediglich der Sound litt etwas: Er trötet recht lasch und motivationslos vor sich hin. Beim Spielablauf blieb alles beim alten. Bevor man sich alle vier Levels einem Oberbösewicht zum Kampf stellt, balanciert sich der metallische Roboterjüngling fröhlich-fetzig durch rabiate Alien-Horden. Eine Handvoll Extras versüßt dabei den hektischen Alltag. Im Vergleich zur bereits länger verfügbaren PC-Engine-Version lassen sich kaum Unterschiede ausmachen. Lediglich die Endgegner flackern hier und dort



**Die Levels scrollen meist in alle Richtungen (Mega Drive)**

etwas weniger auf dem Mega Drive. Atomic-Robo-Kid ist ein halbwegs originelles, ordentlich spielbares Action-Spektakel. Leider ist die Spielfigur für die oft engen Gänge etwas groß geraten (wenig Platz, um den Feinden auszuweichen). So muten manche Stellen etwas unfair an. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Treco, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 69%

Grafik: 76% Sound: 57% Schwierigkeit: mittel

## HÄNGEN UND WÜRGEN

# Ringside Angels

Na ja...

**M**eine Damen und Herren, in der linken Ecke sehen Sie Heloween, den Schrecken des Abendlandes. Sie würgt und tritt, daß es nur so eine Freude ist. Sie trifft heute auf Guns Oyama, die mandeläugige Furie mit dem harten Kick! — Nein, wir machen jetzt keine dummen Witze; es gibt sie wirklich, die Mega-Drive-Simulation des kultivierten Zeitvertreibs "Damenringkampf". Acht markige Mädels stehen Euch bei "Ringside Angels" zur Wahl, um ein Turnier zu beginnen.



**Wehe, wenn sie losgelassen (Mega Drive)**

lerischen Tiefgang und läßt dem Zufall viel Spielraum. Auch der hartnäckige Voyeur wird wenig befriedigt, denn die im naiven Stil gehaltenen Damenverströmen nicht mal eine laue Brise Lolita-Erotik. Japanische Beschreibungen mindern bei diesem Import außerdem den Durchblick. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 33%

Grafik: 40% Sound: 41% Schwierigkeit: mittel

## 3D OLE, SPIEL O.K.

# Thunder Blade

Geht so

**N**ach der famosen "Afterburner"-Umsetzung von NEC Avenue für die PC-Engine durfte man auf die "Thunder Blade"-Adaption sehr gespannt sein. Die schlechte Nachricht zuerst: So gelungen wie Afterburner ist die vier Levels lange Hubschrauberballerei nicht. Jetzt die gute: Im Rahmen der PC-Engine-Fähigkeiten haben die Programmierer erstaunlich gute Arbeit geleistet. Die 3-D-Grafik ist flott, allerdings lange nicht so fließend wie bei Afterburner. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn die 3-D-Routinen bei Thunder Blade sind weit aus aufwendiger. Spielerisch kann man nicht großartig meckern. Mir persönlich gefällt die Mega-Drive-Version zwar etwas besser, Fans der Arcade-Originals dürften trotzdem zufrieden



**Der Rotor rattert, das Fahrwerk klappert (PC-Engine)**

sein. Zugegeben, der Spielautomat lebt größtenteils von der fantastischen 3-D-Grafik und der Hydraulik, doch den Entwicklern ist es gelungen, das Hubschrauber-Feeling halbwegs auf die PC-Engine zu retten. Im Rahmen der Hardwarevoraussetzungen eine durchaus gelungene Umsetzung. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE** 61%

Grafik: 60% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

## MONSTERMODUL

## Rampage

Gehst so

Mit "Rampage" wurde ein weiterer Automaten-Oldie auf Lynx-Format zurechtgestutzt: Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Kostüme bekannter Filmmonster, um diverse amerikanische Großstädte dem Erdboden gleichzumachen. So prügelt man fröhlich (z.B. als Riesenaffe oder Dinosaurier) auf Hochhäuser ein, frisst Passanten und Bürgerwehler. Diese verteidigen die Häuserblocks und zehren mit Maschinenpistolen und Dynamitstangen an der Lebensenergie des Spielers. Schmackhafte Bonusgegenstände frisst ein echtes Monster besonders gern: Der Spieler kann diese während seiner Hochhaus-Kletterpartien aus zerstörten Wohnungen herausgrapschen, um damit Wunden zu heilen oder Unverwundbarkeit zu erlangen. In späteren Levels hat er sogar Gelegenheit, Panzer zu zertrümmern und Hubschrauber aus der Luft zu prügeln. Die Lynx-Version dieses



Das städtische Abbruchkommando bei der Arbeit (Lynx)

Zerstörungsspiels kommt sowohl grafisch als auch spielerisch dem Automatenvorbild angenehm nahe; der Sound ist hübsch, die Hintergrundmelodien wechseln von Level zu Level. Am etwas schlappen (und nicht gerade zeitlose) Spielprinzip ändert sich dadurch freilich nicht viel. *wi*

STECK BRIEF

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

LYNX

51%

Grafik: 58%

Sound: 51%

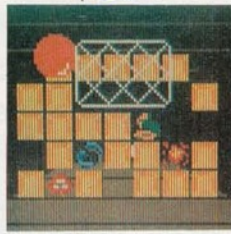
Schwierigkeit: mittel

## HAU WEG DEN BALL

## Robo-Squash

Gehst so

Läßt Euch von dem Zusatz "Squash" im Namen dieses Spiels nicht irreführen: "Robo-Squash" ist keine Sportsimulation, sondern eine 3-D-Variante der "Break-out/Arkanoid"-inspirierten Programme. Ihr seht von oben in einen rechteckigen Schacht hinab, der in der Mitte mit Mauersteinen und diversen Monstern bevölkert ist. An den beiden Enden befindet sich jeweils ein Schläger, mit dem ein Ball in der Röhre gehalten werden soll. Ihr bewegt den oberen Schläger. Euer Gegenspieler (entweder ein zweiter Lynx-Besitzer oder der Computer) steuert den Schläger auf der anderen Schachtseite. Verfehlt Ihr aus Versehen einen Ball, hinterläßt er einen roten Klecks auf dem Bildschirm, der die Sicht



Das Schwerkraftgesetz ist hier außer Kraft (Lynx)

ziemlich behindert. Nach dem dritten Klecks geht die Spielrunde an den Gegner. Robo-Squash hat leider nur dann einen gehobenen Unterhaltungswert, wenn Ihr einen Spielpartner zur Hand habt. Gegen den Computer können auch die vorhandenen Extras nur wenig retten. *mg*

STECK BRIEF

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

LYNX

46%

Grafik: 41%

Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

## GESCHICKT GEKLIKT

## Shanghai

Super!

Der Kreis schließt sich. Der Denkspielklassiker "Shanghai" ist nun für fast jedes in diesem Universum erhältliche Videospiel oder Computersystem zu bekommen.

Im Vergleich zum Original wurde die Lynx-Version ordentlich aufgepeppt. Neben dem Standardspielfeld (die Pyramide) gibt es fünf weitere Figuren. Der Übersichtlichkeit wegen darf man zwischen zwei Steinsätzen wählen — dem Original und einer etwas augenfreundlicheren Variante. Außerdem ist jeweils das Steinechen, auf dem sich gerade der Cursor befindet, vergrößert auf dem Bildschirm zu sehen.

So gibt es trotz des kleinen Monitors überhaupt keine Probleme, die



Brautschau im elektronischen Zeitalter (Lynx)

Übersicht zu bewahren. Shanghai hat auf dem Lynx nichts von seiner Faszination verloren. Wer das Spiel noch auf keinem anderen System hat, der sollte sofort zugreifen. Kaum ein anderes Programm hat eine derart beruhigende, ja fast meditative Wirkung auf den Spieler. *mg*

STECK BRIEF

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

LYNX

85%

Grafik: 62%

Sound: 52%

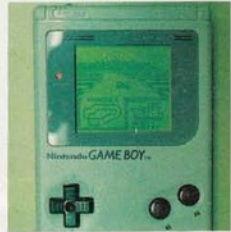
Schwierigkeit: mittel

## MINI-MOTODROM

## F-1 Race

Gut!

Eine ganze Grand-Prix-Saison im Westenaschenformat? Auf insgesamt 14 internationalen Rennstrecken fährt Ihr sowohl gegen den Computer, als auch (via Verbindungskabel und brandaktuellen Vier-Spieler-Adapter) gegen bis zu drei befreundete Game-Boy-Besitzer. Gerast wird in altbekannter Manier: Durch Knopfdruck wird Gas gegeben, drückt man das Pad nach vorne, aktiviert sich zudem ein höchst effektiver Turboantrieb. Diese Gasturborgie für Nintendos Handheld ist durch und durch gelungen. Trotz leichtem 3-D-Ruckeln sind die Batterien des Game Boys nach kurzer Aufwärmphase erstnächst in Gefahr. Die Steuerung ist einfach, die Kollisionsabfrage fair. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen fällt es nicht allzu schwer, auf der Strecke zu bleiben und Grünstreifen und anderen Fahrzeugen auszuweichen. Was nicht



Ein Game Boy gibt Gas

heißt, daß der Sieg (für eine Starterlaubnis auf dem nächsten Kurs nötig) leicht errungen ist: Zum Glück kann man die vielfältigen Hintergrundgrafiken der diversen Rennstrecken auch mittels dem Practice-Modus bestaunen. Eine ganze Rennsaison durchzustehen, dürfte auch erfahrenen Verkehrsrowdys schwerfallen. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

74%

Grafik: 69%

Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

# DYNATEX & GAME-PLAY

## Ihre Videospiele-Spezialisten in Deutschland

» Händleranfragen erwünscht «

Jetzt auch ausgewählte Titel  
für IBM-PC & Amiga erhältlich!  
Erfragen Sie bitte  
Titel & Preise am Telefon!

### Hammerpreise des Monats:

PC-Engine  
Blue Blink  
DM 49,00

SNK's Neo Geo  
Nam-1975  
DM 369,00

Sega Mega Drive  
Golden Axe  
DM 69,00

Game-Gear  
Wonderboy  
DM 59,00

Gameboy  
Puzznic  
DM 39,00

PC Engine GT  
Turbo Express  
lieferbar!

### DYNATEX

Tel. 02301/4134 oder 4153, Fax: 2634

Inh. Hans-Jürgen Grahl  
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede  
tägl. von 9<sup>30</sup>-18<sup>30</sup> Uhr

### BERLIN

Tel. 030/6912156  
tägl. ab 10<sup>00</sup> Uhr

### VERL

Tel. 05246/81184, Fax: 81270  
Inh. Klaus Gievers  
Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1  
tägl. 10<sup>00</sup>-19<sup>00</sup> Uhr, Sa bis 14<sup>00</sup> Uhr

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FITZ-Nummer und VDE-Prüfung.  
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FITZ-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden! (Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag)  
(Gemeinschaftsanzeige von einander unabhängigen Unternehmen)

### POWER TESTS

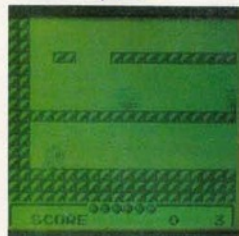
## VIDEOSPIELE

### ROBOTERKEILEREI!

# After Burst

Geh't so

In dem Actionspiel um riesige Kampfdroiden "After Burst" gibt's drei Spielmodi: einmal das nackte Duell gegen einen Computergegner und den Arenakampf gegen einen Kumpel, jeweils in altbewährter Seitenansicht. Im dritten Modus müßt Ihr in jeder Spielstufe, die aus jeweils einem Bild besteht, eine kugelförmige Raumstation per Laser zerstören. Leider steht Euch bei Eurer Aufgabe einiges im Weg. Zum einen gibt es da feindliche Roboter, die Euch an die Blechhaut wollen, zum anderen ist der Weg zur Kugel mit allerlei Hindernissen gespickt.



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

Um ans Ziel zu gelangen, ist Euer Roboter mit allerlei Feinassen ausgerüstet. Er kann laufen, dank Düsentriebwerk hoch springen und per Knopfdruck den Abschußwinkel seiner Waffe verändern. Zusätzlich könnt Ihr einstellen, wie weit der Schuß fliegen soll. Dies ist wichtig, um Feinde zu

treffen, die sich hinter einem Hindernis verborgen halten. Habt Ihr die Station erwischt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Grafisch und spielerisch sorgt After Burst zwar nicht für gewaltige Jubelstürme, für eine nette, unbeschwerte Ballerei, gerade im Duell, reicht's aber allemal. mh

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

59%

Grafik: 48%

Sound: 47%

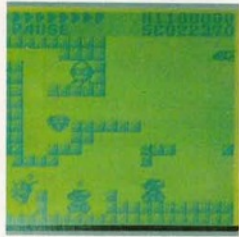
Schwierigkeit: mittel

### BLASE-BALG

# Bubble Bobble

Gut!

Das Game-Boy-Geschäft läuft glänzend, immer mehr Softwarefirmen graben deshalb gestandene Spielhallenklassiker aus, damit man sein geliebtes "Pac Man", "Space Invaders" oder "Bubble Bobble" auch unterwegs spielen kann. Letzter Titel von Taito hat schon auf Computern und anderen Videospielsystemen für Verzückung gesorgt: Ein netter Saurier muß seine Gegner mit Seifenblasen einnebeln und dann wegsticken. Als Lohn verwandelt sich der Schuft in eine Frucht, die Bonuspunkte bringt. Damit die Sprites in einer vernünftigen Größe dargestellt werden können, ist immer ein Ausschnitt des Spielfelds zu sehen, der gescrollt wird. Außerdem kann man jeden einmal erreichten Level per Paßworteingabe direkt wieder anwählen. Die



Die Seifenblasen bringen Monster zum Rasen (Game Boy)

Spielbarkeit der neuen Version ist tadellos und leidet nicht allzusehr unter der Schwarzweißgrafik. Wenn Euch ein spritziges Plattformspiel noch in Eurer Game-Boy-Sammlung gefehlt hat, ist das unverwüstliche Bubble Bobble durchaus geeignet, diese Lücke zu füllen. hl

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

67%

Grafik: 68%

Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel





# M.U.D.S.

## MEAN · UGLY · DIRTY · SPORT

Erleben Sie MUDS, das ultimative Sportspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufbolde. Führen Sie ein Team aus 13 unfreiwilligen (da verurteilten) Spielern zum Sieg!



Illustration: Bill Foy



© 1990 RAINBOW ARTS Rainbow Arts Software GmbH  
Hansaallee 201 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Därtis - Schweiz: Thalí AG

Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulern, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- ... Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:
- ... 16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen
- ... 16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,
- ... einfache Mausbedienung,
- ... 2 Spieler als Team oder gegeneinander,
- ... vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!

# ...PLAY DIRTY!

**Wir berichten rund um den Game Boy: Welche Spiele muß man unbedingt haben, was gibt's Neues an der Zubehörfrent.**



## Licht ins Dunkel

Eines der größten Manos des Game Boys war es bislang, daß man nur bei ausreichend Licht spielen konnte. Dank dem **Game-Light** von Nuby ist jetzt Besserung in Sicht. Der praktische Lichtspender wird über den Bildschirm des Game Boys plaziert und hält dort sattelfest. Leider benötigt das Game Light zusätzlich vier "AA"-Batterien (die stecken auch im Game Boy), was natürlich das Gewicht der Kombination (Game Boy und Game Light) beinahe verdoppelt. Dadurch wird der Game Boy auch etwas kopflastig, was allerdings bei normaler Spieldauer ganz gut verträglich ist. Etwas kräftiger schlägt dagegen die Tatsache auf den Magen, daß der Game Boy nun nicht mehr so problemlos in jede Westentasche paßt. Handlicher als das Lynx ist er trotzdem noch.

Die Qualität der Beleuchtung ist dagegen in Ordnung. Selbst bei absoluter Dunkelheit kann man ohne Probleme spielen. Wer des öfteren bei seinen Game-Boy-Aktivitäten unter Lichtmangel zu leiden hat, der kann sich das knapp 30 Mark teure Game Light durchaus zulegen. Den Vertrieb in Deutschland hat übrigens die Firma Vidis übernommen. *mg*

# UNENTBEHRLICHES

# für unterwegs

Der Game Boy hat seinen Siegeszug auch bei uns angetreten: Bis heute sind knapp eine halbe Million Exemplare des schnuckligen Taschenspielers in Deutschland über den Ladentisch gegangen. Unter so manchem Christbaum wurde an Heiligabend ein Game Boy samt "Te-

tris" aus dem Geschenkpapier geschält. Selbst Leute, die Computer- und Videospiele bislang ablehnend gegenüberstanden, konnten sich der Faszination von "Tetris", "Tennis" oder "Super Mario Land" trotz schlichter Schwarzweißgrafik nicht entziehen. Um all den frischen Game-Boy-Jüngern den

Einstieg zu erleichtern, präsentieren wir an dieser Stelle 15 empfehlende Game-Boy-Module, die jeder haben sollte. Manche Spiele bekommt man offiziell in allen Kaufhäusern, die meisten sind allerdings momentan nur als Import aus Amerika oder Japan bei diversen Versandhändlern zu beziehen. Bei diesen Programmen muß man sich mit teils unverständlichen Anleitungen (schon in den Japanischkurs eingetragene?) herumärgern, was bei allen von uns empfohlenen Spielen kaum ins Gewicht fällt. Außerdem stellen wir interessantes neues Zubehör vor. *mg*

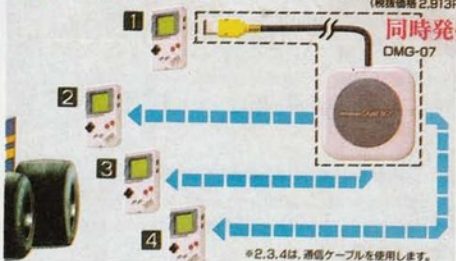
## Aus zwei mach vier

Mit das Schönste am Game Boy und seinen Spielen sind die Zwei-Spieler-Modi. Module wie "Tetris", "Tennis" oder "Quarth" machen mit einem Partner gleich noch mal soviel Spaß. Mehr als zwei Personen konnten bislang allerdings nicht gleichzeitig antreten. Das wird sich in Zukunft ändern. In diesen Tagen erscheint in Japan ein **Vier-Spieler-Adapter** von Nintendo, der

es erlaubt, das passende Programm vorausgesetzt, im Quartett loszulegen. Als erstes Spiel unterstützt das Autorennen "F1-Race" (siehe Test in dieser Ausgabe) den Adapter. Es ist damit zu rechnen, daß in Zukunft weitere Module auch einen Modus für bis zu vier Spielern bieten werden. Der Adapter soll um die 50 Mark kosten, und ist als Import erhältlich. *mg*

## 4人用アダプタ

発売日 11月9日  
税込価格 3,000円  
(税別価格 2,913円)



Im Quartett echt nett: Noch mehr Game-Boy-Spaß mit dem Vier-Spieler-Adapter (Bildquelle: Nintendo of Japan)

## 15 empfehlenswerte Game-Boy-Spiele

Titel	Hersteller	Beschreibung	POWER-WERTUNG
Tetris	Nintendo	Beste Version des genialen Turtelspiels mit spannendem Zwei-Spieler-Modus und Langzeitmotivation.	96%
Tennis	Nintendo	Hervorragendes Tennisspiel mit ausgefeilter Steuerung, vier schlagkräftigen Computergegnern und Zwei-Spieler-Modus.	90%
Super Mario Land	Nintendo	Tolles Geschicklichkeitsspiel im Stil von "Super Mario Bros" mit neuen Features und vier Levels, drei Spielstufen.	88%
Kirby's Puzzle Boy	Acclaim	Fesselndes Turtelspiel mit ühnungen verzwickter Levels und einem interessanten Zwei-Spieler-Modus.	86%
Dr. Mario	Nintendo	Mischung aus "Tetris" und "Yar in einer Reihe". Die originale Spielidee sorgt für langfristige Motivation — auch zu zweit.	83%
Castlevania	Konami	Prachtvolles Action-Adventure mit vier großen Levels. Besser als die beiden Castlevania-Spiele auf dem NES.	83%
Bomber Boy	Hudson Soft	Hehrlich destruktives Geschicklichkeitsspiel um und mit Bomben. Macht alleine viel Spaß, zu zweit schon heute ein Klassiker.	82%
Quarth	Konami	Tolles Geschicklichkeitsspiel mit taktischem Einschlag, massig Extras und motivierendem Zwei-Spieler-Modus.	84%
Sokoban 1 & 2	Pony Canyon	Prima spielbare Umsetzung des Turtels. Beide Module bieten je um die 100 knifflige Levels.	81%/78%
Puzznic	Taito	Packendes Denkspiel mit über 100 verzwickten Levels. Auch in Schwarzweiß wunderbar spielbar.	80%
Nemesis	Konami	Rasantes, horizontal scrollendes Actionspiel mit schmucker Grafik. Fünf Levels und nette Extras sorgen für Abwechslung.	80%
Gargoyle's Quest	Capcom	Sehr schweres, aber ungemein fesselndes Action-Adventure im Stil der "Zelda"-Serie inklusive Fallwurmmodus.	80%
Hyder Lode Runner	Bandai	Tolle Variante des Klassikers. Extrem verzwickte Levels, fernem Geschick und graue Zellen als Hürde.	79%
Final Fantasy Legend	Square	Packendes Rollenspiel mit Dutzenden von Monstern, Zaubersprüchen, Ausrüstungsgegenständen und Batterie.	78%
Batman	Sun Soft	Tolles, horizontal scrollendes Geschicklichkeitsspiel mit vier abwechslungsreichen Levels und schöner Grafik.	80%



## Head On

Vor knapp zehn Jahren hieß es "Dodgē Em" und wurde auf der VCS-Konsole gespielt. Heute macht es als "Head On" die Game Boys unsicher. Mit einem Rennwagen düst Ihr über den Bildschirm und sammelt Pillen ein. Zusätzlich zum wenig abwechslungsreichen Originalspiel gibt es eine erweiterte Variante, die mit Extras aufwartet sowie einen Zwei-Spieler-Modus. Trotz der einfachen Spielidee macht Head On kurzfristig Spaß. Kein Modul, an dem man wochenlang hängt. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Tecmo  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 52%**

Grafik: 23% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel



## Ninja Adventure

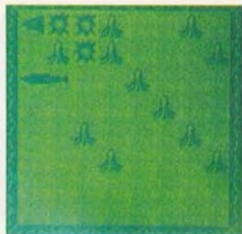
Jalecos gradliniges Jump'n Run-Abenteuer "Ninja Adventure" ist trotz kurzweiliger Japanisch-Einlagen problemlos spielbar. Man hüpf unerschrocken durch mehrere horizontal scrollende Levels, schießt auf Feinde, sammelt zwecks Energiegewinnung deren Überreste auf und tritt zum Duell gegen diverse Obermote an. Das Ganze ist nicht sonderlich spektakulär, aber ohne große Mankos. Ein netter Geschicklichkeitstest, den man nicht unbedingt haben muß. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Jaleco  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 58%**

Grafik: 61% Sound: 50%

Schwierigkeit: mittel



## Navy Blue 90

Wer zu faul ist, "Schiffe versenken" mit Papier und Bleistift zu spielen, kann jetzt mit dem Game Boy auf Feindfahrt gehen. Ihr tretet gegen einen happigen Computergegner an oder schickt die Pötte eines Kumpels zu den Fischen. Neben sieben unterschiedlichen Schiffen und Flugzeugen habt Ihr die Wahl zwischen diversen Bömbchen und Spionagebojen, die Euch die Positionen der gegnerischen Schiffe verraten. "Navy Blue 90" bietet leider wenig Fortschritt zum ersten Teil. *vw*

Genre: Strategiespiel  
Hersteller: Use Corporation  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 39%**

Grafik: 53% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



## Astro Rabby

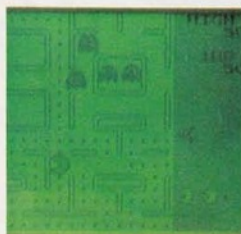
"Astro Rabby" ist ein Geschicklichkeitsspiel der etwas seltsamen Art. Ihr seht die Spielfläche aus der Vogelperspektive. Mit Eurem Astro-Hasen düst Ihr über die Landschaft und springt dabei von Turm zu Turm. In den Türmen sind Extras versteckt, die Euch das Hoppelhasenleben etwas erleichtern. Abgesehen von dem nicht gerade furiosen Spielprinzip (hüpfen und sammeln) ist Astro Rabby auch grafisch keine Offenbarung. Es fällt schwer die jeweiligen Gegner auf dem Boden auszumachen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: IGS  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 44%**

Grafik: 34% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel



## Pac-Man

Diesen Herrn im zeitlos-gelben Grinse-Outfit muß man nicht mehr vorstellen. Namcot hat es geschafft, den Spielegeschichte pixelgenau auf den Game Boy zu übertragen: Beim Spielen fühlt man sich 10 Jahre jünger. Nichts wurde weggelassen, nichts hinzugefügt. Da das Spielfeld in seiner ganzen Pracht nicht auf dem Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Wer "Pac-Man" schon immer unterwegs spielen wollte, der wird sich freuen; Pillengegner sollten das Modul einfach ignorieren. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Namcot  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 53%**

Grafik: 31% Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel



## Go! Go! Tank

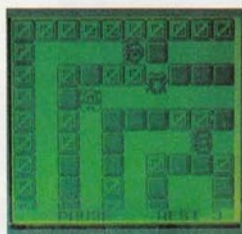
Der Spieler steuert in zwölf Levels einen Flieger; der sammelt mit einem Greifarm Steine auf, die einem computergesteuerten Panzer im Weg liegen. Mit den Steinen baut man dann Treppen, um den Panzer ins Ziel zu bringen. Die ersten Levels sind noch ganz einfach, aber dann wird's happig. Der Flieger zieht immer nach oben, so daß man beim Steuern aufpassen muß — man knallt fürchterlich schnell gegen ein Hindernis. Netze Idee, spielerisch guter Durchschnitt. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Copya System  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 51%**

Grafik: 42% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer



## Battle Bull

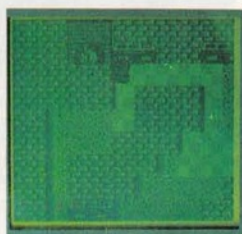
Ein kleiner Bulldozer schiebt Spielsteine auf seine Gegenspieler — päng, weg sind sie. Nach jeder bestandenen Runde darf man einen Shop besuchen. Der hat folgendes im Angebot: stärkere Motoren, stärkere Schaufeln zum schnelleren Schubsen, ein paar Extraleben, einen Supersprung, und sogar Waffen, mit denen man der Konkurrenz eins auf die Panzerung brennen kann. Ein Paßwortsystem und ein Zwei-Spieler-Modus runden das netze, aber nicht sonderlich gehaltvolle Spiel ab. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Seta  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 53%**

Grafik: 49% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



## Momopei

Momopei, der Held dieses Geschicklichkeitsspiels, schwingt flott einen kleinen Schrubber, mit dem er alle verdreckten Bodenfliesen im königlichen Schloß säubern darf. Diverse Geister, mit denen er nicht kollidieren darf, kreuzen seinen Weg; Momopei kann kurzzeitig Extras benutzen, die ihm das Leben etwas leichter machen. Das Spiel ist ganz niedrig, aber alles andere als ein Knüller. Auf Dauer wird's eintönig, da helfen auch die nette Aufmachung und die fünf Continues nichts. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sigma  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 47%**

Grafik: 54% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Der Ruf nach "Pixel-Pracht" wurde erhört. Zuletzt vor zwei Jahren erfreuten wir die Leser mit Bildern, die wir im Rahmen unserer Tests nicht zeigen konnten, die dennoch zu schön sind, um sie unter den Teppich zu kehren: Gelungene Ladebilder und vorbildliche Introgemälde, Grafiken aus Vor-, Ab- und Nachspännen. wi

# PIXE



Danke, Martin!  
"Super Mario Land" ist durchgespielt, gut gelaunt verabschieden sich Hauptakteur Mario (links), der momentan arbeitslose Bruder Luigi (rechts) und die Märchenprinzessin (Mitte) von ihrem Retter und größten Fan.

Feministinnen im 21. Jahrhundert: Ist der erste Level leergeballert, zeigt sich dem Spieler ein "Burning Angels" in typischer Arbeitskleidung.



# L-PRACHT



Mädels & Meretzky: Der Ex-Infocom-Erzähler und "Sorcerers get all the Girls"-Programmierer genießt die Vorzüge seines Standes. Das Titelbild ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf stapelweise Grafik vom Feinsten.



Wer bei Psygnosis übelst klagt, der hat auch das Intro meist abgeschaut: Klar, daß Readysoft bei der Entwicklung ihres "Beast"-Konkurrenten "Wrath of the Demon" auch auf den protzigen Vorspann nicht verzichten wollten.

Märchen und Mythen made in Japan: Hat man den ersten Level des Actionknallers "Elemental Master" glücklich durchspielt, gesellt sich eine gute Fee mit Rat und Tat zum gestreßten Mega-Drive-Helden.

# G E F U N D E N:



# DER BESTE SPIELEKENNER

**N**un steht er fest: der beste Spielekenner. Insgesamt mußten 90 knallharte Fragen beantwortet werden; eine Aufgabe, die nur drei (!) Einsender knapp schaffen. Redaktionsfee Ulli zog mit verbundenen Augen den Gewinner: Reinhard Schaffner aus Fridolfing. Reinhard darf sich nun auf ein unvergessliches Erlebnis freuen: einen Besuch mit einer Begleitperson in Disneyworld. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts. Wir gratulieren von Herzen. Außerdem haben gewonnen...

...einen Commodore Amiga: Gregor Mechttersheimer, 8134 Niederpöcking,

...ein Sega Master System: Timo Sticher, 2848 Vechta,

...ein Game Boy: Christoph Nagel, 2190 Cuxhaven 1,

Michael Hürth, 4630 Bochum 1, Ralf Kick, 7706 Eigeltingen, Daniel Gatti, 6457 Maintal 3, Walter Schmies, 4470 Meppen,

...ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen:

Bernhold Fredrik, CH-4106 Therwil, Gunnar Schulte, 5600 Wuppertal 11,

...je ein Exemplar "Battle of Britain", vom Programmierer handsigniert:

Wolfgang Seifert, 8720 Schweinfurt, Daniel Nav, 6090 Rüsselsheim, Albert Moll, 5000 Köln 91,

Oliver Hollmann, 5750 Mendern 1,

Holger Töpfer, 8500 Nürnberg, Dariusz Rozanski, 5880 Lüdenscheid,

Oliver Rieckers, 2803 Weyhe, Marcus Hohnstädt, 2847 Barnstorf

Christoph Weiss, A-1050 Wien, Alwin Ibbra, 8000 München 83.

Und hier die Antworten auf die Fragen:

## 1. Frage

Durch welche Leistung wurden die Sowjetrussen Alexej Paschnow und Vadim Gerassimow berühmt? Sie erfanden "Tetris".

## 2. Frage

Von welchem Programmierer stammt der Spruch "Die meisten Dinge in unseren Spielen sind so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie"? Marc Crowe

## 3. Frage

Welchen der folgenden drei Herren kann man in "Ultima V" als Fighter in seine Party aufnehmen? Geoffrey

## 4. Frage

Wie heißt der Oberschurke in Capcom's "Tiger Road"? Ryu Kin Oh

## 5. Frage

Zu welchem der folgenden drei Fußballer gibt es noch kein Computerspiel? Franz Beckenbauer

## 6. Frage

Wie heißen die Geschwister der Comicfigur Starkiller? Trantor, Ryygar, Gryzor und Rastan

## 7. Frage

Wie heißen die beiden Helden in Tengens "Xybots"? Rock und Ace

## 8. Frage

Wie heißt die zu rettende Prinzessin in "Dragon Spirit"? Alicia

## 9. Frage

Es gibt ein Sportspiel, das den Namen des Kanadiers Wayne Gretzky trägt. Wayne Beruf ist... Eishockeyprofi

## 10. Frage

Wie heißt der Bruder von Mario in den Spielen "Mario Bros." und "Super Mario Bros."? Luigi

## 11. Frage

Welcher der drei folgenden Boxer kommt nicht im Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out" vor? Macho Maga

## 12. Frage

Von welchem japanischen Hersteller stammt der Spielautomatenklassiker "Space Invaders"? Taito

## 13. Frage

Wie viele "Batman"-Computerspiele hat Ocean bisher veröffentlicht? drei

## 14. Frage

Welches Computerspiel wählte POWER PLAY zum "Flop des Jahres 1988"? Whirlig

## 15. Frage

Bei welcher Softwarefirma arbeitete Bob Jacob, bevor er 1986 Cinemaware gründete? Aegis

## 16. Frage

Welche der drei folgenden Steinzeitbeschäftigungen findet man als Disziplin bei Electronic Arts' "Caveman Ugh-lympics"? Partnerweltwurf

## 17. Frage

Welche Staatsangehörigkeit hat "Quedex"-Programmierer Stavros Fasoulas? finnisch

## 18. Frage

In welchem Rollenspiel gibt es ein Dungeon namens "Berlin"? The Bard's Tale III

## 19. Frage

Wie heißt der vollständige Titel dieses deutschen Adventures: "Mit Jeans und..."

## 20. Frage

Was hat "Life Force" mit "Salamander" zu tun? Die Spiele sind bis auf die Namen identisch.

## 21. Frage

Welche Nummer hat das "Attack Sub" in der gleichnamigen U-Boot-Simulation von Electronic Arts? 688

## 22. Frage

Mit welchem der folgenden drei ST/Amiga-Spiele hatte 3-D-Experte Jez San nichts zu tun? Interphase

## 23. Frage

In welchem Programm kann man als Spielfigur einen der beiden Söhne eines gewissen Yoshimoto wählen? Lords of the Rising Sun

## 24. Frage

Welche Monster hat Oberbösewicht Tarjan beim Endkampf in "The Bard's Tale III" um sich geschart? Rock Demons, Black Slayers und Vampire Lords

## 25. Frage

Wie hieß das erste Computerspiel, das die amerikanische Softwarefirma FTL veröffentlichte? Sundog

## 26. Frage

Bei welchem der folgenden Sportspiele gibt es keine gelben Karten (Verwarnungen)? Microprose Soccer

## 27. Frage

Von welchem Programmierer stammt

der Satz "Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles, was ich kenne, sind Pixel"?

## 28. Frage

Welches Benzin tankt Trantor für seinen Flammenwerfer in der 15. Folge von Starkiller? Metaxo bleifrei

## 29. Frage

Was haben die ST-Versionen von "Turbo Out Run", "African Raiders" und "Road Blasters" gemeinsam? Alle drei sind Rennspiele.

## 30. Frage

Bei welchem Lucasfilm-Games-Programm war George Lucas entscheidend am Spieldesign beteiligt? "Rescue on Fractalus": Erst auf seine Anregung hin konnte man die Gegner abschließen.

## 31. Frage

Was haben "California Games", "World Games" und "Ghostbusters" gemeinsam? Sie erschienen erst als Computerspiel, dann als Videospiel.

## 32. Frage

Welcher Automatenhersteller verwendet in vielen seiner Spiele die Währung "Zenny"? Capcom

## 33. Frage

Wieviele "Ghostbusters"-Computerspiele hat Activision bisher veröffentlicht? drei

## 34. Frage

Was wird bei "Time Scanner" simuliert? Flipper

## 35. Frage

Wie heißt die letzte der 500 "Populous"-Welten? Shadwildon

## 36. Frage

Was haben die Filme "Running Man", "Terminator" und "Red Heat" gemeinsam? Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller

## 37. Frage

Wie groß ist die Farbpalette von Ataris Oldie-Videospiel VCS 2600? 256 Farben

## 38. Frage

Welcher der folgenden drei Softwareklassiker stammt von "Typhoon Thompson"-Designer Dan Gorlin? Choplifter

## 39. Frage

Durch welche Stadt fährt man in Spectrum Holobytes Simulation "Vette"?

San Francisco

**40. Frage**

Mit welchen der folgenden Jobs verdient sich Andrew Hewson in der Zeit, bevor er Hewson Software gründete, seine Brötchen?

Radiocarbon-Experte im British Museum

**41. Frage**

In welchem der folgenden Spiele aktiviert man den Cheat-Modus mit dem Satz "We're on a mission from god!"?

Starglider II

**42. Frage**

Welches der folgenden Spiele ist keine Basketball-Simulation?

Hardball

**43. Frage**

Was haben die Computerspiele "Summer Games", "Sentinel Worlds II" und "Budokan" gemeinsam?

Grafiken von Michael Kosaka

**44. Frage**

Interplays "Neuromancer" ist die Umsetzung eines ...

Romans

**45. Frage**

Wie heißt der Lieblings-Fußballverein von Sound-Programmierer Martin Galway?

Manchester United

**46. Frage**

Wer veröffentlichte das offizielle Computerspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 1986?

U.S. Gold

**47. Frage**

Welches der folgenden Softwarehäuser hat noch keine Golfsimulation veröffentlicht?

Epyx

**48. Frage**

Wer hörtet im Adventure-Klassiker "Maniac Mansion" das Benzin für die Kettensäge?

Niemand: Es gibt keines.

**49. Frage**

Von welchem Hersteller stammt der "Donkey Kong"-Spielautomat?

Nintendo

**50. Frage**

Zu welchem der folgenden Comichelden veröffentlichte U.S. Gold ein Computerspiel?

Captain America

**51. Frage**

Wie lautete Starkillers erster Satz in der ersten Folge des Starkiller-Comics?

"Das Universum wird vor mir im Staube kriechen!"

**52. Frage**

Wie heißt die Sega-Master-System-Umsetzung von Segas Spielautomat "S.D.I."?

Global Defense

**53. Frage**

Welches Programm wählten die Leser von Happy-Computer 1984 zum Computerspiel des Jahres?

Summer Games

**54. Frage**

Zu welchem der folgenden Computerspiele gab es keine Nachfolger?

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

**55. Frage**

Welches der folgenden Krimi-Adventures ist nicht von Infocom?

Borrowed Time

**56. Frage**

Welches der folgenden drei Flugzeugsimulationen taucht im Titel von zwei Microprose-Simulationen auf?

F-15

**57. Frage**

Wie heißt der gefiederte Held in "New

Zealand Story"?

Tiki

**58. Frage**

Welcher der folgenden Oldie-Computer hatte vier Joystick-Ports?

Atari 800

**59. Frage**

Wie heißt die schmucke Polizistenfigur aus der "Police Quest"-Reihe?

Sonny Bonds

**60. Frage**

Welche Simulation stammt nicht von "Their finest hour"-Programmierer Lawrence Holland?

PT 109

**61. Frage**

Wie viele Mannschaften kämpfen im Ligamodus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?

28

**62. Frage**

Welches der folgenden drei ST/Amiga-Spiele wurde nicht von Steve Bak programmiert?

Xenon

**63. Frage**

Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computerspiele?

drei

**64. Frage**

Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' Kampfspiel "Budokan"?

Jiyu-Renshu

**65. Frage**

Wie heißt das 3-D-Grafiksystem, das bei den Spielen "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?

Freescape

**66. Frage**

Wo findet man "Dullsville"?

In "Sim City"

**67. Frage**

Welches der drei folgenden Spiele ist keine Umsetzung eines Sega-Automaten?

Lock On

**68. Frage**

Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?

Empire

**69. Frage**

Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategiespiel von PSS statt?

Europe

**70. Frage**

Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?

U.S. Gold

**71. Frage**

Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocomler Brian Moriarty?

Zork

**72. Frage**

Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Simulation "Gunship"?

AH-64 A "Apache"

**73. Frage**

Welche Welt ist nicht auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?

Legoland

**74. Frage**

Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" im Klassiker Elite maximal mit sich führen?

vier

**75. Frage**

Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga?

motherfuckenkiwibastards

**76. Frage**

Heißt das Spiel "Better dead than ...

... alien

**77. Frage**

Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?

Elvin Atombender

**78. Frage**

Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschrieben?

acht

**79. Frage**

In welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?

In Lytton

**80. Frage**

Welcher Star half den Exxos-Programmierern für "Captain Blood" mit digitalisierten Songs aus?

Jean Michel Jarre

**81. Frage**

Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?

Ice Climber

**82. Frage**

Wie hieß der erste Atari-Automat?

Pong

**83. Frage**

Was sammelte man in "Boulder Dash"?

Diamanten

**84. Frage**

Welche Sensation gehört nicht zu den "Circus Attractions"?

Dressnummer

**85. Frage**

Wer sind die "Tuner"?

Alle "Kult"-Spieler

**86. Frage**

Wie viele verschiedene Klötzchentypen gibt es bei "Tetris"?

sieben

**87. Frage**

Mit welcher Tastenkombination bekommt man beim "F16 Falcon"-Cheat mehr Munition?

«X», «SHIFT» und «Control» drücken

**88. Frage**

Wie heißt die Spielfigur, mit der man in Midwinter immer startet?

John Stark

**89. Frage**

Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wasldin in seine Party nehmen kann?

Ace

**90. Frage**

Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?

144



COMPACT DISC

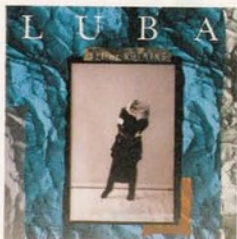


**Robert Palmer:  
Don't explain**

Das Bügelfaltenlächeln täuscht nicht darüber hinweg: Palmers Neuste ist ziemlich lasch. Zwar beginnt "Don't explain" mit saftigem Hardrock, durchgestylten Riffs und Wimmersoli, doch nach drei weiteren harten Stücken geht's quer durch den Gemüsegarten: Vom Sottie-Reggae über A-Capella-Schnulzen zur puren gehauchten Bar-Musik, bei der man sich am besten wimmernd an den nächsten Tresen krallt. Wer mehr von Palmer wissen will, sollte auf den Sampler "Addictions" zurückgreifen. *al*

EMI CDP 79 5464 2  
66:35 Minuten / 18 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

COMPACT DISC

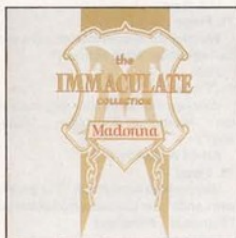


**Luba: All or nothing**

In der heimeligen Einsamkeit Kanadas brodelte jahrelang ein Rock-Vulkan, der dank "All or nothing" auch in Europa ausbrechen dürfte. Frische, unverbrauchte Pop- und Rockmusik vom Allerfeinsten wird von Sängerin und Komponisten Luba samt Band so knackig präsentiert, daß einigen heimischen Hitparaden-Hüpfern das Playback-Band im Recorder verschmort. Wenn es in der Klügel-verseuchten Musikszene noch Gerechtigkeit gibt, muß diese fantastische Platte in den Top ten landen. *mg*

Capitol CDP 79 3176 2  
49:51 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

COMPACT DISC

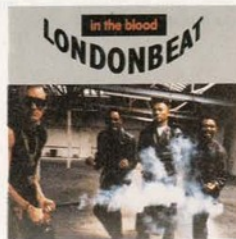


**Madonna: The immaculate Collection**

17mal Madonna, 17mal perfekt inszenierte Popmusik: Die Auswahl der Songs auf der "Best of"-CD (zwei neue Stücke sind dabei) ist größtenteils glücklich. Vom gefühlvollen "Live to tell", über das kontroverse "Like a Prayer" bis hin zum aktuellen Zankapitel "Justify my Love" ist fast alles vertreten, was bekannt und hitparadengeprüft ist. Um auch Besitzer der bisherigen Madonna-Alben zum Kauf zu animieren, wurden einige Lieder neu abgemischt — der Unterschied hält sich allerdings (zum Glück) in Grenzen. *mg*

Sire/Warner 7599-26440-2  
73:34 Minuten / 17 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Londonbeat: In the Blood**

Mit den Dancefloor-Formationen ist das so eine Sache: Meist reicht die musikalische Potenz nur zur dahingesampelten Eintagsfliege; auf die Hitsingle folgt der Gang ins Noten-Nirwana. Londonbeat bieten Erstaunliches: Tanzbare Rhythmen mit richtigen Melodien unterlegt — sowas gibt's auch noch. Zwar kommen nicht alle Songs an das Kaliber der Hits "I've been thinking about you" und "A better Love" ran, aber man kann sich die CD anhören, ohne daß eine Nummer wie die andere klingt. *hl*

RCA ZD 74810  
50:28 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

Musik • Bücher • Filme

COMPACT DISC

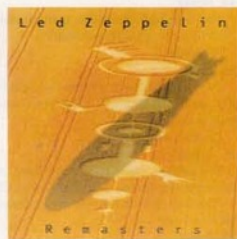


**Debbie Gibson:  
Anything is possible**

Um es sich mit keinem Fan zu verscherzen, hat der Gibson-Clan (Multitalent Debbie komponiert, singt, arrangiert und produziert; Mutter Diana magt und produziert mit) die neue CD strikt zweigeteilt. Acht Stücke bieten flotte Dancefloor-Nummern (sehr gut: "Deep Down"), ebensoviele Songs sind eher für einen romantischen Schmusabend geeignet. Trotz der enormen Quantität kommt das Album nicht an die gute "Electric Youth"-CD heran. *mg*

Atlantic 7567-82167-2  
73:38 Minuten / 16 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC



**Led Zeppelin:  
Remasters**

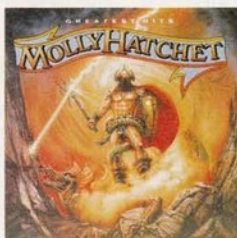
Daß harter Bluesrock auch zum Zu- und Reinhören taugen kann, beweisen die auf Digitalniveau gebrachten größten Erfolge von Led Zeppelin. Die legendäre Formation um Robert Plant und Jimmy Page ist auf diesem Doppelalbum mit so ziemlich allen Hits vertreten. Im Vergleich zum einfallstosen Dröhn- und Würgound so mancher Speed-Metal-Nachwuchsscombi ist die Klangkraft des Zeppelin-Vermächtnisses eine wahre Wohltat. *hl*

Atlantic 7567-80415-2  
145:07 Minuten (2 CDs) / 26 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Weiche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests 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



### Molly Hatchet: Greatest Hits

Songtitel wie "Whiskey Man" oder "Shake the House down" deuten schon, wo es musikalisch langgeht: Molly Hatchet pflegen die Weisen des rauhen Südstaatenrocks, gitarrenlastig und für erhöhte Lautstärke besonders geeignet. Neben zwei neuen Titeln bietet ihre Greatest Hits-CD zehn ältere Tracks. Auf Dauer klingt alles ein bißchen ähnlich, aber einen gewissen Holzhammercharme kann man den kernigen Krachern nicht absprechen. Mächtig fetzig. *hl*

Epic 467593 2

59:12 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## COMPACT DISC



### Peter Gabriel: Shaking the Tree

Überfällig war sie, die "Greatest Hits"-Zusammenstellung von Peter Gabriel. Alten Fans des ehemaligen Genesis-Frontmanns wird nichts Neues geboten: alle Songs waren schon einmal veröffentlicht worden. Neben Knallern wie "Soulsbury Hill" und "Sledgehammer" quält sich der Hörer auch durch Einfallslosigkeit wie "San Jacinto", bei denen man sich ernsthaft fragt, was sie auf einer "Best of"-CD zu suchen haben. Immerhin ist die Auswahl groß: 77 Minuten Spielzeit sind anständig. *hl*

Virgin PGTV 6

77:19 Minuten / 16 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## BUCH



### Das Dungeon — der schwarze Turm

Im Jahre 1878 macht sich der englische Major Clive Ffoliot auf, seinen in Afrika verschollenen Bruder aufzuspüren. Neville Ffoliot wollte, wie schon andere Abenteurer vor ihm, die Quellen des Nils entdecken. Leider ist etwas bei der Suche schiefgegangen und seitdem wird Neville vermißt. Obwohl Clive der Erbe eines fürstlichen Vermögens ist, alle Freunde und Bekannten meinen, daß es um Neville nicht schade sei, schiffte Clive sich ebenfalls nach Afrika ein.

Auf seiner Reise gerät Clive durch ein Seebeben in eine eigenartige und fantastische Welt: "Das Dungeon". Anscheinend muß auch Neville in das Dungeon verschlagen worden sein, und Clive setzt seine Suche fort. Das Dungeon wird von den unterschiedlichsten Figuren bewohnt, die aus verschiedenen Welten und Zeitepochen zu stammen scheinen. So trifft Clive auf ein mysteriöses Hundewesen namens Flimbogg, das sich ihm auf der Suche nach Neville anschließt. Nach und nach trifft Clive auf andere Geschöpfe, die sich zu ihm gesellen. Z.B. Benutzer Annie, die aus einer zukünftigen Erde stammt.

Die Buchserie "Das Dungeon" erinnert von seiner Grundkonzeption entfernt an die "Flußwelt"-Romane und die "Welt der tausend Ebenen"-Reihe von Philip Jos Farmer. Obwohl der Altmeister nicht selbst die Feder geführt hat, sondern nur als Herausgeber in Erscheinung tritt, ist unverkennbar seine Handschrift zu erkennen. Trotzdem blieb für die bisher vier Autoren Richard A. Lupoff (erster und sechster Teil), Bruce Coville (zweiter Band), Charles de Lint (dritter und fünfter Roman) und Robin W. Bailey (viertes Buch) genügend Freiraum für eigenständige Geschichten. Zwar ist das Grundkonzept immer gleich: Clive sucht in fremder Welt nach seinem Bruder, aber dank verschiedener Autoren und jeweils anderen Welten ist jeder Band eine Herausforderung. *mh*

ISBN: 3-453-04503-3

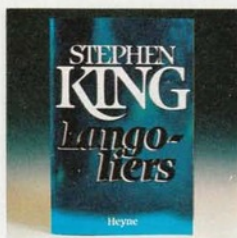
Autor: Richard A. Lupoff

Verlag: Heyne

Preis: 14,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## BUCH



### Stephen King: Langoliers

Bundesweit atmen die Buchhändler Ende 1990 vereinigt auf: Gottlob, der neue Stephen King war noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest erschienen. Der amerikanische Gruselmeister und Bestsellerlistenkletterer legt mit "Langoliers" einen Band vor, in dem zwei Kurzromane vereint sind. Schimpf und Schand über den Heyne-Verlag, der mit allen Mitteln versuchte, den Band auf die Elefantengröße einer Schwarte wie "Tommyknockers" zu blähen. Die strammen 512 Seiten erreicht das Buch nur durch Verwendung eines großen Zeichensatzes, außerdem wurde auf dickem Papier gedruckt. Der King-Fan wird solche Tricks gnädig verzeihen und sich wohligher seufzend in die erste Geschichte stürzen. Bei Langoliers läuft der Autor, bei demselben letzten Roman "Stark/The dark Hall" der Ideenmotor teilweise im Leerlauf röchelte, zu großer Form auf. Das Dumme ist nur, daß man nicht zu viel von Langoliers verraten darf, ohne die Spannung zu zerstören. King gelingt es, die reichlich abgedrehte und fantasievolle Geschichte erstaunlich glaubwürdig und spannend zu erzählen.

Bodenständiger ist der Handlungsrahmen von "Das heimliche Fenster...". Ein Bestsellerautor, der in der Abgeschlossenheit seines Landsitzes eine frische Scheidung verarbeiten will, wird von einem phantomhaften Besucher heimgesucht. Der gute Mann heißt Shooter und behauptet, ihm sei die Idee zu einer Geschichte gestohlen worden. Um seinen Worten Nachdruck zu verleihen, pinnt er für des Hausherrn Schmeuskatze mit einem Schraubenzieher an die Veranda und läßt sich noch einige andere Nettigkeiten einfallen. Diese zweite Geschichte fällt gegenüber Langoliers etwas ab, bietet aber gehobene Schauerunterhaltung mit einem etwas zu durchsichtigen Schluß. Von einer Formkrise ist bei Stephen King jedenfalls nicht viel zu spüren. Er kitzelt die Nerven seiner Leser mit Routine und Geschick. *hl*

ISBN: 3-453-04674-9

Autor: Stephen King

Verlag: Heyne

Preis: 24,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## VIDEOFILM



### Black Rain

Die New Yorker Bullen sind schon eine ganz besondere Sorte Mensch: Hart, desillusioniert, korrupt, arrogant und mit allen Wassern gewaschen. Nick Conklin, von Michael Douglas sehr überzeugend gespielt, ist so ein Prachtexemplar der menschlichen Rasse. Zusammen mit einem Kollegen, muß er einen japanischen Mafia-Killer zurück nach Osaka bringen und wird prompt von cleveren Asiaten-Gangstern gelemmt. Kein Wunder also, daß seine japanischen Kollegen ihn am liebsten gleich wieder in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zurückschicken würden. Doch Nick ist zutiefst in seiner Bullenlehre gekränkt und mischt sich beharrlich und mit dem Feingefühl einer Dampfwalze in die laufenden Ermittlungen ein. Diesem Frontalangriff amerikanischer Selbstherrlichkeit sind weder die feinsinnigen asiatischen Kollegen, noch die nicht gerade zimperlichen Gangster gewachsen. Was der Polizei nicht gelingt, schafft Nick fast im Alleingang. Er erledigt nicht nur seinen verlorengegangenen Killer, sondern räumt auch noch gewaltig unter den Mafiosi auf. Mögen die Japaner auch die besseren Computer bauen, wenn es um Verbrechensbekämpfung geht, dann können sie einem richtigen Ami eben doch nicht das Wasser reichen. Kult-Regisseur Ridley Scott, der uns schon mit "Alien" und "Blade Runner" die Kinossessel gewaltig anheizte, hat mit "Black Rain" wieder einen fulminanten Augenschmaus auf die Leinwand zubereitet. In gewohnt fein inszenierter Werbefilmästhetik prügelt und ballert sich Held Michael Douglas, durch das nächtliche Neonlicht Osaka. Liebhaber von rasantem amerikanischen Actionkino kommen voll auf ihre Kosten. *vw*

Regie: Ridley Scott

Produzent: Stanley R. Jaffe,

Sherry Lansing

Drehbuch: Craig Bolotin,

Warren Lewis

Hauptdarsteller: Michael

Douglas, Andy Garcia,

Ken Takakura

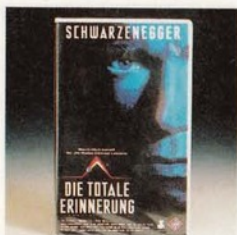
Laufzeit: 120 Minuten

FSK-Freigabe: ab 16 Jahren

Video-Anbieter: CIC

**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## VIDEOFILM



## Die totale Erinnerung

Im Jahr 2075 reisen die Menschen mit Raumschiffen im Sonnensystem umher, haben den Mars kolonisiert, fahren mit vollautomatischen Taxis und lassen sich von holografischen Filmlehrern Tennisunterrichten geben. In dieser High-Tech-Welt lebt Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger). Obwohl Doug mit seiner Arbeit und seiner bildhübschen blonden Ehefrau glücklich und zufrieden sein sollte, hat er ein Problem. Jede Nacht träumt er vom Mars. Da sein Eheweib einem Umzug zum roten Planeten nicht zustimmt, wendet sich Doug an die "Traumfirma" Recall. Leider läuft etwas schief, beim Implantieren des Traumurlaubs in Dougs Gehirn werden alle Erinnerungen wieder abgebuddelt. Doug findet heraus, daß er nicht Douglas Quaid, sondern ein Kerl namens Hauser sei. Hauser war Agent des Chefs vom Mars: Coahaagen. Coahaagen ist ein finsterner Bursche, der nur Profit im Kopf hat. Doug fliegt zum Mars und räumt unter den Truppen von Coahaagen furchtbar auf.

"Die totale Erinnerung" ist ein ungeprübtes Actionvergnügen. Dank der Haudrauftaktik von Schwarzenegger, der Federführung von Actionregisseur Paul Verhoeven (Robocop) und tonnenweisen Spezialeffekten kommt der Zuschauer kaum zum Atemholen. Allerdings sind einige Szenen der original Kinofassung der Schere zum Opfer gefallen. Warum bei dieser als "jugendfrei" gekennzeichneten Fassung einige Gewaltscenen geschnitten wurden und andere nicht, bleibt schleierhaft – denn Kunstblut fließt immer noch reichlich. Eine Videoversion, die ab 18 Jahren freigegeben ist, soll folgen. *mh*

**Regie:** Paul Verhoeven  
**Produzent:** Buzz Feitshaus, Ronald Shusett  
**Drehbuch:** Ronald Shusett, Dann O'Bannon, John Povitl  
**Darsteller:** Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Michael Ironside  
**Laufzeit:** ca. 106 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Videoanbieter:** Ufa  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert

## VIDEOFILM



## Die Teufelin

Ruth und Rob führen eigentlich eine ganz brauchbare Ehe. Er ist ein aufstrebender Finanzberater, der an einer steilen Karriere bastelt. Sie bringt zwar einige Plünde zuviel auf die Waage und ist ab und zu recht tolpatschig, kümmert sich aber liebevoll um ihren Mann und die zwei Kinder. Als das Paar eines Abends eine elegante Party besucht, kommt es zu einem verhängnisvollen Zwischenfall. Ruth (wird von Amerikas aktueller Komikerin Nummer 1, Roseanne Barr, gespielt), rempelt aus Versehen die berühmte Romanautorin Mary Fisher (Meryl Streep) an. Bob eilt sogleich zu Hilfe und kümmert sich sehr intensiv um die märchenhaft anmutende Mary. Die steinerne Schönheit ist ihrerseits vom hilfsbereiten Bob angetan und läßt sich von ihm zu ihrem traumhaften Anwesen chauffieren, wo sie gemeinsam die Nacht verbringen. Nach ein paar Wochen offiziell-geheimer Schmusetreffs (er ist inzwischen Marys Vermögensberater) platzt die Bombe. Bob zieht endgültig zu Mary und läßt Frau und Kinder sitzen. Ruth ist allerdings nur kurzzeitig geschockt. Schon ein paar Tage später schmiedet sie einen teuflischen Racheplan. Ruth will die vier Dinge im Leben von Rob zerstören, die ihm am wichtigsten sind: sein Zuhause, die Familiendyde, seine Karriere und schließlich seine Freiheit.

"Die Teufelin" ist eine spritzige Komödie, die auf einem gehaltvollen und äußerst inspiriert umgesetzten Drehbuch basiert. Zusätzlicher Glanz wird dem Film durch die blendenden Mimen Meryl Streep und Roseanne Barr verliehen. Wer sich vergnügliche 96 Minuten gönnen will, der sollte sich Ruths entzückende Hinterfolzigkeiten keinesfalls entgehen lassen. *mg*

**Regie:** Susan Seidelman  
**Produzent:** Jonathan Brett, Susan Seidelman  
**Drehbuch:** Barry Strugatz, Mark R. Burns  
**Hauptdarsteller:** Meryl Streep, Roseanne Barr  
**Laufzeit:** 96 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Videoanbieter:** Columbia  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert

## KINOFILM

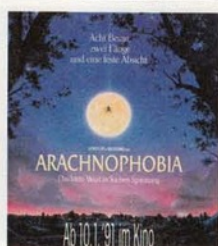


## Highlander II

Kinobesuche kann man sich im 21. Jahrhundert schenken: Das gigantische Energieschild, das nach der Zerstörung der Ozonschicht die Menschheit vor tödlicher Sonneneinstrahlung schützt, läßt jeden Transatlantikflug zum unvergesslichen Trip durch psychodelische Wellen werden. Ersonnen hat das technische Wunderwerk der unsterbliche Connor MacLeod (Christopher Lambert). Für "Highlander II" wählt Regisseur Russel Mulcahy in Vergangenheit und in der Zukunft: Opulente Rückblenden berichten über die Herkunft von MacLeod und dessen väterlichen Tutor Ramirez (Sean Connery). Beide wurden von Oberfliesz Katana (Michael Ironside) vom Heimatplaneten Zeist auf die Erde verbannt. Just als Katana beschließt, seinen Erzfeind hinterherzureisen, entdeckt dort die Ökoteroristin Louise Marcus eine vollständig regenerierte Ozonschicht über dem damit überflüssig gewordenen Strahlenschutz. Die monopolistische "The Shield Corporation" um den Bilderbuch-Unsympathen Blake ist wenig über die Vorstellung erbaud, das Geschäft mit der Weltbevölkerung zu beenden und vertuscht deshalb die erfreuliche Nachricht. Klar, daß sich wenig später die Guten wie die Bösen finden, klar, daß ganze Stadtviertel publikumswirksam dem Auseinandersetzen der Protagonisten zum Opfer fallen. Bei "Highlander II" hat der Zuschauer ständig das Gefühl, alles schon einmal irgendwo gesehen zu haben; die Kulissen stammen aus "Blade Runner" und "Brazil", Statisten und Bösewichte wahlweise aus "Total Recall" oder direkt vom Wüstenplanet. Lambert selbst bewegt sich durch eine konsequent unlogische Handlung; das von ihm und Katana entfachte Actionfeuerwerk läßt bis zum Schluß völlig kalt. Nur Connery macht den Film erträglich: Laßt Highlander sterben. *wi*

**Regie:** Russel Mulcahy  
**Produzent:** Peter Dosies, William Panzel  
**Drehbuch:** Peter Bellwood  
**Darsteller:** Christopher Lambert, Sean Connery  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren  
**POWER-WERTUNG:** für Fans

## KINOFILM



## Arachnophobia

Wenn Filmmogul Steven Spielberg seine Finger im Produktionsgeschäft hat, darf man sich zumeist auf perfekte Kinounterhaltung freuen. Diesmal hat er den Regeneuflieger Frank Marshall auf die Adrenalinrutschen des Publikums losgelassen. In den siebziger Jahren durften wir uns an weißen Haien, Killerbienen, Rattenhunden und fliegenden Piranhas erfreuen; jetzt können wir unseren Ekelquotienten mit Hilfe von krabbligen Spinnebeinen testen. Wie alle guten Tierfilme beginnt "Arachnophobia" irgendwo im südamerikanischen Dschungelgedickicht. Dort entdeckt ein durch nichts zu erschütternder Kerbtier-Professor (Julian Sands) ein besonders aggressives Exemplar der Gattung Arachnoide. Besagte Spinne tut sich sogleich an dem Fotografen der Expedition gütlich und reist, bequem im Sarg des Lichtbildners versteckt, in die unvermeidliche amerikanische Kleinstadt, wo dann das unvermeidliche Unheil seinen Lauf nehmen kann. Unser rüder Krabbler paart sich mit einer amerikanischen Verwandten und nistet sich im Haus des smarten Arztes der Ortschaft (Jeff Daniels) ein. Der südamerikanische Bösewicht und seine Brut machen sich sogleich an die Dezimierung der Einwohnerzahl und können erst durch die heroische Tat des Arztes in einem fulminanten Showdown zur Strecke gebracht werden. Von Leuten, die wirklich Angst vor Spinnen haben, einmal abgesehen, ist Arachnophobia ein Grusel Spaß für die ganze "unerschrockene" Familie. Da auch der Humor nicht zu kurz kommt, wird nie die Schwelle zur Unappetitlichkeit überschritten. Allerdings sollte man am Abend lieber erst einmal unter dem Bett nachschauen, ob nicht irgendwo acht Beine und ein Stachel auf ein Opfer lauern. *vw*

**Regie:** Frank Marshall  
**Produzent:** Steven Spielberg, Frank Marshall  
**Drehbuch:** Don Jakoby, Wesley Strick  
**Hauptdarsteller:** Jeff Daniels, Julian Sands  
**Produktionsfirma:** Amblin Entertainment  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert

# Blackout und Daten futsch?

No  
Problem

Der Retter  
in der Datennot!



Datenverluste durch Bedienungsfehler oder Stromausfall, durch Programmabsturz oder System-Crash sind gefürchtete Katastrophen für jeden Computer-Anwender.

»No Problem 2.02« erweitert Ihr Sicherheitskonzept zum Schutz vor Datenverlusten um eine neue Dimension: Das Programm wird einfach zwischen Rechner und Tastatur geschaltet und arbeitet direkt als »Online-Backup-System«. Das heißt, alle Tastatureingaben werden sofort auf die Festplatte gespeichert und bei Bedarf rekonstruiert. Ohne Probleme wird dann der Zustand vor dem Blackout wiederhergestellt.

»No Problem 2.02« bietet:

- Einfache Installation
- Mausunterstützung
- Einstellung der Rekonstruktionsgeschwindigkeit
- Paßwort-Schutz
- Selektiv aus dem RAM lösbar

**Systemvoraussetzungen:**

IBM-PC/XT/AT oder PS/2 und Kompatibler,

640 Kbyte RAM, MS-DOS ab 2.11, Festplatte, 5.25"-Diskettenlaufwerk. »No Problem« benötigt RAM-resident nur ca. 25 - 60 Kbyte Hauptspeicher.

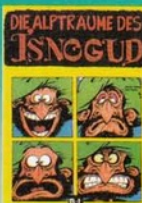
5.25"-Diskette  
Bestell-Nr. 55704

DM 198,-\*

\* unverbindliche Preisempfehlung

**Markt & Technik-Bücher und -Software  
gibt's überall im Fachhandel und bei  
Ihrem Buchhändler.**

  
**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung



## Die Alpträume des Isnogud

Isnoguds Schlachtruf: "Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen" wurde weltweit bekannt. Neben den farbigen Erzählungen um den machthungrigen Bösewicht gibt es auch schwarzweiße Geschichten, die nichts an dem bösen Witz vermessen lassen, die der Fan an Isnogud so liebt. In seinen Alpträumen darf der Großwesir endlich ausleben, was er nie erreichen wird; da bleibt kein Auge trocken.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:** Jean Tabary  
**Verlag:** Boisselle & Löhmann  
**Preis:** 14,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**empfehlenswert**



## Das Haus des Klauns

In "Das Haus des Klauns" verschlägt es den angeheilten Norbert von der Südseeinsel Taratatah auf das Atoll Zur letzten Rast. Dort steht ein Haus, das für alle Klauns die Verbindungstür zu ihrer Heimatwelt darstellt — Klauns sind nämlich keine Clowns, sondern Wesen aus einer anderen Welt. Eine überaus liebenswerte Geschichte, gezeichnet vom "Vagabunden der Unendlichkeit"-Schöpfer Godard.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:**  
Christian Godard  
**Verlag:** arboris Verlag  
**Preis:** 14,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**empfehlenswert**



## Batman: Der Tag der Narren

Ein prominenter amerikanischer Comic-Künstler fragte vor kurzem öffentlich, worin sich der Batman unserer Tage überhaupt noch von den Schurken, die er jagt, unterscheidet. Und wirklich: Der Federmaus-Held scheint oftmals noch verrückter zu sein als seine Gegner. An diesem Punkt setzt "Der Tag der Narren" an. Angeführt vom Erzschurken Joker haben die Insassen der Irrenanstalt Arkham Asylum die Macht über das Gebäude übernommen — inklusive einiger Geiseln, versteht sich. Der Joker läßt ausrichten: Man wäre zu Verhandlungen bereit, aber nur, wenn Batman persönlich in die Klinik kommen würde. Batman kommt. Ihn erwartet ein Trip durch's Unterbewußtsein, gejagt von seiner eigenen Vergangenheit und einem Dutzend rachelüsterner Super-schurken.

Der Tag der Narren war in den USA ein phänomenaler Erfolg und sorgte für lang anhaltende Diskussionen. Der Texter Grant Morrison bricht nahezu jedes Tabu, das in über 50 Jahren um Superhelden aufgebaut wurde. Die Zeichnungen von Dave McKean brechen darüber hinaus jedes gewohnte Format. Meistens bekommt der verwunderte Leser verfremdete Ornamente und Reliefs zu sehen, die McKean fotografierte und als Unterlage für die eigentlichen Zeichnungen verwendete — weitab der "normalen" Comic-Strips. Das Ergebnis ist ein Feuerwerk an Eindrücken, die immer dem Thema angemessen sind: düster und unheimlich.

Von allen Batmangeschichten der letzten Jahre ist diese Odyssee durch den menschlichen und irren Verstand eines der beeindruckendsten Werke, wenn auch nicht für jedermann zugänglich. Wir empfehlen auf jeden Fall, erst einmal in das edel aufgemachte Bändchen reinzublätern, denn der Zeichenstil mag nicht jedermann ansprechen.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:** Grant Morrison / Dave McKean  
**Verlag:** Carlsen ComicArt  
**Preis:** 29,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**hervorragend**



## 999 — 666

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu. Nur noch wenige Tage, dann feiert die Nation den Beginn des Jahres 2000. In einem Atomkatalstrophengebiet fanden Forscher eine Statue, die entfernt an die Jungfrau Maria erinnert. Und wie es sich für anständige Forscher gehört, nehmen sie die Statue erst einmal mit, um sie zu drehen, zu wenden, zu bestrahlen und zu untersuchen. Doch das entpuppt sich als gravierender Fehler. In Wirklichkeit verbirgt sich unter der steinernen Schale die Seele einer Frau, die im Jahr 999 das Ende der Welt heraufbeschoren hat. Sie will die Prophezie der Apokalypse erfüllen und den Anti-Christen gebären. Und damit nicht genug Schwierigkeiten. Als erstes scheitert eine kleine Gruppe religiöser Fanatiker bei dem Versuch, die Statue zu vernichten. Statt dessen wird die He-xe aus ihrem Gefängnis befreit und diesmal, 1000 Jahre später, will sie wirklich ernst machen mit dem Weltuntergang. Und jetzt ist sie auf der Suche nach dem geeigneten Göttergatten für ihr Kind.

Der spanische Künstler Beroy hat 1987 mit seinem Thriller "Dr. Marbus" bereits einen außergewöhnlichen Comic-Roman aufgeschrieben. Seine Technik, schwarzweiße Bilder stimmungsvoll zu malen, brachte ihm internationale Beachtung. In "999 — 666" hat er seinen Stil sogar noch verbessern können. Beroy's Bilder sind präzise und dicht. Er verzichtet auf überflüssige Schnörkel und schafft eine beklemmende Atmosphäre, die am ehesten mit den alten Monumentalwerken von Fritz Lang ("Metropolis", "M — Eine Stadt sucht einen Mörder") zu vergleichen ist. Daneben gibt's eine gehörige Portion Humor, tief-schwarzen natürlich. Und da wir bis 1999 noch ein paar Tage Zeit haben, liegt die drohende Apokalypse nicht gar so schwer im Magen. Für die Anschaffung des wirklich spannenden Comics spricht außerdem der günstige Preis.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:** Jose Maria Beroy  
**Verlag:** alpha-comic Verlag  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**hervorragend**



## Der Gefangene der Sterne

Die Sonne droht zu explodieren; auf der Erde herrscht die Anarchie. In diesem Chaos versucht der Imperator Mega seinen rebellischen Doppelgänger zu finden. Ein fieser Kampfroborer im Stile von Rutger Hauer in "Blade Runner" ist dem Flüchtling auf der Spur. Alfonso Font erzählt hier eine wunderbare Science-fiction-Geschichte voller Action und Spannung. Leider wurde nur der zweite Teil veröffentlicht.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:** Alfonso Font  
**Verlag:** Ehapo Comic Collection  
**Preis:** 14,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**empfehlenswert**



## Wie Blätter im Sturm

Sokal hat nach den Krimiaubenturen des Inspektor Canardo einen historischen Comicroman verfaßt. Die Geschichte führt in die Wirren des 30-jährigen Krieges. Der junge Manfred von Krieg wird von dem großwahn-sinnigen Wallenstein losgeschickt, um einen reichen Verwandten zu befreien. Eine schöne Geschichte, hübsch bebildert, aber letztendlich wieder ein Historien-schinken.

*Eric Hegmannal*

**Texter/Zeichner:** Beniot Sokal / Beniot Populaire  
**Verlag:** Carlsen ComicArt  
**Preis:** 19,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**durchschnittlich**



Schlagfertig:  
Pit Fighter  
ist eine der  
Neuheiten auf der  
Spielautomaten-  
▼ messe



▲ Schußfreudig:  
Der Aleste-Nachfolger  
auf dem Mega Drive  
wächst zum echten  
Thunder-Force-III-  
Konkurrenten heran.

▲  
Schurkenlastig:  
das Actionspektakel  
Turrigan II

POWER  
PLAY

4

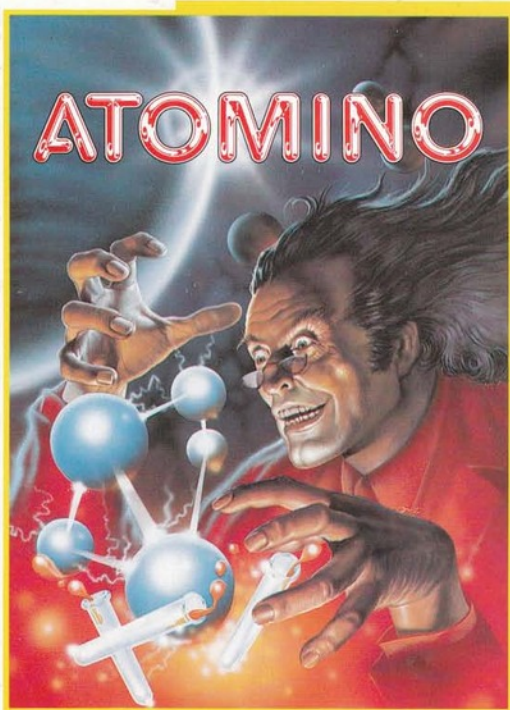
erscheint am  
15. März 1991

**P**ünktlich in einem Monat gibt's die nächste **POWER PLAY** zum Bersten gefüllt mit interessanten

Themen. So berichten wir u.a. von der Spielautomatenmesse in Frankfurt, wo die Arcade-Neuheiten des Jahres vorgestellt werden. Außerdem erwarten wir die fertige Version des Strategiehammers **NAM** von Domark und jede Menge andere Computerspielpremierer (u. a. **Turrigan II**). Wer sich schon mit Software eingedeckt hat, der findet in unseren **32 Tips- und Tricks-Seiten** bestimmt einen Cheat oder Hilfestellung für sein Lieblingsprogramm. An der Modulfront dürfen vor allem die **Mega-Drive- und Game-Boy-Besitzer** jubeln. Jede Menge Neuheiten warten.

# ...ausgetrickst!

## Der Atombaukasten für Schnelldenker.



**Martin Gaksch**  
**Powerplay 1/91**

"Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert." Wertungen: Amiga 80% C64 81% MS-DOS 80%

**Carsten Borgmeier**  
**Amiga-Joker 12/90**

"Atomino mischt in der Tüffel-Oberliga mit!"  
Wertung: 83%

**Jörg Kähler**  
**Amiga-Magazin 1/91**

"Doch für mich ist Atomino klar attraktiver als (...piep...) oder gar das besonders eintönige (...piep...)"  
Wertung: 10,1 von 12,0

ATOMINO ist erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS  
(Monochrom/CGA/EGA/VGA und Soundkarten-Unterstützung)



PLAY BYTE - BLUE BYTE  
Aktienstraße 62  
4330 Mülheim-Ruhr

# MiG-29

F U L C R U M



Die Sowjetunion hat ein Kampfflugzeug produziert, dessen Überlegenheit in der Luft die feinste der Welt ist.

Domark bietet Dir nun das sensationelle Gefühl, die beeindruckende MiG-29 Fulcrum auf Deinem Computer zu fliegen.

Beweise Deine Fertigkeit bei einer Reihe von äußerst strapaziösen Einsätzen, die echten Lebensszenarios zugrunde liegen.

MiG-29 Fulcrum – das äußerste Kampfflugerlebnis.

## DIE MiG-29 FULCRUM-SIMULATION BIETET EINZIG UND ALLEIN:

- ✦ Flugmodell mit vollem Wirkungsgrad
- ✦ Ergonomisch optimierte Steuerungen
- ✦ Wirkliche Instrumente und Luftfahrtelektronik
- ✦ Genaue Nachbildung der hohen G-Effekte beim Piloten, d.h. simulierte Ohnmachtsanfälle
- ✦ "Expertenbetriebene" Kampfsysteme
- ✦ Einzigartige Einsätze mit echten Weltszenarios.

**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.



# DOMARK

Programmiert von Simis

Software, Anleitungen, Bildwerk und Verpackung ©1990 Domark Ltd.  
Amiga, Atari ST, IBM PC Bildschirm Fotos. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb:  
BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067.  
Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" und 5,25". MiG-29 Aufnahme freundlicherweise zur  
Verfügung gestellt von John Lake/Osprey Publishing ©1990

**"Der realistischste Flugsimulator mit hoher G-Kraft für den Heimcomputer"**  
John Lakey, Test Pilot  
(our maine Europe, der erste MiG-29 Fulcrum geflogen hat)