

POWERPLAY

SAMURAI & SOFTWARE

GEWINNT EINE REISE
NACH JAPAN



NEU
32 SEITEN TIPS

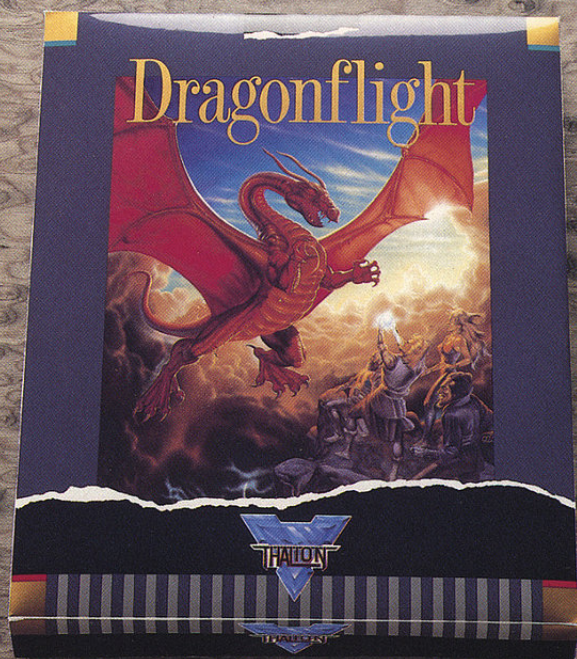
ZAUBERHAFT

LUCASFILM'S LOOM

EXKLUSIV-TESTS

ULTIMA 6 • KLAX

*Es ist
vollbracht!*



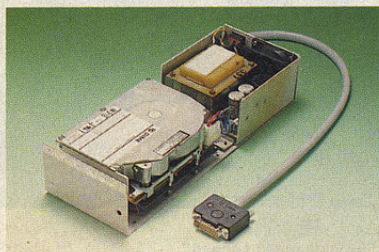
Avalon Soft

Frühling und Festplatten

Draußen schmort die viel zu warme Aprilsonne, die *POWER PLAY*-Redakteure brüten im stillen Kämmerlein über ihren Artikeln — wenn die Technik mitspielt. Festplatten sind hochempfindliche Geräte: Michael schaffte es, gleich dreimal seine Festplatte zu "killen". Zuerst weigerte sich sein heimischer PC standhaft, zu booten. Dank der freundlichen Hilfe des PC-Magazin-PLUS-Redakteurs Thomas Jacobi konnte er 20 der 90 MByte retten — bis die Platte endgültig zusammenbrach und auch die restlichen 20 MByte ins "ewige RAM" eingingen. Als Michael dann ein Spiel in seinem Büro-Computer installieren wollte — lassen wir's. Seitdem hat er mehr Backups als ein ängstlicher Programmierer...



Zu Besuch:
Bob Malin
von U. S. Gold



Geschossen:
Festplatten sind
hochempfindliche Geräte

Diesen Monat wurde besonders eifrig getestet: Michael und Anatol saßen mit wachsender Begeisterung vor "Ultima VI" (Originalton: "Wahnsinn"), Heinrich und Martin spielten "Klax" bis zum Abwinken (Originalton: "Aaaargh!") und Henrik prüfte die Adlib-Karte auf Herz und Nieren (Originalton: "Stell' das Ding leiser!!"). Neues von der Tetris-Liga: Die zweite Runde (mit Steinchen-Handicap 3) ist kurz vor dem Abschluß, lediglich das Spiel Heinrich-Martin steht noch aus. Die Platzierung hat sich nicht sonderlich verschoben; Henrik konnte etwas Land gewinnen; Anatols Score bröselte etwas ab.

Besuch in der Redaktion: Bob Malin, SSI-Experte und U. S. Gold-Mitarbeiter, kam auf ein Schwätzchen und brachte das Testmuster von "Knights of Kristallion" für Heinrich mit. Anatol fuhr währenddessen zu Thalion, um die neuesten Spiele der Gütersloher Softwarefirma zu holen. Die Programmierer Udo Fischer und Eric Simon waren gerade beim Fototermin für ihr Riesen-Rollenspiel "Dragon Flight" — so entstand dieser putzige Schnappschuß.



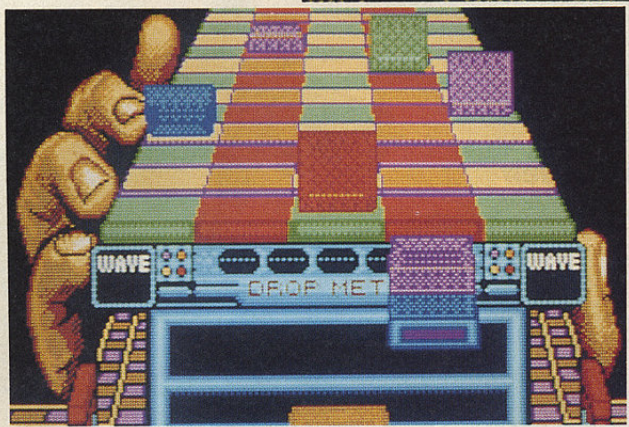
Magisch: Die
"Dragon-Flight"-
Programmierer

Hektisch:
Neues von der
Tetris-Liga

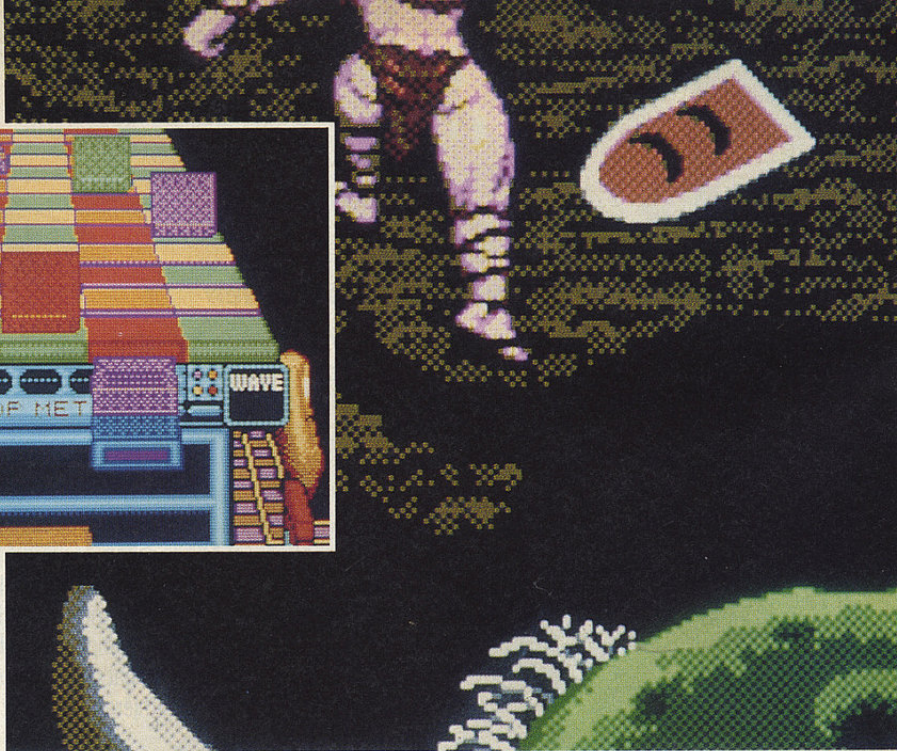


Einen schönen Monat wünscht das

Power-Play-Team



36 Könner schaufeln Kleckse in "Klax"



31 Ritter fliehen in rasselnder Rüstung: "Knights of the Legend"

5

Aktuell

Schnipsel aus der Software-szene	8
■ Zauberhaft: Lucasfilm neuestes Adventure Loom	12
Mal anders: Elvira, ein Rollenspiel aus der Horrorecke	15
Aus der Sicht des Drachen: Der erste Drachenflugsimulator der Welt	16
In jeder Hinsicht überdurchschnittlich: Wargate, das Ballerspiel für den Amiga	18
Musik, Bücher, Filme	50
Crème de la crème: Die POWER-PLAY-Bestenliste	86

Story

Ist durch nichts zu erschüttern: Brian Moriarty, der Programmierer von "Loom"	87
---	----

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	20
Der beste Spielekenner, III. Teil	112
Starkiller: Oskarverleihung der Superschurken	90

High Scores: Hall of Fame	85
Leserbriefe	46
Euer Forum: Club-Ecke	45
Impressum	67
Vorschau auf die kommende Ausgabe	131
■ Gewinnt eine Reise nach Japan: Europameisterschaft der Kampfsportsimulation Budokan	22

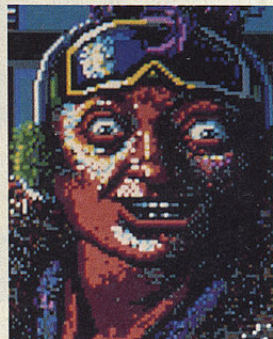
Unter der Lupe

Immer noch "oho": Der C 64. Kaufhilfen für Soft- und Hardware	108
Klangwunder auf dem PC: Die AdLib-Karte macht's möglich	129

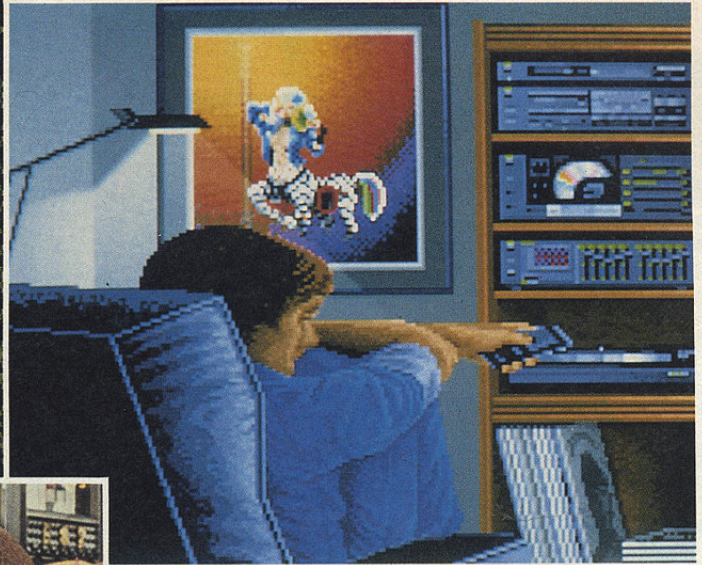
Computerspiele Tests

■ Ultima 6	24
Xenomorph	28
Knights of Legend	30

Knights of Crystallion, Mean Streets	31
North Sea Inferno, Jetsons	32
Teller	34
■ Klax	36
Scramble Spirit, Crackdown	40
Black Tiger, Teramis	41
Tennis Cup, Ski or Die	100
Greg Norman Golf	102
Infestation, Italia-1990	103
Kid Gloves, Combo Racer	104
Dr. Plummet	105



100 Schiedsrichter Rodney hat ein aufmunterndes Lächeln parat: "Ski or Die"



24 Rollenspielreken aufgepaßt:
"Ultima VI" ist da

22 Besucht den Budokan:
Japanreise zu gewinnen

Kurztests

688 Attack Sub,	
Space Harrier 2	106
Budokan, Omega	106
The Untouchables,	
Hoyle's Book of Games	106
Super Car's, Jack Nicklaus	106
Wayne Gretzky Hockey,	
Ferrari Formula One	107
X-Out, Weird Dreams	107
Starflight 1, Space Harrier 2	107
Dragons Lair, Dragon Wars	107



Paranoia, Shinobi	120
Blodia, TV Volleyball Axe	122
Tiger Road	123
New Zealand Story,	
Basketball	124
Sokoban, Zoom	126

Power-Tips

Starflight	55
Police Quest II	57
X-Out	59
Star Command	59

Rings of Medusa,	
King's Quest	60
North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68

POKE-Ecke:	
Chase H.Q., Stormlord,	
Super Wonderboy in Monster-	
land, Strider, Battle	
Squadron, Switchblade	68

Wizards & Warriors,	
Altered Beast,	
Ordyn, Double Dragon,	
Super Thunderblade,	
Shinobi, Power Strike,	
Super Shinobi,	
Rampage,	
Puzzle Boy	69

Mr. Heli, Blue Lightning,	
Altered Beast,	
Alex Kidd in High	
Tech World, Wonderboy III	70
Goonies II, Herzog 2	71
Wonderboy III	72

Frisch gelöst	
Chaos Strikes Back — Teil II	73
Starflight, Teil III	78
Manhunter II	82

■ Titelthemen

90

Automaten- spiele-Test

Dieses Mal: Derb und deftig 128

Videospiele- Tests

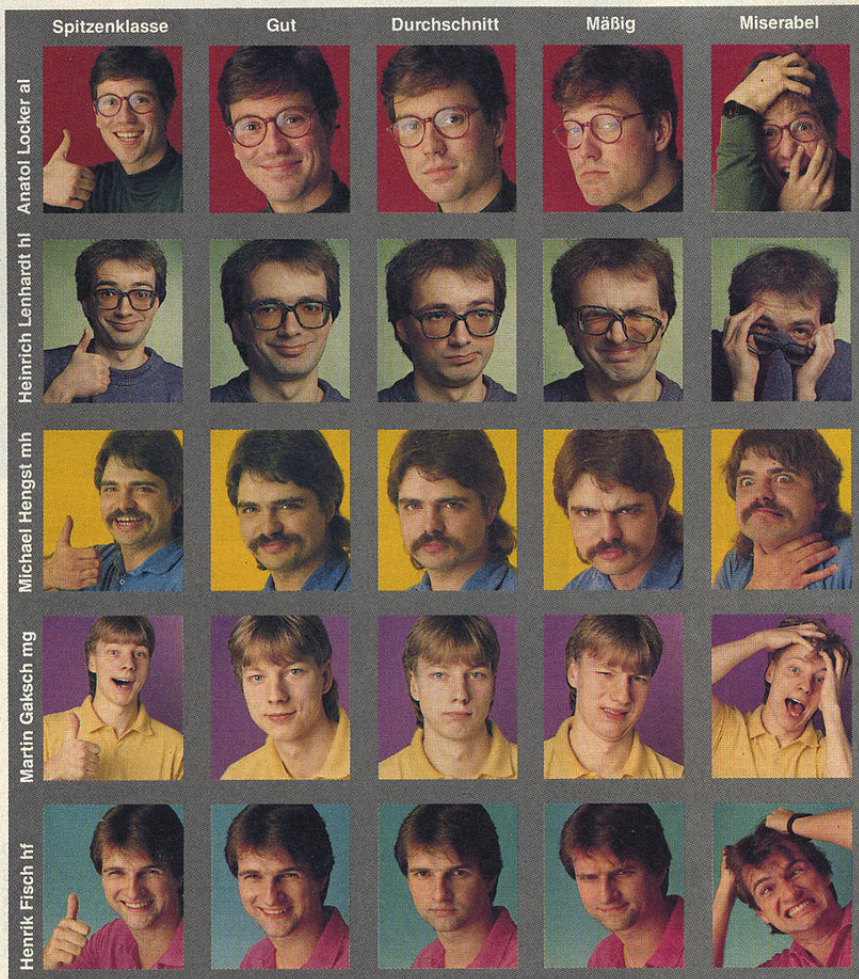
Mega Man,	
Stadium Events	116
Chase H.Q.	118

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimasen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

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 Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder



namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbst-

verständlich darüber. 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 dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die **POWER-PLAY-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen

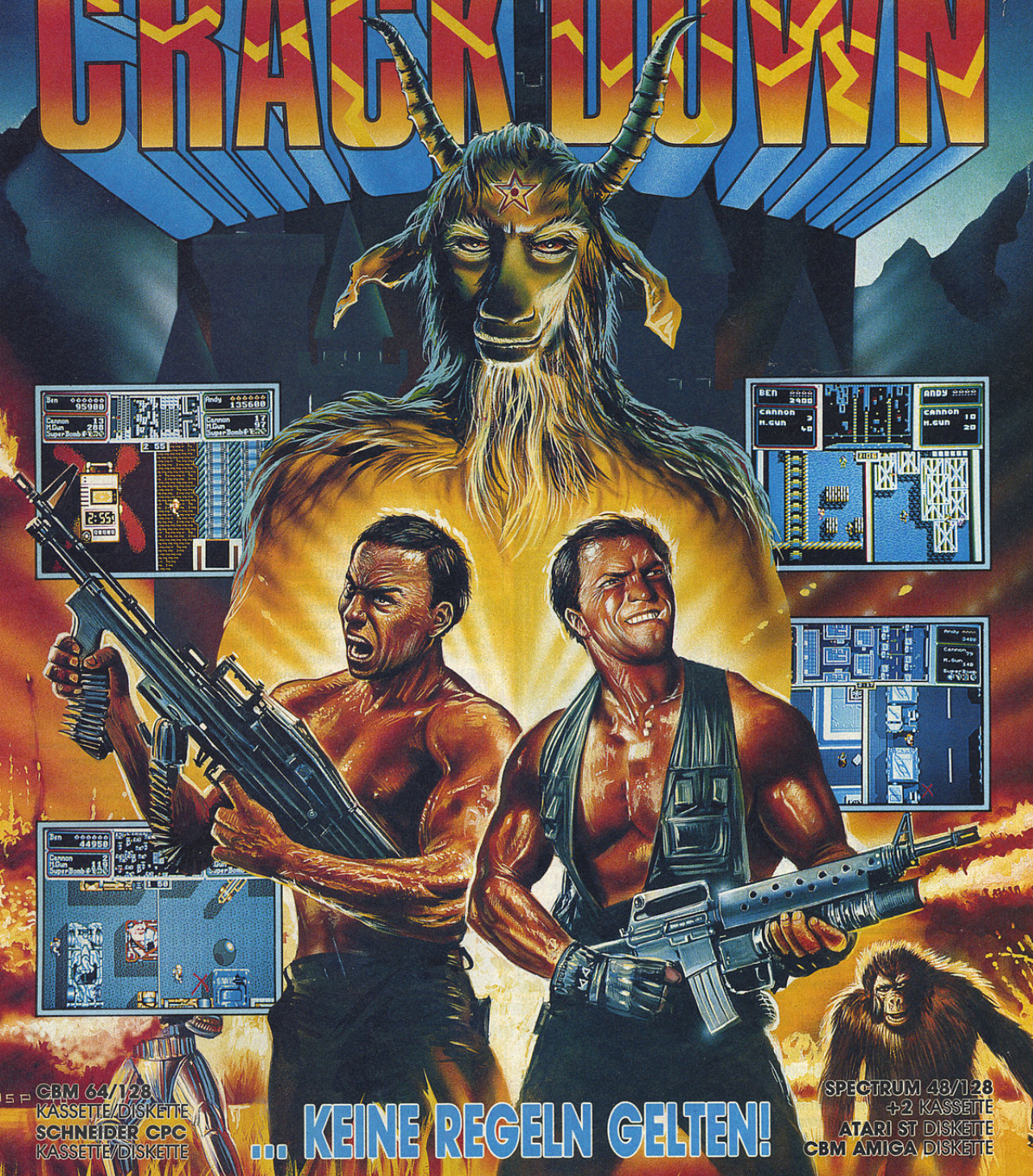
Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr 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 bestimmt. h/af

IM KAMPF UM DIE FREIHEIT GIBT ES NUR EINE REGEL ...

CRACK DOWN

TM



GBM 64/128
KASSETTE/DISKETTE
SCHNEIDER CPC
KASSETTE/DISKETTE

... KEINE REGELN GELTEN!

SPECTRUM 48/128
+2 KASSETTE
ATARI ST DISKETTE
CBM AMIGA DISKETTE

SEGA

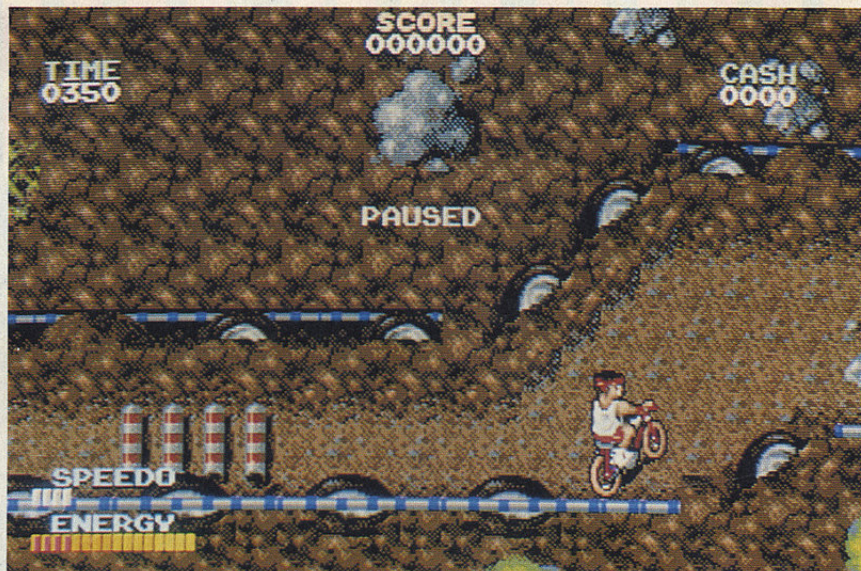
© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES
LTD. Alle Rechte vorbehalten.

U.S. GOLD

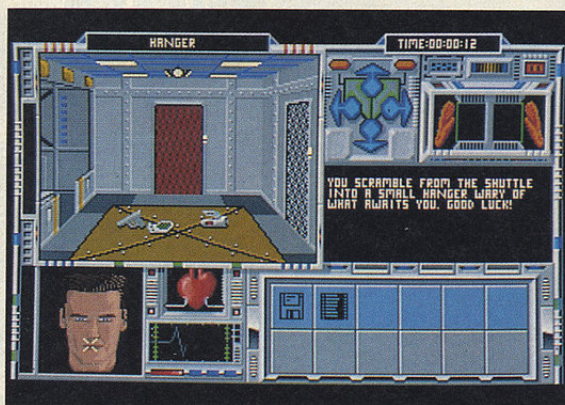
Die Kids von Skidz

Gremlins neuestes Werk bietet gleich zwei Spiele in einem: Wahlweise mit einem Skateboard oder einem BMX-Rad beweist Ihr bei "Skidz" Eure Geschicklichkeit. Es gibt sechs verschiedene Strecken, die man einzeln wählen kann, sowie ein richtiges Rennen. Alle Strecken sind voller Sprungschanzen und feiner Sachen zum Aufsammeln, Hindernisse dürfen natürlich nicht fehlen. Ähnlich wie bei "Super Cars" kann man sich durch gute Leistungen Geld verdienen und davon in einem Laden Extras kaufen (z.B. bessere Reifen, verbrauchte Energie zurück usw.). Skidz erscheint für Atari ST und Amiga. Ein Test des Programms folgt in der nächsten Ausgabe.

hl



Renn-Radler und Skateboarder bevölkern Gremlins "Skidz"



Action-Adventure mit Rollenspiel-Flair: "Federation Quest" (ST)

Rollenspiel-Roboter

Auch die englische Firma Gremlin versucht, auf den zur Zeit so beliebten Rollenspielzug aufzuspringen. "Federation Quest" mutet allerdings eher wie ein Action-Adventure als ein Rollenspiel an. Ihr steuert eine Spielfigur durch ein 3D-Labyrinth. Items sammeln, Roboter zusammenbauen, Feinde per Laser umpusten und einfach am Leben bleiben sind Eure Hauptaufgaben. Um nicht alleine gegen allerlei fiese Aliens bestehen zu müssen, könnt Ihr unterwegs verschiedene Roboter aktivieren, die Euch helfen. Zusätzlich werden die Blechkumpane direkt

mit Euren Befehlen gefüttert und arbeiten dann unabhängig von Euch. Federation Quest wird's für Amiga und Atari ST geben und rund 80 Mark kosten.

mh

Dauerfeuer & Fluggefühl

Wer bislang tapfer mit dem wabbligen original Sega-Joypad fürs Master System herumgewurschtelt hat, der

darf frohlocken. Für knapp 40 Mark ist seit kurzem ein neues Joypad von Sega im Handel, das neben stufenlosem Dauerfeuer auch ein präziseres Steuerpad bietet (ähnlich dem des Nintendo-Joypads). Joystick-Zweifler sollten einen intensiven Blick darauf riskieren.

Ebenfalls neu ist der knapp 160 Mark teure "Handle Controller" von Sega. Er ähnelt dem Steuerknüppel eines Flugzeugs und ist für Spiele wie "Afterburner" oder "Galaxy Force" gedacht. Man kann den Steuerknüppel nach links und rechts bewegen sowie nach vorne ziehen, was einer Joypadbewegung nach unten gleichkommt. Außerdem wird

abschaltbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe und eine Select- und Starttaste geboten. Über Sinn und Unsinn des Handle Controllers kann man sich lange streiten, aber eines ist sicher: für knackige 160 Mark solltet Ihr Euch lieber zwei Module kaufen.

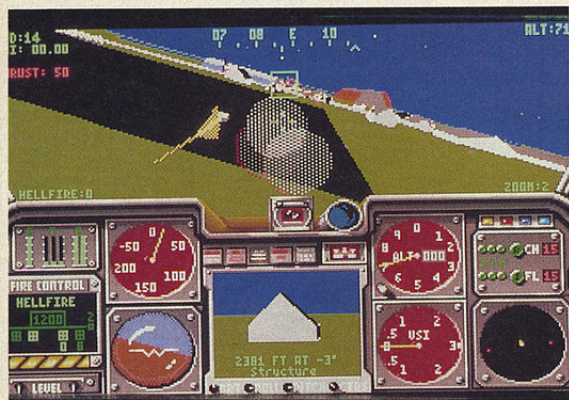
mg

Abgehoben

Mit gleich vier unterschiedlichen Hubschraubertypen darf man sich beim neuesten Electronic Arts-Streich in die Lüfte schrauben: dem Apache, dem Blackhawk, dem Osprey



Der "Handle Controller" (links) und das überarbeitete Joypad (rechts) fürs Sega Master System



Panzerknacker "Osprey" im Zielflug (MS-DOS/VGA)

und dem — noch streng geheimen — "LHX Attack Chopper". Der Spieler wählt seinen Hubschrauber, dann eine von 20 Missionen und zuletzt einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus und fliegt los, um den gegnerischen Panzern eine harte Zeit zu bereiten. Landschaft und Panzer werden im 3D-Polygon-Look gezeigt; die Grafik sah vielversprechend und schnell aus. LHX Attack Chopper erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 100 Mark kosten. Adlib-Karten werden unterstützt. *al*

Pool of Radiance im Anmarsch

Und es existiert doch: Nachdem man schon fast nicht mehr daran geglaubt hatte, macht das Rollenspiel "Pool of Radiance" für Amiga und Atari ST Fortschritte. Ein Grund, warum die Umsetzungen solan-



Unfaßbar: Die Amiga-Version von "Pool of Radiance" macht Fortschritte

ge gedauert haben, waren die Grafiken. UBI-Soft, die mit der Programmierung betraut wurden, haben sich nicht mit den PC-EGA-Standardgrafiken zufriedengegeben, sondern alle Bilder komplett neu gezeichnet. Der genaue Erscheinungstermin stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *mh*



Rollenspiel-Epos für das Sega Master System: "Ultima IV"

Ultimates Sega-Modul

Das Rollenspiel-Epos Ultima IV, das schon auf populären Computern für Furore sorgte, hat auf der kleinen Sega-Konsole nichts von seinem Reiz verloren. Ihr steuert einen Charakter, der in dem

Fantasy-Land Britannia nach dem Buch des "Codex" suchen muß. Euch zur Seite stehen bis zu acht Partymitglieder, die ihr unterwegs aufgabelt. Neben Prügelorgien mit Monstern, tiefen Dungeons und einem riesigen Spielgebiet kommt auch die Magie nicht zu kurz. Rund zwei Dutzend Zaubersprüche stehen dem Hobby-Magier zur Verfügung. Besonders viel Wert wurde auf die Kommunikation mit anderen Spielfiguren gelegt.

Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, trotzdem kann man sich dem Flair von Ultima IV kaum entziehen. Die Benutzerführung ist vorbildlich und das Modul birgt eine Batterie, um drei Spielstände zu speichern. Insgesamt macht Ultima IV einen hervorragenden Eindruck und garantiert für monatelangen Spielspaß. Leider kostet das Modul rund 140 Mark. *mh*

Letzte Meldung

■ Der Nachfolger zu "Dragon's Lair" und "Space Ace" ist in Sicht: "Dragon's Lair: Escape from Singes Castle" erscheint demnächst für Amiga, ST und MS-DOS.

■ Logotron hat derzeit den "Archipelagos"-Nachfolger "Resolution 101" und das 3D-Aktionspiel "Defender of the Ground" für Amiga, ST und MS-DOS in Arbeit.

■ Folgende Software-Häuser haben je eine Fußball-Simulation zur WM im Juni angekündigt: Ocean, U.S. Gold, MicroStyle und Virgin.

■ In Kürze erscheint ein "Rick Dangerous"-Update. Einzige Änderung: vor Spielbeginn darf man den Startlevel anwählen. Der offizielle Nachfolger "Rick Dangerous 2" ist außerdem in Arbeit. Die Handlung wird hauptsächlich im Weltraum spielen.

■ Firebird hat "Oriental Games", u.a. mit den Sportarten Kung Fu, Kendo und Sumo Wrestling angekündigt.

■ Grandslam will angeblich ein zweites Spiel zum Bestseller "Hunt for Red October" ("Jagd auf Roter Oktober") veröffentlichen. Der Grund ist die aktuelle Verfilmung mit Sean Connery in der Hauptrolle.

Macht und Magie

Nach fast einem Jahr Wartezeit ist es tatsächlich soweit: Das Rollenspiel "Might & Magic II" machte seinen Weg vom Apple über den C 64 und PC bis zum Amiga. Ihr steuert eine bis zu acht Mann (oder Frau) starke Truppe durch eine Fantasielandschaft. Besonders gut ist die Grafik und der Sound gelungen. Kein Wunder, wurde doch das Programm komplett neu auf dem

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

	ST	AM
Batman-The Movie	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Battle Squadron *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Black Tiger	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Chaos strikes back *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Continental Circus	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Dragon Spirit *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Dragon's Lair 2 *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Future Wars *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Games - Summer Edit. *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ghostbusters II	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Hard Drivin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
It came from Desert *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
King's Quest 4 *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 2 *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Lords of Rising Sun *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Manhunter 2: San Fr. *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Maniac Mansion	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Midwinter	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
P47 Thunderbolt	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Pipemania	54 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Pirates	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Player Manager dt.	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
Powerdrift	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Rainbow Islands	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Rings of Medusa	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Shadow of the Beast *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Space Ace *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Starflight	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Stunt Car Racer	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Super Wonderboy	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Toobin' *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Tower of Babel	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Typhoon Thompson	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

C-64/128

	Kass.	Disk.
100% Dynamite (4 T.)	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Arcade Power (5 Titel)	37 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Black Tiger	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Continental Circus	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Dragon Spirit *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel) *	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Hard Drivin' *	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Indy Jones Action	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Klax	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Maniac Mansion	59 ⁹⁵	
P47 Thunderbolt	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Pipemania	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Powerdrift	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Rainbow Islands	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Sim City	59 ⁹⁵	
Strider	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Stunt Car Racer	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Super Wonderboy	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Toobin' *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵

IBM PC

	3,5"	5,25"
Carrier Command *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragon's Lair *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Hard Drivin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hero's Quest 1 *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Klax	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 3 *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
M1 Tank Platoon *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Maniac Mansion	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Midwinter	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵

IBM PC

	3,5"	5,25"
Starflight 2 *	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Stunt Car Racer	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Sword of Samurai *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Toobin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Tower of Babel	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Vastscreen CGA-Emul.	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Xenon 2 - Megablast *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ST AM

	ST	AM
Barbarian *	29 ⁹⁵	
Blasteroids *	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Captain Blood	29 ⁹⁵	
Chrono Quest *	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Circus Games *	29 ⁹⁵	
Fusion	29 ⁹⁵	
Hawkeye *	29 ⁹⁵	
Hotball *	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Int. Karate *	29 ⁹⁵	
Jinxter	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Leviathan	29 ⁹⁵	
Obliterator *	29 ⁹⁵	
Rampage *	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Starglider	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
The Deep	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Xenon *	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵

C-64/128

	Kass.	Disk.
Deeper Dungeons	9 ⁹⁵	12 ⁹⁵
Jinxter *	29 ⁹⁵	
Hawkeye *	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
I.O. *	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Imagine Arcade Gi.	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Rygar	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Shackled	16 ⁹⁵	24 ⁹⁵
Test Drive	29 ⁹⁵	

Über 55.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar, nur mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig.
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und bei 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!

KINGSOFT

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

Amiga geschrieben und nicht einfach 1:1 von der PC-Version umgesetzt. Might & Magic II wird voraussichtlich Ende Mai

erscheinen und rund 90 Mark kosten. Laßt Euch dieses Rollenspielerlebnis nicht entgehen. mh



Die Amiga-Version von "Might & Magic II" mit überarbeiteter Grafik

Dungeons & Dämonen

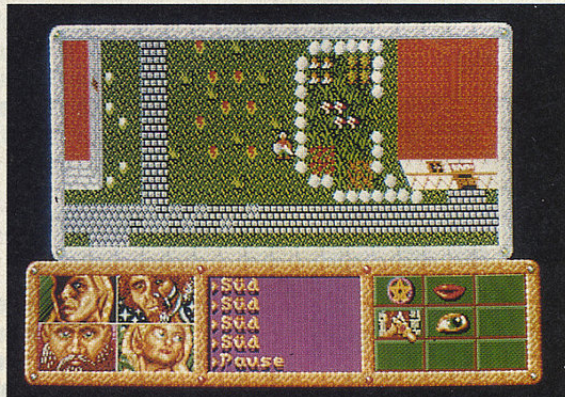
Schon seit fast zwei Jahren geistert das deutsche Rollenspiel "Dragon Flight" durch die Presse. Anfang Mai soll es nun endlich für den Atari ST erscheinen. Ihr steuert eine vierköpfige Truppe im "Ultima"-Stil über eine Landkarte. Städte, Dörfer und andere wichtige Orte werden auf der Karte als Icons angezeigt. Dreidimensional sind die zahlreichen Dungeons von Dragon Flight. Neben vielen Schauplätzen, finsternen Dungeons und prügwilligen Monstern darf natürlich auch Magie nicht fehlen. Dragon Flight wird komplett mit der Maus bedient und ist vollständig in deutscher Sprache. mh



Der Infrarot-Competition-Pro

Lange Leitung ade

Der bewährte Competition Pro-Joystick ist in Kürze auch als Infrarot-Ausführung zu haben. Wer das Kabelgewirr satt und ca. 70 Mark übrig hat, der sollte zugreifen (Batterien nicht vergessen!). Als erstes erscheint die Standard-Version für alle gängigen Computer (Amiga, Atari, C 64). mg



Komplett in Deutsch: das Rollenspiel "Dragon Flight" (ST)



HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind. Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten. Sie befehlen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berühmte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkraabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in

boote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!

Action, Kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen. Der Computer waltet als



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner: 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art einnimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams: Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-



ERHÄLTICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.



Strategischer Überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie war's mit einem Bündnis?



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatu-Consortiums abzuheben.

BOMICO
IBM SOFTWARE PARTNER

INFOGRAMES



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

BOMICO SERVICELINE: Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

Der Zauber von Loom

Magie und Schwannensee: Der neueste Streich aus dem Hause Lucas. Nach "Indiana Jones", "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" scheint ein neuer Meilenstein vorprogrammiert zu sein ...

Im Laufe der Jahrhunderte lernen die Weber, derart fein und schön zu spinnen, knüpfen und zu weben, daß Magie zwischen den Fasern entstand. Doch der Rest der Welt besieht's mit Neid und Mißgunst; ein paar Weber werden verbrannt, der Rest des Landes verwiesen. Die Magier ziehen sich auf eine Insel zurück, bauen gigantische Webstühle und leben fortan in Glück und Abgeschiedenheit. Mit der Zeit weben geschickte Hände am Lauf des Schicksals. Die Macht der Weber steigt: Nur wenige kennen die magischen Muster und diese Oberschicht regiert

die Gemeinschaft. Eine einfache Weberin zu dieser Zeit ist Bobbin's Mutter. Sie gebiert, gegen den Wunsch der Ältesten, ihren Sohn und wird für ihren Ungehorsam in einen Schwan verwandelt. Verzweifelt schreiend umkreist sie Jahr für Jahr die Insel. Bobbin, bewußt im Ungewissen gelassen, wächst bei seiner Ziehmutter Hetchel auf. Ein unbescholtenes Kind ohne besondere Begabungen — so scheint es.

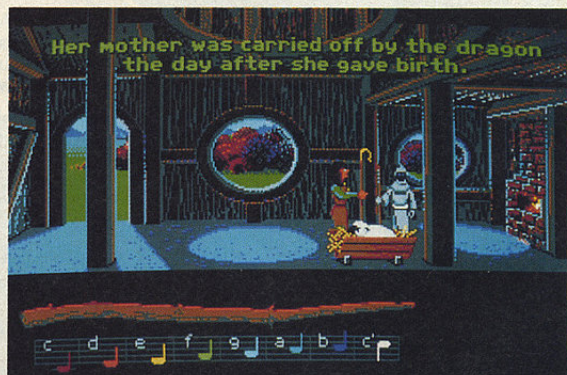
Eines Tages beginnt die Magie zu entgleisen. Die Fasern des Loom verwirren sich, die Zauber mißglücken, Kinder werden tot geboren, gutge-

But the wisdom of the Elders may not be questioned.

That is the final Rule of Membership.



Der Oberweber ist nicht gut auf Bobbin zu sprechen; er beruft sich auf merkwürdige Überlieferungen. (MS-DOS/EGA)



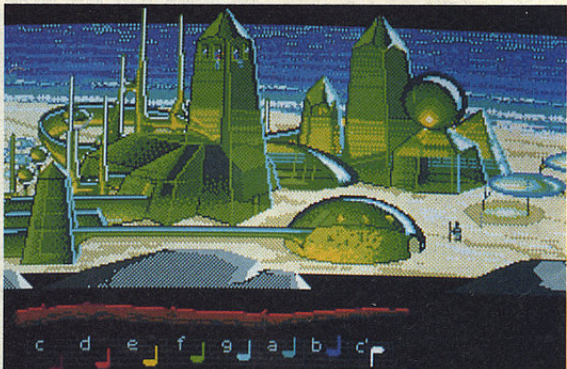
Das Schaf ist krank, die Goldmeisterin ungeduldig und Bobbin völlig ratlos (MS-DOS/EGA)

meinte Segen verkehren sich in gräßliche Flüche. Und eines Abends verwandeln sich alle Weber unter entsetzlichem Getöse in Schwäne und fliegen gen Abendstern. Die Insel ist verwaist. Nur Bobbin bleibt verschont und sieht mit fassungsloser Miene den ziehenden Schwänen nach. Soweit die stimmungsvolle Geschich-

te; die sich Programmierer Brian Moriarty erdacht hat. Diese Geschichte wird auch als 40minütiges Hörspiel (sogar in deutscher Sprache) auf einer Audio-Kassette dem Spiel beiliegen. In neuesten Lucasfilm-Streich muß der Spieler kein einziges Wort tippen; Loom ist ganz und gar grafisch orientiert. Man schickt Bobbin



Bobbin ganz allein, die Weber sind im wahrsten Sinne des Wortes ausgeflogen (MS-DOS/EGA)



Die gläserne City — für Datenschützer schlimmer als die Volkszählung — für Bobbin ein Schritt zur Lösung (MS-DOS/EGA)

mit einem simplen Mausklick an den Ort, an dem man ihn haben will. Er umläuft dabei automatisch alle Hindernisse. Bobbin trägt nur zwei Gegenstände bei sich, die er zu Beginn des Spiels findet: ein Zauberbuch und einen Zauberstab. Will man wissen, was auf dem Bildschirm näher untersucht werden sollte, fährt man mit der Maus den Bildschirm ab. Wenn man auf eine wichtige Stelle oder Gegenstand trifft, erscheint ein Icon, das man anklicken kann.

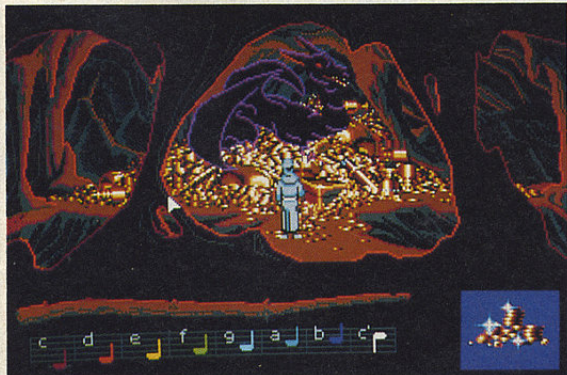
Um darauf einen bestimmten Zauber auszulösen, benutzt man den Zauberstab, der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Er ist in acht Segmente geteilt. Jedes Segment erzeugt einen Ton, wenn man es mit der Maus anklickt: Wohlt temperiert gestimmt ergibt das eine Oktave. Jeder Zauberspruch hat seine eigene Melodie, die aus vier Tönen besteht. Man bekommt sie, wenn man auf manche Gegenstände klickt. Bei einem Wirbelsturm hört man dann beispielsweise ein herzhaftes c-g-d-g (Die Kombinationen wechseln übrigens, wenn man das Spiel wieder von vorne beginnt).

Mit diesem erworbenen Wissen läßt sich viel Unfug anstellen. Ein Beispiel: Bobbin steht vor einem Haufen Stroh, braucht aber unbedingt ein paar Goldmünzen. Glücklicherweise haben Sie die Melodie gelernt, um Stroh zu Gold zu verwandeln. Eine schlichte Melodie und schon hat man das Geld. Spielen Sie die Melodie allerdings rückwärts, so hat Bobbin statt einem Goldring ein Büschelchen Stroh am Finger. Im Spiel wird es um die 30 Zaubersprüche geben, mit denen man sich gehörig austoben kann.

Bei unsinnigen Kombinationen passiert meistens nichts, trotzdem sollte man nichts unversucht lassen: Im Spiel sind viele Gags versteckt.

Bobbin stößt bei seinen Abenteuern auf weitere Gilden. Bei den Glasmachern muß Bobbin versuchen, an die Zauberkugel zu kommen, mit der er in die Zukunft sehen kann. Bei der Gilde der Schärer schlägt er sich mit einem unanständig gefräßigen Drachen herum, der ihn prompt in seine Höhle entführt. Insgesamt warten sechs Gilden darauf, von Bobbin besucht zu werden.

Loom wurde von der Lucasfilm Games Division (aus dem Imperium des "Star Wars"-Schöpfer George Lucas) erdacht und programmiert. Brian Moriarty ist Ex-Infocom-Programmierer und machte sich bei Text-Adventure-Fans mit "Wishbringer" und "Trinity" einen Namen. Er programmierte und entwarf Loom. Marc Ferrari, der Grafiker, ist in Fantasy-Kreisen ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt mehr. Er illustriert normalerweise Fantasy-Bücher; Loom war sein erster Kontakt mit dem Computer. Ein Interview mit den beiden könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Loom wird in einer komplett deutschen Version für MS-DOS-PCs erscheinen und um die 90 Mark kosten. Um in den vollen grafischen Genuß zu kommen, braucht man eine EGA-Karte; eine VGA-Version ist geplant. Das Programm unterstützt alle wichtige Soundkarten auf einem PC. Es wird Tschaikowskis Schwanensee gespielt. Und damit sich der Zauber nicht allein auf PCs erstreckt, werden im Laufe des Jahres Atari ST- und Amiga-Versionen folgen. al



Von Wertpapieren oder einem Sparkonto scheint der Drache nicht viel zu halten (MS-DOS/EGA)

Via

Versand Service

Andreas Albert & Partner

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273
Tel. 08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

AFTER THE WAR DT.	37,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90
BLACK TIGER DT.	44,90
BLOODMONEY *	39,90
BOMBER	45,90
CABAL DT.	37,90
CADDAVER *	44,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERBALL	36,90
CYCLES	47,90
DIE HARD	49,90
DOUBLE DRAGON 2	37,90
DRAGON WARS	38,90
EPYX ACTION DT.	34,90
F14 TOMCAT	38,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FERRARI FORMULA 1	37,90
FLIGHT COURTS DT.	54,90
HARD DRIVEN DT.	34,90
HEAVY METAL *	39,90
HOSTAGES DT.	27,90
IRON LORD DT.	38,90
IVANHOE *	36,90
JACK NICLAS GOLF DT.	44,90
LEGIONS OF LEGEND	37,90
LIVERPOOL (SOCCER) *	37,90
MACH	29,90
MYTH DT.	38,90
NINJA WARRIORS DT.	27,90
NO ADVENTURE	37,90
NORTH SEA INFERNO DT.	28,90
OPERATION THUNDERBOLT DT.	37,90
ORIENTAL GAMES *	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
P47 THUNDERBOLT	38,90
PIPE MANIA DT.	37,90
POWERBOAT	28,90
POWERDRIFT	35,90
SCRAMBLE SPIRITS DT.	35,90
SEKOLON DT.	28,90
SILKWORM DT.	36,90
SONIC BOOM *	38,90
SPACE HARRIER 2	38,90
STARLIGHT	38,90
STARTRECK DT.	37,90
STUNT CAR RACER	28,90
TALON TALES	49,90
TV SPORT FOOTBALL DT.	49,90
WAR OF THE LANCE	59,90
WILD STREETS	38,90
WINDWALKER	49,90
X-OUT DT.	27,90

SONDERPOSTEN C64

AFTERBURNER	C64D 15,90
EXKOLON	C64D 9,95
NETHERWORLD	C64D 9,95

IBM

A-10 TANK KILLER *	89,90
AUSTERLITZ DT.	59,90
BLOCK OUT	65,90
BLOODWYCH DT.	62,90
BUDOKAN	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CODENAME ICEMAN	95,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT *	99,90
CYBERBALL	89,90
DAVID WOLF	69,90
DEATH TRACK	69,90
DEJA VU 2	59,90
DIE HARD	104,90
DRAGONS LAIR	89,90
DRAGON WARS	99,90
DUNGEON MASTER DT.	99,90
ELVIRA DT.	89,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	65,90
HARD BALL 2 *	99,90
HARPOON	65,90
HEAVY METAL *	69,90
INDIANAPOLIS 500	59,90
INDIANAPOLIS 500	59,90
LEISURE SUIT LARRY 3	79,90
LHX-ATTACK CHOPPER	79,90
MECH WARRIOR	79,90
MIDWINTER DT.	65,90
MORTVILLE MANOR	65,90
MURDER CLUB *	65,90
MI TANK PLATOON DT.	84,90
PIPE MANIA DT.	65,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	39,90
POWERBOAT *	65,90
POWERDRONE DT.	65,90
RAINBOW ISLANDS DT.	65,90
RINGS OF MEDUSA DT.	65,90
ROCK N ROLL DT.	64,90
SHERMAN M4	65,90
SIM CITY DT.	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	469,90
STARLIGHT 2	59,90
STREET ROD	59,90
STRIDER *	59,90
TANGLED TALES	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	74,90
WAYNE GETZKY ICEHOCKEY	64,90
WINDWALKER	69,90
WOLF PACK *	87,90
XENON 2	65,90

KASS DISK

688 ATTACK SUBMARINE *	65,90
BAD COMPANY	64,90
BERLIN 49 VS WEST DT.	64,90
BLACK TIGER DT.	49,90
BLADE WARRIOR	59,90
BUDOKAN	65,90
CABAL DT.	49,90
CADDAVER *	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN *	69,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90
CHICAGO 90 DT.	49,90
CONQUEROR DT.	65,90
CYBERBALL	54,90
DAKAR 90	59,90
DAMOCLES *	65,90
DIE HARD DT.	64,90
DOUBLE DRAGON 2 DT.	49,90
DRAGONS BREATH *	69,90
DRAGONS LAIR 2 DT.	109,90
DR. PLUMMET'S HOUSE OF FL.	64,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
DUNGEON QUEST	59,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
ELVIRA	79,90
E.S.S.	59,90
F16 COMBAT PILOT DT.	81,90
F-19 STEALTH FIGHTER	69,90
F29 RETALIATOR	64,90
FIRST CONTACT	65,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
FUTURE WARS	59,90
GRAVITY DT.	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90
HEAVY METAL *	59,90
HEROES QUEST *	89,90
HILLSFORD	59,90
HOUND OF SHADOW	65,90
IMPERIUM *	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INFECTION	59,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	74,90
IVANHOE	49,90
JAMMING JACKSON DT.	49,90
LAST PATROL *	49,90
LEAVING TERRAMIS DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 *	65,90
LOOM DT.	65,90
LORD OF THE RISING SUN DT.	72,90
MAGIC JOHNSON	59,90
MANCHESTER UNITED DT.	49,90
MANIC MANSION DT.	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90
MIDWINTER DT.	74,90
MIDWINTER DT.	49,90
MIDWINTER DT.	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90
NORTH SEA INFERNO DT.	39,90
OPERATION THUNDERBOLT DT.	49,90
P 47 THUNDERBOLT DT.	59,90
RAINBOW ISLAND	59,90
PINBALL MAGIC	49,90
PIPE MANIA DT.	64,90
PIRATES	59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK N ROLL DT.	55,90
R.V.F. 720 HONDA DT.	58,90
SCRAMBLE SPIRITS DT.	49,90
SHERMAN M4	65,90
SIM CITY DT.	72,90
SKIJOZ	59,90
SPACE ACE DT.	99,90
SPACE HARRIER 2 DT.	54,90
STARLIGHT	59,90
SUPER CARS	49,90
SUPER WONDERBOY DT.	49,90
SURVIVOR *	59,90
TEENAGE MUTANT *	69,90
TENNIS	59,90
THEIR FINEST HOUR *	69,90
TOWER OF BABEL	59,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	49,90
TWINWORLD DT.	65,90
ULTIMA V	79,90
WINDWALKER	69,90
XENOMORPH *	54,90
X-OUT DT.	54,90
ZOMBIE DT.	54,90

AMIGA ZUBEHÖR

SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	179,90
EXTERNER LAUFWERK S-LINE	199,90
3,5" 2 DD NoName 10er	12,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE RGB Version Incl. 1 Spiel	429,00
NEC PC ENGINE PAL Version Incl. 1 Spiel	479,00
VOLLEYBALL	109,90
SHINOBI	109,90
NEW ZEAL. STORY 109,00 F1 TR. BATTLE	99,90
ATOMIC ROBOTIK 109,00 CHASE H.Q.	109,90

Geräte ohne FTZ-Nummer
Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen.

Irrtum vorbehalten * Nur Versand. Kein Ladenverkauf.

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM. Vorkasse plus 5,50 DM

Ausland Euroschick plus 10,00 DM



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner

Sandbrink 16 • D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 • Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.



Elvira ®™ are trademarks of Queen "B" Productions

Vor einigen Jahrhunderten fröhnte Königin Emalda der Teufelsanbetung und anderen satanischen Zeremonien. Als Gegenleistung für ihre Seele, die sie dem Teufel opferte, erhoffte sie sich die Unsterblichkeit. Doch leider tanzte der Satan nicht ganz nach ihrer Pfeife und sorgte nur dafür, daß Emalda eines Tages von den Toten auferstehen kann. Auf dem Totenbett vertraute sie sechs Schlüssel ihren treuesten Dienern an. Als Belohnung stellte sie ihren Vasallen ebenfalls Wiederauferstehung in Aussicht. Mit den Schlüsseln hat es eine besondere Bewandnis: Mit ihrer Hilfe kann man eine Truhe öffnen, die das Buch der "Spiritual Mastery" enthält. Damit ist es Emalda möglich, alle Kreaturen der Hölle zu kontrollieren und somit die Herrschaft über die ganze Welt zu erlangen.

Um die Auferstehung der Königin einzuleiten, muß eine bestimmte Zeremonie von einem weiblichen Nachkommen der Königin vollzogen werden. Diese Verwandte ist zufälligerweise Elvira. Sie zog eigentlich in das Schloß, um es zu einem "Freizeitpark" umzugestalten, in dem zahlende Kunden Horror-Wochenenden verbringen können. Im Laufe der Umstrukturierungen wurde dummerweise die Auferstehung der Königin Emalda und ihrer sechs Diensthelfer eingeleitet. Als Elvira bemerkt, was sie angestellt hat, engagiert sie einen freiberuflichen Geisterjäger, der ihr aus der Patsche helfen soll. Dieser "Ghostbuster" sind Sie.

"Warum immer Fantasy als Thema für Rollenspiele?", fragte sich Horrorsoft und schuf mit "Elvira" ein Grusel-Rollenspiel zum Kinohit.



Das Rollenspiel "Elvira — Mistress of the Dark" verückt mit hervorragend gezeichneten Grafiken



Gefährlich: Der Wolfshund



Endgültig: Der Tod eines Vampirs



Brutal: Die Metzgersgattin

Das Rollenspiel Elvira — Mistress of the Dark wird komplett mit der Maus gesteuert. In der Bildschirmmitte werden jeweils die aktuellen Begleitgrafiken gezeigt. Zu jedem Ort, den man betreten kann, gibt es ein Bild. Auf der linken sowie rechten Seite des Bildschirms kann der Spieler diverse Optionen wie Waffenauswahl, Lauf- oder Diskettenbefehle anwählen. Unten erkennt man die einzeilige Spieler-Statistik, die darüber Aufschluß gibt, wie stark oder intelligent der Rollenspiel-Charakter gerade ist (insgesamt gibt es acht verschiedene Eigenschaften). Außerdem sind unten alle Gegenstände aufgeführt, die man gerade besitzt. Um ein Objekt aufzunehmen oder von einem Fenster in das andere zu transportieren, muß man es einfach anklicken.

Die Handlung spielt größtenteils im Schloß bzw. in dessen Anwesen und den ausladenden Katakomben unterhalb des Besitzes. Eure Aufgabe ist es, Emalda sowie ihre sechs Diener zu finden und zu vernichten. Davor erwarten Euch Kämpfe mit diversen Monstern, bei denen Ihr das neuartige Magiesystem in Anspruch nehmen solltet. *mg*

DRACHENFLUG-DRAMA

DRAGON STRIKE

Ein Drachenflugsimulator? Wie soll denn das gehen? So ähnlich fielen unsere ersten Reaktionen aus, als die Ankündigung für "Dragon Strike" von SSI kam. Wohlgerichtet, hier geht's nicht um die Segel-drachen, die wir kennen, sondern um "richtige", feuerspeiende Drachen, wie sie zu Haus in Fantasystories auftauchen.

In "Dragon Strike" sitzt Ihr also mal nicht in einem Pilotensessel, feuert mit Sidewinder Raketen und bekommt Informationen über ein HUD-Display. Ihr befindet Euch mit einer Lanze bewaffnet auf dem schuppigen Rücken eines feuerspeienden Drachens. Runde 25 verschiedene Aufträge müßt Ihr zur Zufriedenheit Eures Königs ausführen. Das Spektrum der Jobs reicht vom Abfangen feindlicher Spion-Drachen bis zum Abfackeln einer Invasionsflotte. Nach erfolgreichem Ausführen der Aufträge bekommt Ihr wie in einem Rollenspiel einen höheren Rang, mehr Gesundheitspunkte und ab und zu ein tolles Item, mit dem Ihr Euch oder Euren Drachen ausrüsten könnt. Je nach Erfahrungsstufe wird Euch dann noch eine von drei unterschiedlich starken Drachenrassen zugeteilt. Ist Euer Flugtier am Anfang noch recht lahm und hat nur einen recht schwachen Feueratem, gibt's später Drachen, die länger fliegen und besser flammen können.

Geflogen wird per Maus, Joystick oder Tastatur. Statt Anzeigen für Treibstoff, Raketen und Fahrwerk gibt es jetzt Übersichten über Drachenatem, Erschöpfung und Ausdauer. Zusätzlich werden noch Eure Gesundheit und die des Drachens angezeigt. Neben einer Anzeige für die Flughöhe und Geschwindigkeit habt Ihr sogar eine Art Fantasy-Radar mit an Bord. Eine Kristallkugel zeigt Euren und den Standort möglicher Gegner. Um einen feindlichen Drachen vom Him-

mel zu holen, könnt Ihr ihn wegbrennen, per Lanze attackieren oder von Eurem Drachen beißen lassen. Allerdings könnt Ihr genauso geschmort und angeknabbert werden.

Im Gegensatz zu den herkömmlichen Flugsimulatoren ist Euer "Flieger" keine tumb



Feinste Grafik (MS-DOS/VGA)

Maschine. Die Programmierer von Dragon Strike haben die Flugechsen quasi mit künstlicher Intelligenz versehen. Wenn Ihr den Drachen zu sehr antreibt, legt dieser unterwegs eine erholende Pause ein — ob Euch das paßt oder nicht. Ebenso reagiert das Echsen-tier recht allergisch auf Fluchtversuche in der Hitze der Schlacht. Falls Ihr mitten im Gefecht lieber Fersengeld geben wollt, der Drache aber



Die geheimnisvolle Dracheninsel (MS-DOS/VGA)



Per feuerspeiendem Drachen durch die lauen Lüfte (MS-DOS/VGA)

eher siegesgewiß ist, stürzt er sich ganz von alleine auf den Gegner.

Spielerisch ist alles vorhanden, was den Flugfreund begeistert: Vom seichten Segelflug über knallharte Kurven-technik bis zum schnellen Sturzflug sind so ziemlich alle fliegerischen Manöver mit dem Drachen drin.

Die Umgebung wird in einem großen Fenster angezeigt, vom Drachensattel aus könnt

Ihr per Taste Eure Blickrichtung verändern. Die 3D-Grafik kann auf Tastendruck in verschiedenen Detailstufen aus- gesucht werden. Das reicht von der simplen Strichgrafik bis zu absolut feinsten und hochdetaillierten Bildern. Leider leidet darunter auch ganz schön die Geschwindigkeit. In höchster Grafikstufe geht selbst ein schneller 286er-AT mit rund 15 MHz in die Knie (ein Bild in rund drei Sekunden!). In mittlerer Detailauflösung ist Dragon Strike noch anständig spielbar und sieht toll aus. Neben der Hintergrundgrafik dürft Ihr Euch noch die Darstellungsart der feindlichen Drachen aussuchen. Hier steht eine Vektorgrafik- oder eine Bitmap-Darstellung zur Wahl. Bei der "Bitmap-Art" sehen die Drachen genauso aus wie beispielsweise die Flugzeuge bei "Their finest Hour" von Lucasfilm Games.

Dragon Strike wird voraussichtlich Mitte des Jahres für MS-DOS PCs erscheinen. Andere Umsetzungen sind vorerst nicht geplant. mh

Fantasy-Feeling der besonderen Art bietet der welterste Drachenflugsimulator: "Dragon Strike" ist der neueste und ungewöhnlichste Sproß der berühmten AD&D-Serie von SSI.

Sid Meier's

RAILROAD Tycoon

Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Ihrer Fantasie und Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt: Sie alleine entscheiden über das Schicksal einer Nation! Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Mit RAILROAD TYCOON präsentiert Sid Meier Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene Eisenbahnzeitalter: Sie verfügen über sämtliche wirtschaftlichen Ressourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklungen, die die Welt ins 20. Jahrhundert katapultieren würde. Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus: Sie alleine entscheiden über das Schicksal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien. Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypen auf Ihrem Schienennetz laufen. Natürlich entscheiden

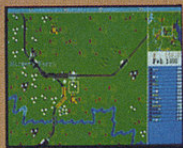
Demnächst erhältlich für IBM & Kompatible.

Sie auch über die Zeitpläne und die zu transportierende Fracht. Beginnend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das ganze moderne Zeitalter hindurch arbeiten Sie an einem steten Aufschwung der Eisenbahnindustrie. Mit Genugtuung beobachten Sie Ihre Machtzunahme bei gleichzeitig steigendem Wohlstand in den Städten – und – im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch anderer Industriezweige.



Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sicher: Naturkatastrophen wie etwa Stürme oder Überflutungen und natürlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielssweise Streiks und Lohnkämpfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!

Und seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brillante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten.



MICRO PROSE
SIMULATION & SOFTWARE

Wiesbadener Str. 89 6503 Mainz-Kastel

BALLERSPIEL-SENSATION

AUS DEUTSCHEN LANDEN

Weltraum Wunder

In den Spielhallen zieht momentan "R-Type II" die Ballerfreaks magisch in seinen Bann, zu Hause will "Wargate" demnächst die Massen an den Bildschirm fesseln. Die Vorzeichen stehen günstig. Technisch kann derzeit kein anderes Action-Spektakel für den Amiga Wargate das Wasser reichen. Selbstredend, daß das horizontale sowie vertikale Scrolling mit 50 Bildern pro Sekunde perfekt ist. Sämtliche Gegner, ob groß oder klein, marschieren ebenfalls vollkommen ruckfrei über den Bildschirm — dabei spielt es keine Rolle, wieviel Feinde gleichzeitig sichtbar sind. Das gilt auch dann, wenn der zweite Spieler mit seinem eigenen Raumschiff eingreift und den Partner im Kampf gegen die Feind-Übermacht unterstützt.

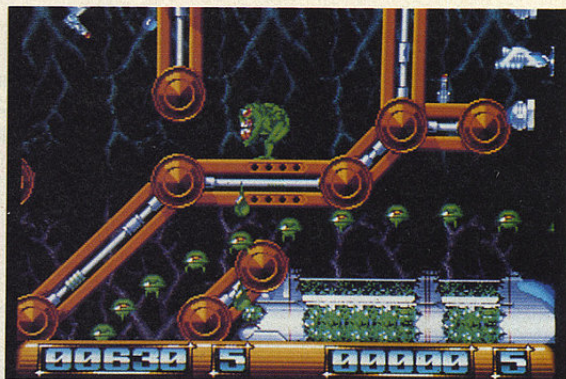
Die sechs ungewöhnlich langen Levels präsentieren sich grafisch völlig unterschiedlich — und stets in 32 Farben. Durch diverse Tricks entzücken manchmal bis zu 100 Farbschattierungen das Auge

des Spielers. Ein Großteil der Feinde sind in jedem Level neu und verfolgen verschiedene Angriffstaktiken. Natürlich dürfen die mit viel Geduld ausgefüllten Zwischen- und Endgegner nicht fehlen.

Mit dem Spieldesign hat man sich im allgemeinen sehr viel Mühe gegeben. Es soll keine Situationen geben, in denen der Spieler nur durch Glück überlebt. Als eingefleischte "R-Type"-Fans wäre dies in den Augen der Programmierer eine Todsünde, die



Flink-Finger: Reaktion ist alles



Angriffs-Formation: kein Ende in Sicht (Amiga)

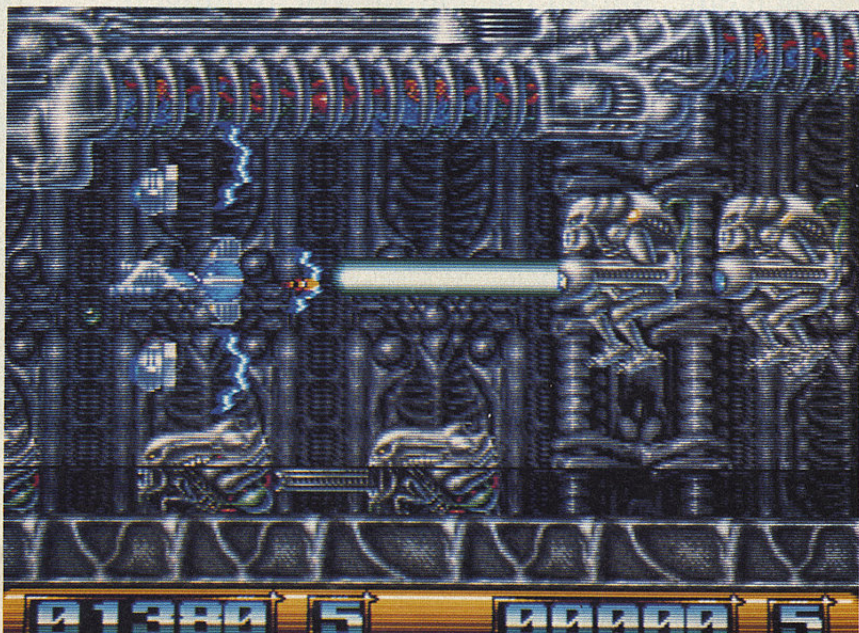


End-Monster: Taktik ist Trumpf (Amiga)

sie unter allen Umständen vermeiden wollen. Wargate wurde übrigens von einem deutschen Programmier-Team entwickelt, das mit Advantec eine eigene Softwarefirma gegründet hat. Es ist ihr erstes großes Projekt

und seit ca. 18 Monaten in der Entwicklung. In dieser Zeit haben sich etliche Ideen für nützliche Extrawaffen angesammelt. Vom umkoppelbaren Satelliten, über einen besonders kräftigen Beam-Schuß, bis hin zu Begleitraumschiffen sind alle Standard-Extras vorhanden. Darüber hinaus wird es u.a. Waffen geben, die nach dem Abfeuern ihre Größe verändern. So kann man auch Gegner treffen, die sich hinter Mauern verschanzen.

Die extrem kurzen Nachladezeiten, wenn man einen Level geschafft hat, runden den positiven Gesamteindruck ab. Wenn das fertige Spiel hält, was die von uns gespielte Demoversion mit fünf fertigen Levels verspricht, dürfte Wargate ein Sommer-Hit werden. Eine Atari ST-Version ist bereits in Planung, 8-Bit-Umsetzungen wird es nicht geben. *mg*



◀ **Grafik-Genuß:** Jeder der sechs Levels bietet total unterschiedliche Hintergrundgrafik und andere Feinde (Amiga)

UBI SOFT

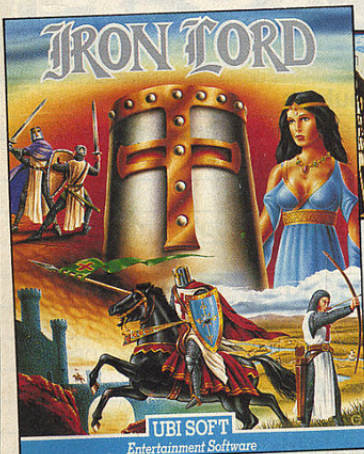
Entertainment Software

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101 / 607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius
Vertrieb Schweiz: Thail AG

... UND DER SIEG IST IHNEN GEWISS!

ADVENTURE

- ☐ Atari ST
- ☐ Amiga
- ☐ C64 Disc
- ☐ Amstrad Disc
- ☐ IBM
- ☐ Spectrum Disc und Cassette



GREIFEN SIE ZU SCHWERT UND RÜSTUNG, UM FÜR WAHRHEIT UND GERECHTIGKEIT ZU KÄMPFEN!

Endlich sind Sie wieder zu Hause, im Reich ihres Vaters, das, während Ihrer Abwesenheit von Ihrem Onkel regiert, von Schrecken, Ungerechtigkeit und Unterdrückung gezeichnet ist.

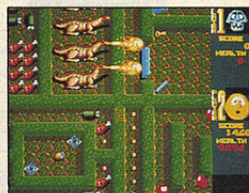
Um den Thron zurückzuerobieren, müssen Sie auf dem Weg durch das Land ein schlagkräftiges Heer zusammenrufen, um den Rachefeldzug gegen Ihren Onkel erfolgreich zu führen.

Respekt und Ansehen bei der Bevölkerung können Sie sich bei Wettbewerben wie Bogenschießen, Armdrücken, Schwerdkampf und Würfelspiel verschaffen.

Es gilt nicht nur, Ihren Onkel und dessen Machenschaften zu besiegen, erst das erfolgreiche Überwinden eines Labyrinths macht Ihnen den Weg zu Ihrem rechtmäßigen Thronerbe frei.

- ☐ Atari ST
- ☐ Amiga
- ☐ C64 Disc und Cassette
- ☐ Amstrad Disc und Cassette

ACTION



“LASSEN SIE SICH NICHT RAUS-PUFFEN...”

Das ist die Herausforderung in diesem süchtigmachenden, arkadeartigen Spiel.

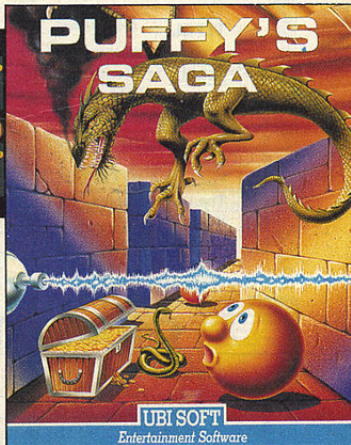
• **Entwickeln Sie Ihren Feinden...** Geister, Säuretropfen, Fliegende Drachen und Schlangen lauern um jeder Ecke.

• **Wählen Sie sorgfältig Ihre Figur:** Puffy ist stark, aber Puffyn ist schnell!

• **Entdecken Sie zwanzig verschiedene Levels** und Spielszenen; jede von ihnen bietet geheime Gänge, überwacht von grausamen Monstern.

• **Laufen Sie schnell durch das Labyrinth** oder sammeln Sie Punkte, indem Sie jedes Level vollständig erforschen.

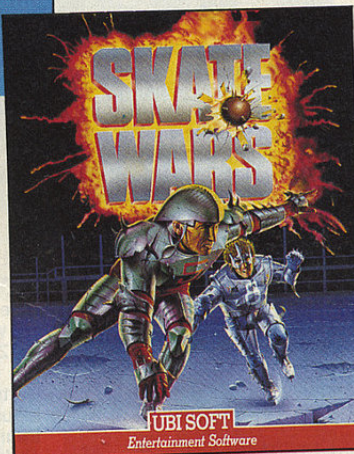
• **Genießen Sie die farbenprächtigen Grafiken** und digitalisierten Sounds.



- ☐ Atari ST
- ☐ C64 Disc
- ☐ Amstrad Disc und Cassette

SKATE WARS eine futuristische Sportsimulation. Erleben Sie die pikare Spannung des American Footballs, kombiniert mit den Eishockey-Techniken!

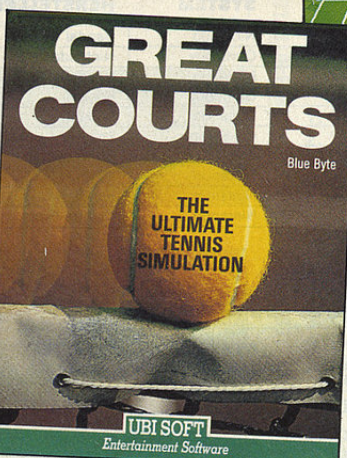
Nur der unerbittliche Kampf mit einer sorgfältig ausgewählten Mannschaft erlaubt Ihnen, den Kampf gegen tödliche Zufälle zu gewinnen: Desintegrator, tiefe Spalten, Steinfelder oder Stachelkugeln! Um Ihr Ziel zu erreichen, helfen Ihnen nur Taktik und Skrupellosigkeit weiter!



UBI SOFT
Entertainment Software

SPORTS...

- ☐ Atari ST
- ☐ Amiga
- ☐ C64 Disc und Cassette
- ☐ Amstrad Disc und Cassette
- ☐ Spectrum Disc und Cassette



Nutzen Sie eins der sechs Trainingsprogramme, um sich warm zu spielen. Schlagen Sie wie ein Profi alle Bälle zurück und zeigen Sie alles, was Sie können: Aufschlag, Vorhand, Rückhand, Volley... Vergessen Sie nicht, ans Netz zu gehen!

Wenn Sie Ihre Gegner geschlagen haben, kennen auch Sie das Glücksgefühl des Siegers, denn jetzt sind Sie auf dem Weg zur Spitze!

Endlich haben Sie die Möglichkeit, gegen die besten Tennisspieler der Welt anzutreten und Ihre Fähigkeiten zu beweisen! Machen Sie mit bei den berühmten Grand-Slam-Turnieren in Australien, Paris, Wimbledon und New-York. Betreten Sie den Center Court und bereiten Sie sich vor, Ihr bestes Tennis zu spielen.

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Chase HQ	Ocean
2. Batman	Ocean
3. Ghostbusters II	Activision
4. Paperboy	Encore
5. Operation Thunderbolt	Ocean
6. Robocop	Ocean
7. Turbo Outrun	US Gold
8. The Untouchables	Ocean
9. Hard Drivin'	Domark
10. Double Dragon II	Melbourne House



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Hero's Quest	Sierra On-Line
2. M1 Tank Platoon	Microprose
3. Sim City	Maxis
4. Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5. Pipe Dream	Lucasfilm Games
6. Carmen Sandiego	Time Broderbund
7. A-10 Tank Killer	Dynamix
8. Harpoon	Three-Sixty
9. Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
10. Flight Simulator 4.0	Microsoft



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dragonball 3	Nintendo	Bandai
2. Tetris	Gameboy	Nintendo
3. SD Gundam	Nintendo	Bandai
4. Castlevania	Gameboy	Konami
5. Twin Bee 3	Nintendo	Konami
6. Mah-Jong	PC-Engine	Face
7. Golf	Gameboy	Nintendo
8. Tetris	Nintendo	PPS
9. Racermini 4WD	Nintendo	Konami
10. Ultra Baseball	Nintendo	Culture Brain



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2. Tetris	Nintendo	Nintendo
3. Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
4. Strider	Nintendo	Capcom
5. Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
6. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
7. Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8. Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
9. The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10. Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo

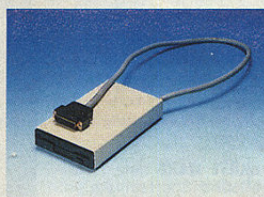
LESER-HITS

1.	(1)	TITEL
2.	(2)	Populous
3.	(-)	Indiana Jones and the last Crusade
4.	(7)	Dungeon Master
5.	(6)	Sim City
6.	(5)	F16 Falcon
7.	(3)	Kick Off
8.	(8)	Zak McKracken
9.	(6)	Rock'n Roll
10.	(10)	Xenon II
11.	(-)	Pirates
12.	(13)	Elite
13.	(4)	Grand Prix Circuit
14.	(-)	Microprose Soccer
15.	(17)	It came from the Dessert
16.	(15)	Oil Imperium
17.	(-)	Last Ninja II
18.	(-)	North & South
19.	(-)	Bundesliga Manager
20.	(-)	Their finest Hour
	(-)	Leisure Suit Larry III

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblings-spiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben (dafür gibt's ein extra Feld auf der Mitmachkarte).

Klaus Schneider aus Speyer gewinnt die PC-Engine. Je ein Spiel geht an: Ralf Brüller, Ochtrup; Bastian Büsselmeier, Königswinter; Andreas Ochs, Weisel; Christian Rotzetter, CH-Freiburg; Hans Simmet, Peltzig; Oliver Ulrich, Mülheim.

Die Gewinner



Der Hauptgewinn: ein Zweit-laufwerk

Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal je nach Wunsch ein Zweitlaufwerk (Amiga/Atari ST) oder eine Action Replay Cartridge (C 64) oder ein Mausset (MS-DOS), das uns freundlicherweise vom Joystick-Versand in Hamburg zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mg

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER

WIE LANGE DABEI

Electronic Arts	20	10. Monat
Lucasfilm Games	19	5. Monat
FTL	18	19. Monat
Maxis	17	4. Monat
Spectrum Holobyte	16	13. Monat
Anco	15	9. Monat
Lucasfilm Games	14	18. Monat
Rainbow Arts	13	2. Monat
Imageworks	12	5. Monat
Microprose	11	29. Monat
Firebird	10	37. Monat
Accolade	9	12. Monat
Microprose	8	15. Monat
Cinemaware	7	1. Monat
Reline	6	5. Monat
System 3	5	13. Monat
Infogrames	4	2. Monat
Software 2000	3	1. Monat
Lucasfilm Games	2	2. Monat
Sierra On-Line	1	1. Monat

JOY

STICK
COMPUTERSPIELE

Joystick Hamburg
Lübecker Str. 82, 2000 Hamburg 76
040/25 45 92

VERKAUFS
HITS

1. Full Metal Planete
Infogrames

2. Rings of Medusa
Starbyte

3. Populous
Electronic Arts

4. Great Courts
Blue Byte

5. Indiana Jones Adv.
Lucasfilm Games

6. It came from the Dessert
Cinemaware

7. Sim City
Maxis

8. Turn It
King-Soft

9. Conqueror
Rainbow Arts

10. Kick Off
Anco

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Sim City
4. Rock'n Roll
5. Xenon II

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Dungeon Master
4. Kick Off
5. Elite

C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Grand Prix Circuit
5. Oil Imperium

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Larry III
4. Larry II
5. Maniac Mansion

PC-Engine

1. Mr. Heli
2. Son Son II
3. Dragon Spirit
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Super Hang-On
3. Ghosts'n Ghouls
4. World Cup Soccer
5. Rambo III

Sega Master

1. Fantasy Star
2. Wonderboy III
3. Golvellius
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. The Goonies II
5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Super Monaco Grand Prix	Sega
2. Tetris	Sega
3. Winning Run	Namco
4. Quartz	Konami
5. SCI	Taito

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Klax	Atari Games
2. Gang Wars	SNK
3. Golden Axe	Sega
4. Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atari Games
5. Winning Run	Namco

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Pang	TAD
2. World Cup '90	Tecmo
3. Line of Fire	Sega
4. Shadow Dancer	Sega
5. Klax	Atari Games

Einsame
INSEL

Pool of Radiance

War in Russia

Balance of Power

Breakthrough/Ardennes

Wor of the Lance



Bob Malin ist der SSI-Beauftragte von US Gold in England und ein eingefleischter Strategiespiel-Fan

Budokan

WETTBEWERB

Wo Nunchakus klirren und harte Kämpfer stöhnen, ist Electronic Arts' Kampfsport-Simulation "Budokan" nicht weit. In vier Disziplinen (Bo, Kendo, Nunchaku und Karate) tretet Ihr gegen den Computer oder einen Freund an. Zum Anlaß der taufrischen Amiga-Version findet der Budokan-Europawettbewerb statt, an dem vier Länder teilnehmen. Den deutschen Teilnehmer werden wir im großen POWER PLAY-Turnier ermitteln: Drei gute Budokan-Spieler werden in unsere Redaktion eingeladen und dort in allen vier Disziplinen gegeneinander antreten. Wer die meisten Duelle gewinnt, fliegt zum Europa-Finale nach London. Schafft unser deutscher Teilnehmer auch hier den Sieg, winkt ihm der absolute Spitzenpreis: eine Woche Japan für zwei Personen, ein Besuch des "echten" Budokan inbegriffen. Der Sieger der Deutschland-Ausscheidung gewinnt

außerdem alle für seinen Computer erhältlichen Electronic-Arts-Programme. Dazu gibt's stapelweise Spiele und T-Shirts als Trostpreise.

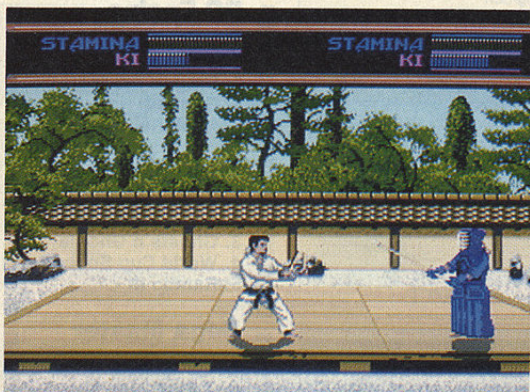
Alle Budokan-Cracks, die bei der deutschen Endauscheidung mitspielen wollen, müssen uns eine Postkarte schreiben, auf der folgende Frage beantwortet sein muß: *Wie heißt der 10. Computergegner bei Budokan?* Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die drei Teilnehmer ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. Mai 1990, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die deutsche Endauscheidung wird auf einem Amiga ausgespielt. Schickt Eure Karten bitte an:

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

Viel Spaß beim Üben!

hl

GEWINNT EINE REISE NACH JAPAN



Wer aufs Siebertreppchen will, sollte in allen vier Kampfsarten tüchtig üben

Die Deutsche
 Meisterschaft steigt
 in unserer Redaktion,
 das Europa-Play-Off in
 London und der Sieger
 fliegt sogar nach Japan




 ELECTRONIC ARTS

THE
ESCAPE

Dan Dare 3

The story continues...

Es geht um Genmanipulation in einer Serie schrecklicher Experimente.
Es geht um die Mutation verschiedener Lebensformen in mensch-ähnliche Geschöpfe, die die Herrschaft übernehmen sollen.
Und es geht um grobe Fehler, durch die bössartige Kreaturen entstanden.
Ein furchtbarer Plan folgt: Colonel DAN DARE ist die Lebensform, die benötigt wird.
Er soll die „gutartigen Zellen“ zur Verfügung stellen.



DAN DARE 3 - The Escape
erhältlich für Amiga, Atari ST,
C 64 Disc/Cass., IBM PC

VIRGIN GAMES GMBH, HAMBURG · IM VERTRIEB VON:

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2 · Tel. 0 21 01 / 6 07 - 0



AVATARS ABENTEUER, 6. TEIL

Ultima VI The False Prophet



Bei dem Namen "Ultima" bekommen gestandene Rollenspieler feuchte Augen und nasse Hände. Diese Rollenspielreihe gehört zu den langlebigsten (immerhin seit zehn Jahren) und erfolgreichsten in der Computerspielwelt. Jetzt ist der 6. Teil des Spiele-Epos von Programmierer Richard Garriott alias Lord British vollendet.

Die sog. Gargoyles haben die heiligen Schreine der verschiedenen Tugenden erobert und halten diese besetzt. Warum sie das getan haben und warum sie so sauer sind, weiß kein Mensch genau.

Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, woher die Gargoyles kommen, was sie vorhaben und sie von ihrem Treiben abzuhalten. Kurzum — Ihr müßt mal wieder Britannia vor dem sicheren Untergang retten. Nebenher erteilen Euch andere Einwohner des Landes aber noch zusätzliche kleine Aufträge. So könnt Ihr, (müßt aber nicht) z.B. für einen Koch ein Drachenei besorgen, damit er sich daraus ein kräftiges Süsschen kochen kann.

Ultima wäre nicht Ultima, wenn nicht auch im 6. Teil eine Philosophie stecken würde. Ging es in Ultima IV um Tugendhaftigkeit und in Ultima V um die falsche Auslegung dieser Tugenden, hat auch Ultima VI eine ziemlich einleuchtende Moral (das wird einem aber erst ziemlich spät bewußt). Primär geht's nämlich nicht um stumpfe Monsterplättchen, wie in so vielen anderen Rollenspielen, vielmehr warten in Ultima VI eine Menge unerwarteter Überraschungen und Wendungen. Es sei schon jetzt verraten, daß die Gargoyles nicht unbedingt die Monster sind, für die wir sie halten.

Der 6. Teil der Ultima-Serie wartet gleich mit einem ganzen

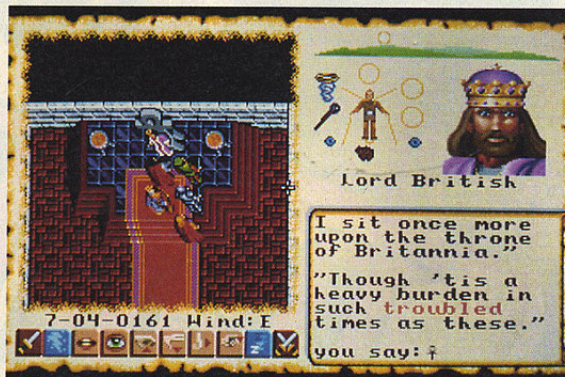
Sack von Neuerungen gegenüber den alten Ultimas auf. Kein Wunder, wurde doch dieser Teil, im Gegensatz zu den anderen Spielen, nicht auf einem 8-Bit-Computer, sondern auf einem 16-Bit-PC entwickelt.

An der Spielumgebung hat sich nur wenig geändert. Die Schreine der acht Tugenden sind noch da — nur leider in der Hand der Gargoyles. Alle Städte, Dörfer und andere Einrichtungen findet der Ultima-Veteran am alten Platz. Der große Hohlraum unter Britannia, die Unterwelt und die Dungeons sind auch noch an der gleichen Stelle zu finden. Brandneu ist die Benutzerführung, die Grafik und der Sound. Bei der Grafik, den Spielelementen und der Umwelt Britannias kommt so richtig die Detailbesessenheit von Programmierer Richard Garriott zu Tage. Ultima VI ist schon kein "Spiel" mehr, sondern eher eine lebensnahe Simulation einer mittelalterlichen Kultur. Alle Einwohner der acht Hauptstädte und der Dörfer gehen einer Arbeit nach, liegen nachts im Bett, feiern Gelage, gehen auf die Jagd und prügeln sich mit Monstern. Während Ihr das Land durchstreift, geht das "Leben" im restlichen Teil Britannias quasi weiter. So trefft Ihr zur Mittagsstunde die anderen Spielfiguren in der Regel beim Essen an, am Tage bei der Arbeit, abends in der Kneipe und nachts im Bett. Bauern pflügen auf dem Feld, Winzer versorgen ihre Rebstöcke, Schlächter zerlegen Kühe. Mit jedem dieser Leute könnt Ihr Euch unterhalten, nach Informationen fragen, eventuell etwas kaufen oder verkaufen. Einige sind bereit, in Eure Truppe einzusteigen. Da passen aber nur acht Leute rein, also müßt Ihr ganz genau überlegen, wer mitmischen darf und wer nicht. Allerdings könnt Ihr Charaktere auch wieder aus der Party rauswerfen.

Das Reden mit Personen wurde gegenüber Ultima IV



Ein finsterner Dungeoneingang und ein Segelboot (MS-DOS/VGA)



Lord British in Nöten: was machen die Gargoyles in Britannia?



In der Unterwelt ist ganz schön was los (MS-DOS/VGA)

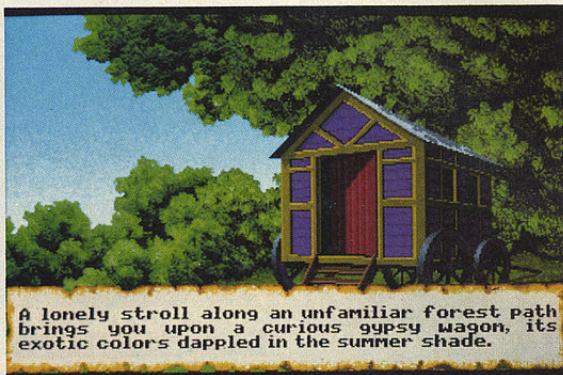
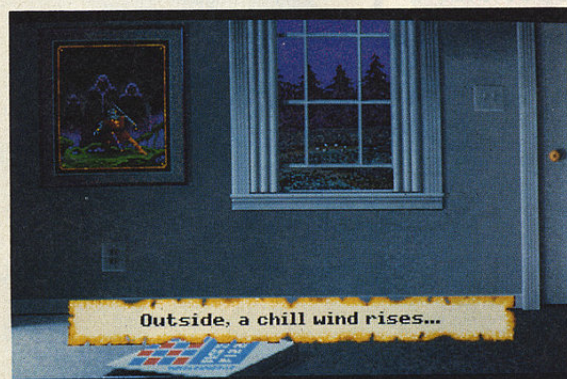
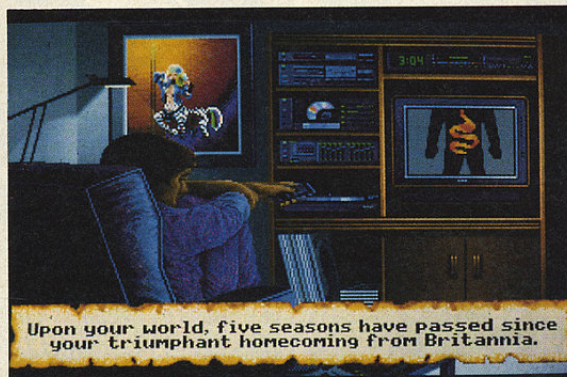
Verabschiedet Euch von grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung: In Ultima ist ein neues Zeitalter angebrochen. Ultima VI ist nicht nur vorbildlich einfach zu bedienen, sondern läßt dem Spieler dank intelligenter Steuerung noch mehr Handlungsfreiheit. Umwerfend ist die Detailbesessenheit, mit der die Programmierer ans Werk gegangen sind. Auch wenn man Ultima VI für Wochen und Tage spielt, ent-

Super?



deckt man immer etwas Nettes. Vorbildlich ist auch die spannende Geschichte, die etwa in der Mitte des Spiels eine überraschende Wende macht. Andere Rollenspiele kommen mit Schwarzweiß-Malerei aus; Ultima ist viel nuancierter. Und hier

liegt die große Stärke des Spiels: Die Story ist einfach klasse. Man rutscht beim Spielen derart in die "Parallelwelt" des Computers, daß man aufpassen muß, nicht völlig darin zu versinken.



Die traumhaft schöne Intro-Sequenz — und sogar die Zigeunerin ist immer noch in ihrem Wagen (MS-DOS/VGA)

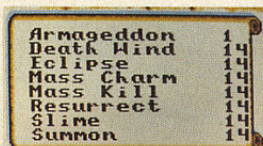
und V noch mal tüchtig erweitert. So kann es jetzt passieren, daß Leute Euch Witze erzählen, Frauen mit Euch flirten und Sänger sich nicht von einer Gesangsprobe abhalten lassen. Neu ist eine abschaltbare Hilfsfunktion für Einsteiger. Alle Schlüsselwörter, auf die die Spielfiguren reagieren, werden jetzt in einer speziellen Farbe angezeigt. Das erleichtert die Kommunikation mit den Charakteren doch ungemein. Die Grafik ist immer noch un-

verkennbar "Ultima-like". Alles was zu sehen ist, seht Ihr aus einer Art leicht "schrägen" Vogelperspektive. Im Gegensatz zu den alten Ultimas sind jetzt auch die Dungeons in Vogelperspektive zu sehen. Dafür wurde der Detailreichtum deutlich erhöht. Ein Baum sieht z.B. nun wie ein Baum aus und nicht wie eine Pixelwucherung. Ein Kaninchen ist deutlich von einer Kuh oder einem Hund zu unterscheiden. Am besten kommen die Details

und die Farbenpracht allerdings unter einer VGA-Grafikkarte zur Geltung. Bei EGA, CGA und Hercules sind leichte Abstriche zu machen, aber selbst unter CGA, EGA und Hercules ist die Grafik erstaunlich gut.

In Ultima IV und V waren Dungeons, Dörfer und Städte auf der Landkarte immer als kleine Icons zu sehen. Sobald man einen solchen Ort betreten wollte, wurde die Grafik umgeschaltet und quasi herange-

zoomt. Das gibt es bei Ultima VI gar nicht mehr. Jetzt ist alles eine homogene Fläche: d.h. daß das Spielfeld merkbar größer geworden ist. Neben der verbesserten Grafik wurde auch die Benutzerführung ordentlich aufpoliert. Gab's bei Ultima V noch über 20 verschiedene Tastaturkommandos, reichen bei Ultima VI zehn Icons aus, um sich durchs Spiel zu schlagen. Fast alles kann per Mausklick erledigt werden, nur das Eintippen bei



Zaubersprüche in Massen



Das Gepäck einer Spielfigur



Die Party unterwegs im Lande Britannia (MS-DOS/VGA)



Einer der Schreine ist von Gargoyles besetzt (MS-DOS/VGA)

Gesprächen mit anderen Spielfiguren und fürs Speichern ist geblieben. Ebenso simpel ist das Hantieren mit den Charakteren geworden: Für jedes Mitglied der Truppe gibt es per Mausdruck ein extra Bild, auf dem die Gegenstände zu sehen sind, die der Charakter mit sich rumschleppt. Eine kleine gezeichnete Figur zeigt einem auf den ersten Blick, was für eine Rüstung, Stiefel, Waffen und Mützen der Charakter an hat. Apropos Charakter: In Ultima VI haben die Mitglieder Eurer Truppe ein Eigenleben. Sie mischen sich ungefragt in Verkaufsverhandlungen ein, geben Kommentare zum Geschehen ab und sind auch sonst nicht auf den Mund gefallen. Man kann sich sogar von den eigenen Party-Mitgliedern Tipps geben lassen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen, könnt Ihr in Ultima VI nur einen einzigen Charakter selber basteln. Alle anderen Charaktere müßt Ihr unterwegs auflösen, sofern Sie sich Euch anschließen wollen.

Selbst das Magiesystem wurde extrem vereinfacht.

Mußte man in den alten Ultima-Programmen noch selbst die entsprechenden Zutaten zusammenmischen und per Tastatur einen von rund 40 Zaubersprüchen aussuchen, geht es jetzt viel einfacher. Ihr findet (oder kauft) unterwegs einige Zauberbücher. Ohne diese ist der Magier völlig hilflos. In einem solchen Zauberbuch stehen allerdings nicht unbedingt alle Zaubersprüche drin, die es gibt. Wenn Ihr entsprechende Zutaten für die Sprüche dabei habt, errechnet der Computer genau wieviel der Sprüche Ihr mit Euren Zutaten sprechen könnt. Benutzt Euer Zauberer einen Spruch, wird entsprechend die Zahl der übrigen Sprüche geändert — einfacher geht's nicht. Ihr könnt entweder per Mausklick den Spruch aussuchen, den Ihr benutzen wollt, oder wie gehabt über die Tastatur abrufen.

Ein Extra-Bonbon ist der neue Sound. PC-Besitzer, die eine handelsübliche Soundkarte (AdLib, Soundblaster, Roland MT32) in ihrem PC haben, dürfen sich die Hände reiben. Die verschiedenen Musik-

stücke, die während des Spiels erklingen, sind allerfeinst komponiert und untermalen das stimmungsvolle Spielvergnügen. Wer keine Soundkarte in seinem PC hat, muß auf Musik komplett verzichten. Nur das

Plätschern der Springbrunnen, das Ticken von Uhren und andere Geräusche kommen aus dem eingebauten PC-Piepser.

Um Ultima VI anständig spielen zu können, solltet Ihr übrigens auf Eurer Festplatte schon mal Platz machen, rund 4 MByte an freiem Raum braucht dieses Spiel schon. Mit Festplatte halten sich auch die recht häufigen Nachladevorgänge im zeitlich erträglichen Rahmen. Natürlich dürfen alle Veteranen, die schon Ultima IV oder V gespielt haben, ihren Spiel-Charakter übertragen.

In der Verpackung von Ultima VI wird neben dem umfangreichen Handbuch wieder eine Stoffkarte von Britannia und ein schwarzer Stein liegen. Dieser Stein verändert unter speziellen Lichtbedingungen seine Farbe. mh

So schön können Rollenspiele sein: Richard Gariott hat mit Ultima VI ein wahres Feuerwerk an Detailreichtum, Spielwitz, Atmosphäre und Ideen abgebrannt. Alleine der Vorspann hat es in sich. In bester Kinofilm-Manier wird man auf das Spiel eingestimmt. Ich möchte die Ultima-Serie eigentlich schon immer gern. Geht es in erster Linie doch nicht ums einfache Charakterbeförderungsspiel, sondern um die Geschichte, die in diesen Spielen steckt. Viele der Details im Programm sind zwar nicht lebenswichtig, aber sie erhöhen die Atmosphäre und tragen erheblich zum Spielspaß bei. Oder kennen Sie ein Rollenspiel, in dem man ein Buch aufschlagen kann, in dem Limericks stehen oder in dem es fast ein Dutzend Weinsorten gibt?

Während die bisherigen Teile von Ultima noch durch eine recht magere Grafik auffielen, kann man das von Ultima VI nun ganz



und gar nicht mehr sagen. Hier kann man fast die einzelnen Grashalme zählen, da findet man Löcher in dem Käse der Molkekerei, sieht Holzwohle in offenen Kisten und vieles mehr. Zugegeben, diese Pixel-Pracht setzt eine

VGA-Grafikkarte voraus, aber auch unter EGA, CGA und Hercules ist die Detailvielfalt erstaunlich hoch. Ein extradickes Lob geht an die Musiker, die die tollen Stücke komponiert haben. Ultima VI ohne eine Soundkarte zu spielen, ist schon fast eine Sünde.

Ein kleines Manko gibt's allerdings. Leute, die bis heute weder Ultima IV oder V gesehen oder gespielt haben, tun sich am Anfang etwas schwerer als alte Avatar-Veteranen. Allerdings werden auch Neulinge dank guter Benutzerführung, stilvollem Handbuch und den schnuckeligen Packungsbeilagen ziemlich schnell den Einstieg in die Welt Britannias finden.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirkapreis: 140 Mark

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

MS-DOS **92%**
Grafik: 72% Sound: 30%

POWER-WERTUNG: 92%



AMIGA
W E L T

**Jetzt monatlich
nur 6,50 DM**

**Mehr Informationen, Tests, Spiele
Dreizehnmal informiert:
Ein Heft gratis zum kennenlernen
12 Hefte zum Super-Abopreis**

IDG
COMMUNICATIONS VERLAG AG

Heute noch ausfüllen und absenden an IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

COUPON

☐ Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,— (Schüler/Studenten DM 58,— gegen Nachweis) statt DM 78,— (Einzelpreis DM 6,50 × 12) monatlich frei Haus. Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:

IDG Communications Verlag AG,
Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bargeldlos durch Bankeinzug** Die Bankeinzugsermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements.

BLZ _____ Kto.-Nr. _____ Name/Ort der Bank _____

☐ **Gegen Rechnung** zahlbar sofort nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten).

Datum _____ Unterschrift _____

☐ Geschäftsadresse ☐ Privatadresse

Name, Vorname _____

Firma (nur wenn Lieferanschrift) _____

Straße, Hausnr., Postfach _____

PLZ _____ Ort _____

Widerrufsrecht:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, D-8000 München 40, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ Unterschrift _____

ALIEN-ATTACKE

Xenomorph

In dem komplett deutschen Action-Adventure "Xenomorph" spielt Ihr einen forschenden Raumschiffkapitän, der sich im geruchlosen Kältetief schlaf an Bord eines alten klapprigen Frachtraumschiffes befindet. Ihr habt Fracht für eine ferne Minenkolonie an Bord.

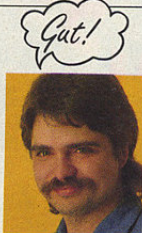
Leider weigert sich die Kolonie beharrlich, auf irgendwelche Kontaktversuche zu antworten. Also packt Ihr alle lebenswichtigen Dinge ein (Laser, Munition, Raumanzug, Thunfischkonserven und Kaffee) und schaut in der Kolonie nach dem Rechten. Schon bald stellt Ihr fest, daß die Minenar-

beiter ein bißchen zu tief gebuddelt haben. Sie haben etwas äußerst Unangenehmes (und Gefährliches) ans Tageslicht befördert.

Durch rund 25 labyrinth-artige Levels der Minenstation müßt Ihr Euch schlagen, um herauszufinden, was genau passiert ist. Die Grafik und die Benutzerführung (komplette Steuerung per Maus) erinnert an den Rollenspielklassiker "Dungeon Master". Alle Gänge der Kolonie sind in feinsten 3D-Gratik; diese Monster, Items und Türen sind schon auf geraume Entfernung zu sehen. Je nach Level wechselt auch

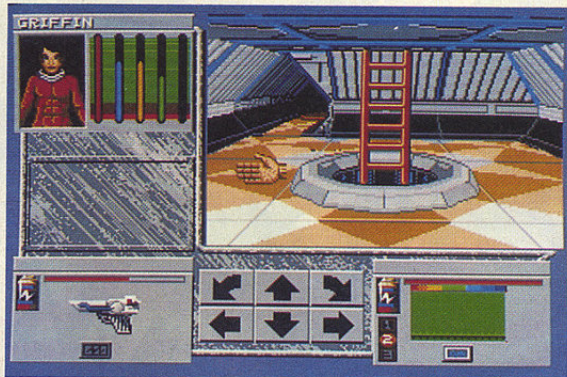
Freunde von handfesten SF-Stories mit einem tüchtigen Grusel-einschlag à la "Aliens" werden "Xenomorph" lieben. Der Science-fiction-Enthusiast findet alles wieder, was zum anständigen Raumfahrerleben dazugehört. Zischende Schotts, Computer,

dicke Laser, schleimige Aliens und verwinkelte Gänge. Sogar unterschiedliche Atmosphären innerhalb der Minenkolonie sind nicht vergessen worden. Wohl dem, der hier einen Raumanzug dabei hat. Die hübsche Grafik (besonders die verschiedenen Ebenen sind toll) wird durch stimmungsreichen Digi-Sound unterstützt und trägt ebenso wie die



vorbildliche Benutzerführung erheblich zum Spielvergnügen bei. Mich hat das tolle Flair von Xenomorph ganz schön in seinen Bann geschlagen. Es gibt aber auch ein bißchen was zu meckern: Das Handbuch ist zwar komplett in Deutsch, läßt einen

aber über eine ganze Reihe von Spielelementen im unklaren. Ein wenig mehr Informationen wären nicht schlecht gewesen. Zum anderen gefällt es mir nicht ganz so gut, daß man mit einer Standardfigur auskommen muß, die nicht befördert werden kann wie in einem richtigen Rollenspiel. Ansonsten ist Xenomorph vorbehaltlos zu empfehlen.



Eine Leiter voraus: Was mag uns in dem unteren Stockwerk erwarten (Amiga)?

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel
Hersteller: Interceptor, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 74%

Grafik: 73% Sound: 62%

POWER-WERTUNG: 74%

C 64

nicht geplant

ATARI ST 74%

Grafik: 73% Sound: 62%

POWER-WERTUNG: 74%

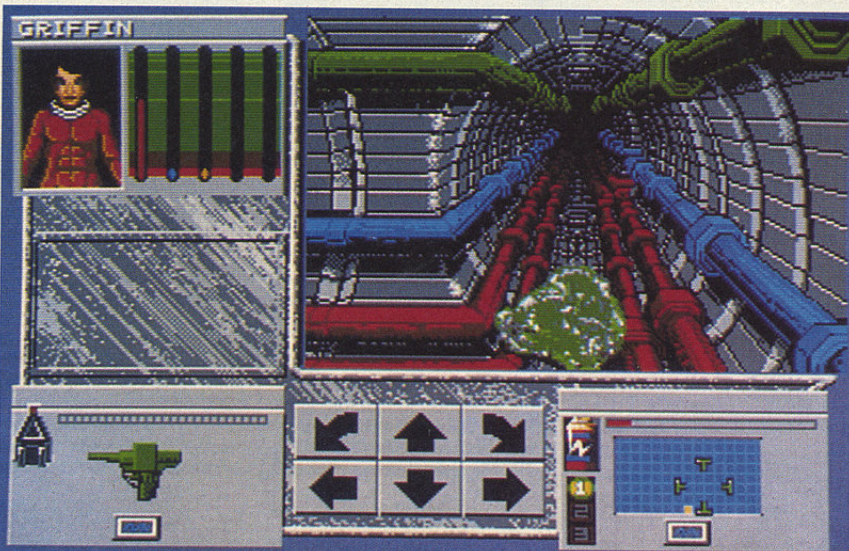
MS-DOS

in Vorbereitung

Der erste Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, war: "Dungeon Master". Die Grafik gefällt mir wesentlich besser als beim Vorbild. Allerdings haben die Xenomorph-Programmierer auch zwei Disketten zur Verfügung. Nach kurzem Spielen entpuppte sich das Weltraum-Epos als nicht ganz so ausgeklügelt. Was nicht heißen soll, daß man hier wenig zu tun hätte: Karten zeichnen z.B. ist hier



Pflicht. Die einzelnen Ebenen der Minenkolonie sind zu groß und verwinkelt, als daß man immer den Überblick bewahren könnte. Auch sonst gibt es viel zu sehen, Gegenstände auszuprobieren und eine Menge zum Gruseln, wenn man einige Monster mal genau betrachtet. Ein sehr interessantes Action-Adventure, an dem man eine ganze Weile zu knabbern hat, und das noch so manche Überraschung bringt.

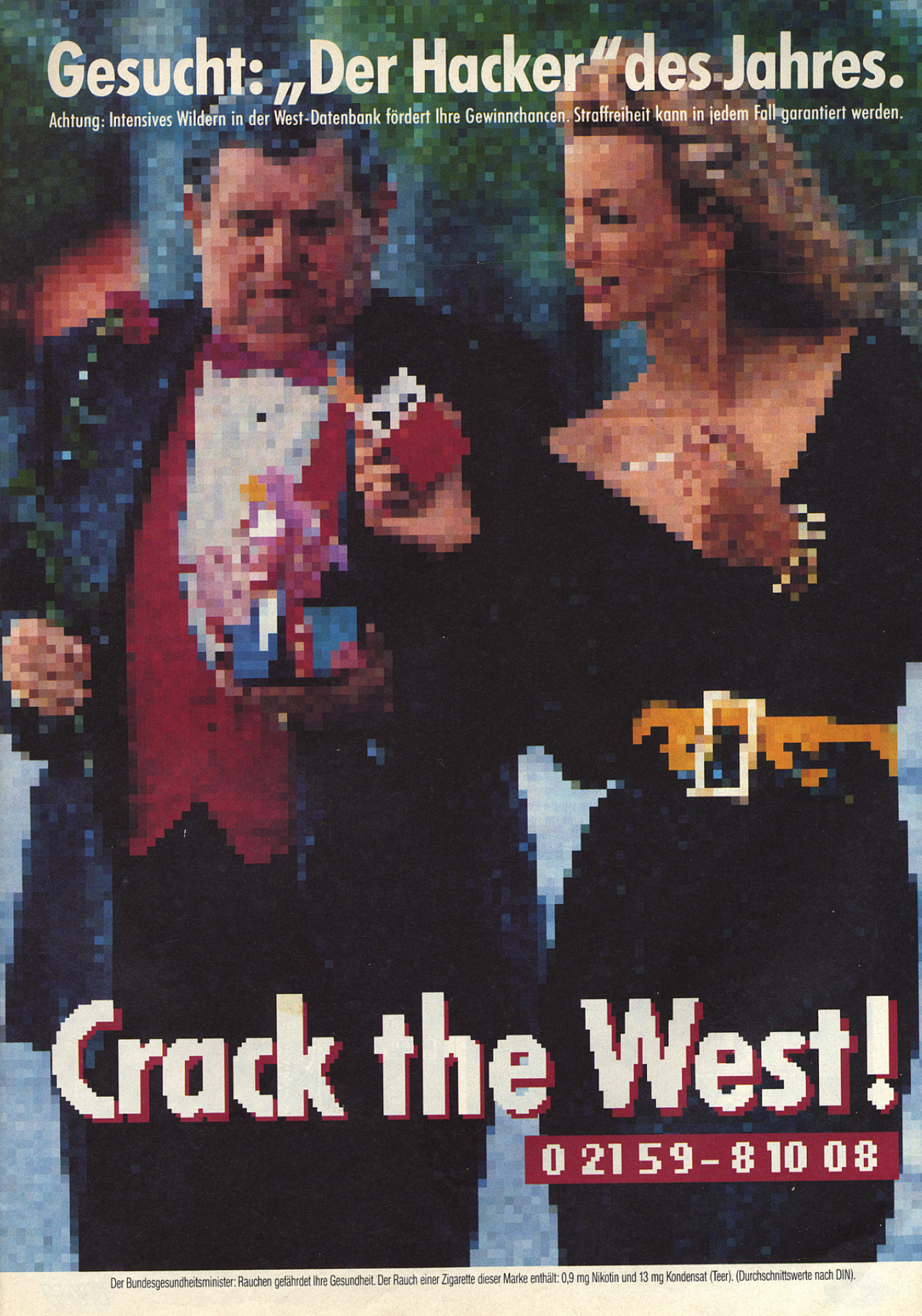


die Grafik, so sieht z.B. der Versorgungslevel mit seinen Röhren komplett anders aus als die Minenebene. Farbige Balken geben Euch auf einen Blick Auskunft über die Gesundheit, Ausdauer, Hunger, Durst und den Grad der radioaktiven Verseuchung Eurer Spielfigur. In einem dicken Rucksack könnt Ihr unterwegs gefundene Items unterbringen. Anstelle der fantasyüblichen Gegenstände gibt's jetzt Laser, Granaten, Batterien, Disketten, Hamburger, Drucklufttüren, Raumanzüge, Bewegungsmelder und Medikamente. mh

◀ Ein schleimiges Alien schleimt sich durch den Röhrenlevel (Amiga)

Gesucht: „Der Hacker“ des Jahres.

Achtung: Intensives Wildern in der West-Datenbank fördert Ihre Gewinnchancen. Straffreiheit kann in jedem Fall garantiert werden.



Crack the West!

0 21 59 - 8 10 08

LAHME LEGENDE

Knights of Legend

Bei "Knights of Legend" steuert Ihr eine Party mit sechs Charakteren durch das Fantasy-Land Ashtalaera. Ein Poster mit einer Landkarte, das gut zur Orientierung gebraucht werden kann, liegt der Packung bei. Bei der Charakterwahl könnt Ihr Euch zwischen vier Rassen und etwa zwei Dutzend Berufen entscheiden. Davon hängen nicht nur die Charakterwerte ab, sondern auch die Waffe, mit der eine Spielfigur ausgestattet wird.

Euer Rollenspiel-Dasein beginnt in einem Gasthaus mitten in einer Stadt. Hier könnt Ihr ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen und ausgiebig mit den Stadtbewohnern plaudern. Durch Nachfragen kommt man an wichtige Informationen und "Quests". Löst man eine dieser Missionen, wird man reichlich belohnt: Neben Erfahrungspunkten und Gold winkt eine schmutzige Medaille. Je mehr Medaillen Eure Charaktere sammeln, desto besser

wird allmählich der Rang, den sie belegen. Der Hersteller kündigt bereits Zusatzdisketten mit neuen Landschaften an, in denen Euer Heldenhaufen frische Monster vertrimmen und neue Abenteuer bestehen wird.

Das Spiel steckt voller drolliger Details. Ihr könnt z.B. das Bildchen, das Euren Charakter repräsentiert, verändern. Es gibt eine Art Zauberspruch-Construction-Set, in dem Magier individuelle Spells komponieren und benennen können (einen Spruch, durch den Orcs Intelligenz verlieren, könnt Ihr z.B. "Orc-Blödel" nennen). Die Kämpfe gegen Monster sind sehr detailliert und langwierig. In den taktischen Gefechten kann man jeden Charakter individuell auf dem Spielfeld herumschieben. Und damit kein PC-Besitzer vom munteren Treiben ausgeschlossen wird, nutzt die MS-DOS-Version die drei Grafikkarten Hercules, CGA und EGA aus. *hl*

Das stramme Handbuch (140 Seiten) läßt einem zunächst das Wasser im Munde zusammenlaufen. Doch trotz vieler spielerischer Feinheiten ist Knights of Legend eine recht müde Angelegenheit. Der hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit dem übertrieben langatmigen Kampfsystem dämpft die Spannung. Das ist allenfalls ein Fall für Rollen-

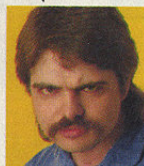
Geht so



spiel-Experten. Von der C 64-Version sollte man auf alle Fälle die Finger lassen: Was hier an Disketten-Gewechsel und Nachlade-Pausen zusammenkommt, schlägt alle Negativrekorde. Die PC-Version spielt sich da schon um einiges besser (Installation auf Festplatte dringend vorausgesetzt), ist aber auch recht müde geraten.

Knights of Legend sieht auf den ersten Blick toll aus und es stecken einige gute Ideen in dem Programm. Aber die Steuerung der Hel dentruppe ist trotz Icons und Mausbedienung eine elende Quälerei. Das Kampfsystem ist zwar ganz niedlich gemacht, aber wenn man zum 97. Mal fast eine halbe Stunde braucht, nur um zwei Orks zu verprügeln, dann nervt das ganz heftig. Verdammt ärgerlich ist auch die Tatsache, daß die Helden wohl per Zufall von den verschiedensten Monstern

Na ja...



angegriffen werden: So kann es passieren, daß eine Neulings truppe von einer Horde mordlustiger, superstarker Riesen einfach niedergewalzt wird. Ein Lichtblick ist das Magiesystem: Die Idee, daß man seine Zaubersprüche selbst umbasteln und sogar mit einem Namen versehen kann, ist genial. Aber das ist auch das einzig Gute an Knights of Legends. Selbst Rollenspielprofis werden den Programmieren dieses "Meisterwerks" einen dicken Troll auf den Leib hetzen wollen.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

C 64

17%

Grafik 37%

Sound: 3%

POWER-WERTUNG: 17%

MS-DOS

46%

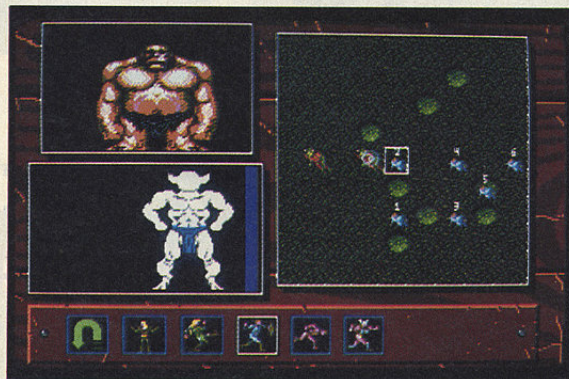
Grafik: 64%

Sound: 7%

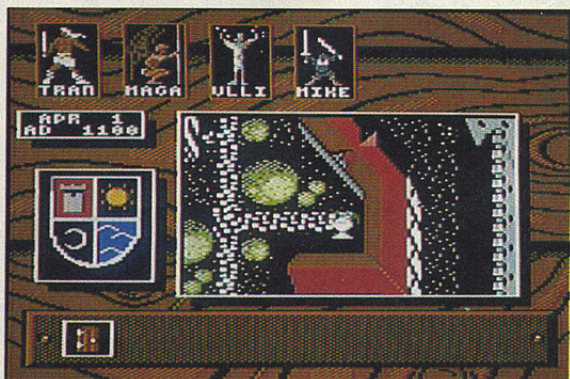
POWER-WERTUNG: 46%



Ein Blick auf die Charakter-Werte (MS-DOS/EGA)



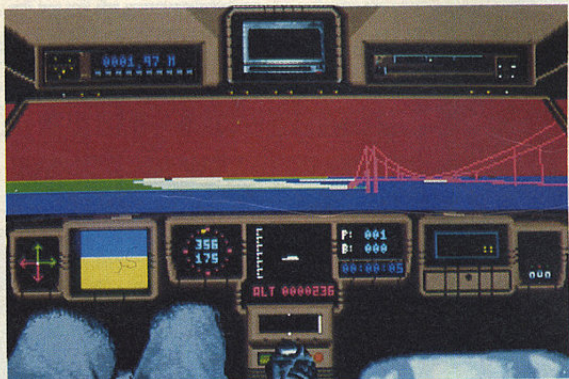
Detailliert geht's dem Knubbelmonster an den Kragen (MS-DOS/EGA)



Die meisten Gebäude in den Städten könnt Ihr betreten (C 64)



Auf Kristallsuche in einem der vier Tsimit-Bereiche (Amiga)



40 Meilen Luftlinie zum nächsten Informanten (MS-DOS/VGA)

TAKTIK-ACTION-HANDELS-SPIEL

Knights of the Crystallion

Die Adreni-Familie gehört zum Hareh, einem Bund verschiedener Zünfte, die auf die Produktion bestimmter Güter spezialisiert sind. Der Hareh wiederum ist Bestandteil der Zivilisation von Orodrid. Das Leben hier wäre ganz schön öde, wenn es nicht ein aufregendes Ziel für jeden strebsamen Bürger gäbe: Ein Kristall-Ei zu besitzen und damit in den Rat der angesehensten Orodrianer aufgenommen zu werden. Um das

ehrenwerte Ziel zu erreichen, müßt Ihr fünf "Spiele im Spiel" meistern, die man in einer beliebigen Reihenfolge üben kann. Im Hareh kümmert Ihr Euch um Eure kaufmännischen Aktivitäten, Deketa und Bosu sind zwei Denkspiele und bei Proda können Kristalle in Extraleben verwandelt werden. Kristalle findet Ihr im Tsimit. Dieser unterirdische Tempel wird von Monstern bevölkert, die man sich mit Energiebällen vom Leibe hält. *hl*

Nach dem Motto "Alle Spiele sind schon da" bieten die einzelnen Programmteile eigentlich für jeden etwas. Die ungewöhnliche Aufmachung (zum Teil recht schneie HAM-Grafik und ein glänzender Stereo-Soundtrack) macht einen einladenden Eindruck. Eine ganze Weile seid Ihr damit beschäftigt, die einzelnen

Gut!



Sub-Spiele zu erfor-schen. Hat man sie gemeistert, stehen die Tsimit-Expeditionen im Mittelpunkt. Einmal durchgespielt, verliert das Programm merklich an Reiz. Angesichts des saftigen Preises wird langfristig etwas wenig geboten, aber das spielerische Konzept ist interessant; also ruhig mal anspielen.

ten, aber das spielerische Konzept ist interessant; also ruhig mal anspielen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: U.S.Gold, Zirkapreis: 100 Mark

AMIGA 68%

Grafik: 67% Sound: 76%

POWER-WERTUNG: 68%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

nicht geplant

DETEKTIV AUF ACHSE

Mean Streets

Der Sturz von der Brücke war zwar spektakulär, doch der Aufprall ist dem Forscher Carl Linsky schlecht bekommen (Das Begräbnis ist morgen um 11:00). "Selbstmord", sagt die Polizei. "Mord", sagt seine Tochter. Da die kurvenreiche Tochter die Spesenrechnung zahlt, glauben Sie ihr. Sie heißen Tex Murphy, sind Detektiv, wohnen in San Francisco und haben soeben das Kalenderblatt des 20. März 2033 abgerufen. Wie's sich fürs 21ste Jahrhundert gehört, sind Sie ordentlich mit High-Tech ausgestattet. Allein Ihre

Karre ist eine Schau: Man fliegt (!) entweder von Hand oder mit Autopiloten zum nächsten Ort. Selbstverständlich ist neben einem Fax-Gerät ein Video-Phone eingebaut, auf dem das Kontorfer der Sekretärin Vanessa erscheint. Sie gibt Tips und sucht Adressen für Sie heraus. An manchen Orten können Sie die Umgebung genau untersuchen oder mit Informanten plauschen. Neben dem kniffligen Fall müssen Sie auch manche Action-Szenen meistern; hier wird lediglich Geschick abgefragt. *al*

Man stelle sich einen Krimi vor, in dem der Detektiv in sein Auto steigt, den Wagen startet und fährt. Und fährt. Und fährt. In Echtzeit. Und wenn er nicht angekommen ist, hängt er noch heute auf der Autobahn. Das ist das Problem der "Mean Streets": Trotz "Warp" dauern die Gleit-Auto-Szenen viel zu lange. Das

Gehst so



Spiel ist recht interessant, auch wenn man schon originellere Geschichten gesehen hat. Ein Lob den Grafikern, die einen guten Digitizer hatten, Lob dem "Real Sound"-Feature, das den PC-Pieper vergessen läßt; Schimpf und Schande über die Spieldesigner, die fest geschlafen haben. Nur für Krimifans.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirkapreis: 100 Mark

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

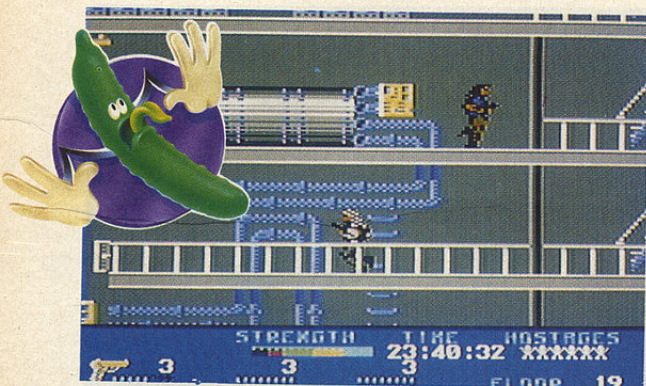
C 64

nicht geplant

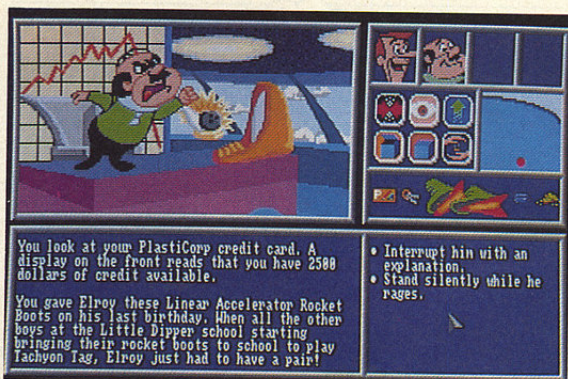
MS-DOS 53%

Grafik: 69% Sound: 76%

POWER-WERTUNG: 53%



Dummes Terroristen-Killern für Unerschütterliche (C 64)



Armer George: Sein Boß tobt, während die Aktien fallen (Amiga)

NORDSEE IST MORDSEE

Noth Sea Inferno

Terroristen halten eine Bohrinsel in der rauen Nordsee besetzt. In ihren Fängen befinden sich sechs Geiseln. Geht die Regierung bis Mitternacht nicht auf die Forderung der Gangster ein, wollen sie die teure Bohrinsel in die Luft sprengen. In einem Anfall von Risikofreude wird beschlossen, einen Einzelkämpfer zur Befreiung der Geiseln einzusetzen.

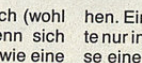
Ihr steuert den einsamen Helden von Plattform zu Plattform. Durch das Benutzen von Aufzügen, Leitern und Treppen müßt Ihr versuchen, alle Türen zu errei-

chen. Hinter ihnen verbirgt sich eine Geisel, eine bessere Waffe, Munition oder im schlimmsten Fall gar nichts. Die Kanone muß gegen die bösen Terroristen eingesetzt werden, welche ab und zu mit wehendem Kopftuch auftauchen und eine Maschinenpistole zücken. Rote Pixel spritzen über die Mattscheibe, wenn Euch eine Salve erwisch. Trotz dieser blutrünstigen Zwischeneinlagen hält sich die Action in Grenzen. In erster Linie kommt's drauf an, sich in dem Gewirr von Gängen und Treppen zurechtzufinden. *hl*

Einen treffenderen Namen hätte man dem Spiel nicht geben können: Dieses "Inferno" setzt negative Maßstäbe am laufenden Band. Die Story ist abgedroschen, die Grafik laienhaft, der Spielablauf einschläfernd und die Effektscherei peinlich (wohl nach dem Motto: Wenn sich das Ganze schon zäh wie eine



Ölpest spielt, dann gibt's wenigstens ein paar Liter Bildschirm-Blut). Die Programmierer haben auf jegliche Art von Punktezahl verzichtet, um selbst den härtesten High-Score-Jägern den Motivations-Zahn zu ziehen. Ein derart übles Spiel hätte nur in der 10-Mark-Preisklasse eine Daseinsberechtigung.



Ein derart übles Spiel hätte nur in der 10-Mark-Preisklasse eine Daseinsberechtigung.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Magic Bytes, Zirk-Preis: 30 bis 45 Mark

AMIGA 15%

Grafik: 24% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 15%

C 64 13%

Grafik 26% Sound: 11%

POWER-WERTUNG: 13%

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

COMPUTER-COMIC

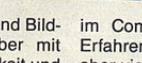
The Jetsons

Die Science-fiction-Sippe "The Jetson" ist eine ganz normale Familie des 3. Jahrtausends: Papa George schuftet für Spacely, einen spätkapitalistischen Chef oberster Mieslings-Klasse. Zu Georges Familie gehören Gemahlin Jane, Tochter Judy, Söhnchen Elroy und Astro, der sprechende Hund. Im Spiel zur Zeichentrick-Serie hat der Flug ins Büro eines montags morgens ein besonders schauerhaftes Ende: George Jetson läuft Gefahr, von Spacely gefeuert zu werden, wenn er nicht einen "kleinen" Spezialauftrag für

ihn erfüllt. Auf dem Planeten Robotopia drohen die Aktivitäten rebellischer Roboter die dortigen Geschäfte von Spacely zu vernichten.

"The Jetsons" ist ein einfaches zu bedienendes Abenteuerspiel, bei dem man lediglich auf Icons und Bilder zu klicken braucht, um andere Räume zu betreten und Gegenstände zu untersuchen oder zu benutzen. Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren hat man die Auswahl zwischen verschiedenen Antworten, die wiederum das Verhalten des Gesprächspartners beeinflussen. *hl*

Die kessen, zum Teil animierten Grafiken, eine witzige Story und spärliche, aber gute Sound-Effekte schaffen das rechte Trickfilm-Feeling. Das Spiel ist mächtig benutzerfreundlich: Ähnlich wie bei "Déjà Vu" klickt man komfortabel an Icons und Bildelementen herum. Aber mit ein bißchen Beharrlichkeit und



gründlichem Herumsuchen (mit jedem reden, alle Gegenstände ausprobieren), spielt man das Programm recht schnell durch. Das macht zwar Spaß, aber der hält nicht sonderlich lang vor. The Jetsons ist ein putziges Adventure im Comic-Stil für Einsteiger. Erfahrenen Spielern wird's aber viel zu leicht gemacht.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Microillusions, Zirk-Preis: 90 Mark

AMIGA 65%

Grafik: 73% Sound: 37%

POWER-WERTUNG: 65%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

nicht geplant

Computerfilm mit 15min
Audiokassette im Originalton
Semiintelligente Personen
Icon-gesteuert
Joystick/ Maus kompatibel
Komplett in Deutsch



JETZT DA !



Berlin im Jahre 1948: Die ehemalige Hauptstadt liegt in Trümmern. Die alliierte Luftbrücke ist die einzige Verbindung West-Berlins zur freien Welt. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen, befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Zusätzlich erwartet Sie ein 15-minütiger Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.

Natürlich ist die Anleitung und der Spieltext komplett in Deutsch.

**Erhältlich für: Amiga, Atari ST,
PC 3.5" / PC 5.25"**

**Rainbow
***Arts**



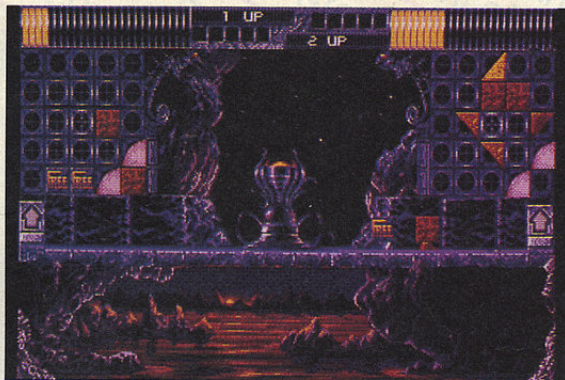
East vs. West

BERLIN 1948

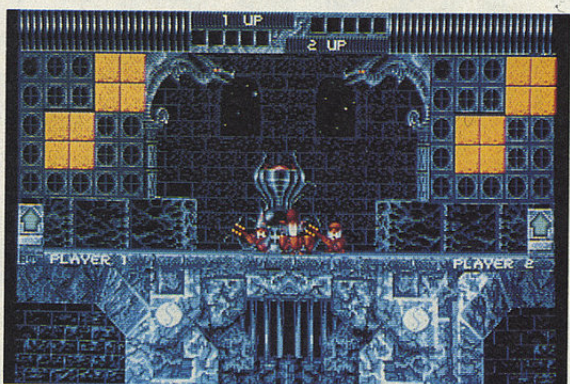
PUZZLE- PHÄNOMEN

Brain Blaster

Einsam in seiner Burg, hoch oben auf einem Berg, sitzt ein weiser Mann. Dieser Kerl ist so weise wie der Papst, ein Zen-Mönch und ein alter indischer Swami in einer Person. Dieser Bursche, der die Weisheit scheinbar mit der Suppenkelle eingetrichtert bekommen hat, möchte einigen Leuten etwas von seiner Erleuchtung abgeben. Um in den Genuß dieses Privilegs zu kommen, muß man aber keine roten Klamotten tragen oder mit gelben Bademänteln bekleidet singend durch die Straßen ziehen. Vielmehr hat der Eremit einen Test entwickelt, den jeder, der nach der Weisheit strebt, erfüllen muß. Um dem großen Meister vorgestellt zu werden, müßt Ihr nur ausreichend Goldmünzen vorwei-



Du kleines Puzzleteilchen fein, gleich bist du mein (ST)



Eine dreiköpfige Zwergenband spielt vorm Start heiße Rhythmen (ST)

Die Duell mit Michael werde ich nicht so schnell vergessen — Brain Blaster bringt eben erst zu zweit richtig Spaß. Wenn man sich die strategisch wichtigen Teilchen vor der Nase wegschnappen kann, ist das Geschrei groß — herrlich kommunikativ. Auch allein hat man alle Hände voll zu tun, denn die



Puzzlelei unter Zeitdruck bringt einen von der milden Verzweiflung ("Wo kommt das noch mal hin?") zum erhebenden Erfolgserlebnis ("Geschafft!"). Viele Spiel-Varianten und eine sehr ausgefeilte Grafik runden den guten Eindruck ab. Nicht gerade "Tetris", aber sehr spaßig. Unbedingt einmal ansehen!

Es gibt sie ja doch noch: die frischen Spiel-Ideen. "Brain Blaster" ist ein außerordentlich gelungener Genuß für alle Freunde von Grübel-Programmen. Nicht nur das Spielprinzip verspricht lange Spielfreude, auch die technische Ausführung ist exzellent. Die Grafik ist auf den Pixel genau gezeichnet und äußerst farbenfroh. Zusätzlich ertönt spritziger Digi-Sound aus dem Lautsprecher des Monitors. Mir persönlich gefiel der Mehrspielermodus am besten. Zwar



macht Brain Blaster auch alleine Spaß, aber im Zweikampf mit einem oder zwei Freunden steigert sich das Spielvergnügen ganz erheblich. Angenehm ist der langsam steigende Schwierigkeitsgrad. Ist in den ersten der insgesamt dreißig Stufen das Puzzelmuster noch recht simpel, muß man sich in höheren Stufen ganz gehörig anstrengen, um das Originalmuster nachzubauen. Kurzum — Brain Blaster ist ein Spiel, das sich keiner entgehen lassen sollte.

sen. (Ganz schön weise der alte Knabe.) An Goldmünzen kommt Ihr, wenn Ihr eine Art Intelligenztest spielt. Hier werden erreichte Punkte in klingende Münze umgerechnet.

"Brain Blaster" ist ein Denk- und Grübelspiel, das mit einem ganzen Haufen spielerischer und grafischer Feinheiten aufwartet. The Teller ist eine Mischung aus einer großen Portion "Memory", ein wenig "Tetris" und ein bißchen Puzzle. Am Anfang wird ein Quadrat angezeigt, das aus 25 kleineren Feldern besteht. Auf diesen Feldern befinden sich verschiedene Puzzleteilchen, die sich in Farbe und Form teilweise recht stark unterscheiden. Ziel des Spieles ist es,

möglichst schnell das gleiche Muster nachzubasteln. In der Mitte des Spielfelds ist eine Art Trichter, aus dem in regelmäßigen Abständen Puzzleteilchen heraushüpfen. Ihr müßt nun diese Teilchen mit Eurer Spielfigur einfangen und auf den richtigen Platz auf dem Quadrat ablegen. Um die Angelegenheit zu erschweren, gibt es auch Bausteine, die überhaupt nicht ins Muster passen. Wer allein spielt, hat zusätzlich noch gegen ein Zeitlimit zu kämpfen. Neben den Standardsteinchen erscheinen in unregelmäßigen Abständen besondere Spezial-Puzzle-Teile. Da gibt's z.B. einen Radiergummi, mit dem Ihr falsch gesetzte Steine löschen könnt oder einen Gedächtnisstein, der das Originalmuster noch mal kurz zeigt. Eine Balkenanzeige am oberen Bildschirmrand zeigt Euch sofort, ob Ihr einen Stein an seinen richtigen Platz gesetzt habt. Bei der Punkteabrechnung werden alle richtig platzierten Steine in Punkte umgerechnet und falsche Teilchen vom Kontostand abgezogen.

Wer will, kann "Brain Blaster" auch mit einem oder sogar zwei Kumpels gleichzeitig spielen. Hier steuern zwei Spieler ihre Männchen per Joystick und einer per Tastatur. Im Mehrspielermodus fällt auch das Zeitlimit weg. Es gewinnt der, der als erstes das Muster komplett hat. Im Mehrspielermodus wird Euer Intelligenzgrad dann auch sofort grafisch dargestellt. In einem bunten Kurvendiagramm könnt Ihr hier Eure Puzzleleistung mit der Eurer Kumpels vergleichen. Hässische Kommentare wie: "Häh, Häh, wieder 5 Punkte mehr", sind da an der Tagesordnung. Als zusätzliches Bonbon könnt Ihr eine Art Ligamodus veranstalten — vor dem Spiel dürft Ihr Geld einsetzen, das der Gewinner am Schluß einstreichen kann. Übrigens ist Brain Blaster ein neuer Name. Ursprünglich hieß das Programm "The Teller" (siehe POWER PLAY 03/90). mh

**STECK
BRIEF**

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 77% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 80%

C 64

nicht geplant

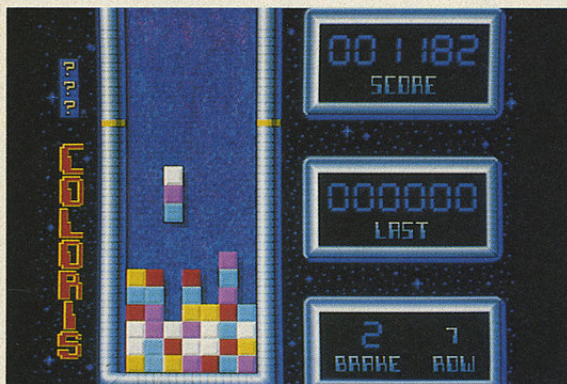
ATARI ST 80%

Grafik: 78% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 80%

MS-DOS

nicht geplant



Du müsst Farben reihen richtig, denn das seien hier sehr wichtig

FARBENLEHRE

Coloris

Ein Spiel und seine Folgen: Der Superhit "Tetris" löste einen ungeheuren "Run" auf Geschicklichkeits-Grübeleien aus, der uns schon so manches tolle Logikspiel bescherte. Nach "Blockout", das wir in der letzten Ausgabe getestet haben, versucht nun ein finnisches Softwarehaus mit "Coloris" erfolgreich in die Fußstapfen von Tetris zu treten.

Auf den ersten Blick meint man, ein farbiges Tetris vor sich zu haben. Der Bildschirm zeigt den bekannten Zylinder, in den in kurzen Abständen immer ein bestimm-

tes Klötzchen fällt. Es ist hochkant und drei Icons lang, von denen jedes eingefärbt ist. Per Feuerknopfdruck kann man die Farben der drei Teile in sich rotieren lassen. Euer Ziel ist es, drei gleiche Farben senkrecht oder waagrecht aneinanderzureihen. Löst man damit eine Kettenreaktion aus, verschwinden die untersten Reihen. Wer etwas länger nachdenken will, wohin er nun sein Klötzchen platziert, der kann die Bremse ziehen und damit den Fall verlangsamen — das geht allerdings zu Lasten des Punktekontos. *mg*

Wer hätte gedacht, daß ein einfaches Spiel wie Tetris derart viel Raum für interessante Varianten bietet. Nach dem Ausflug in die 3D-Welt ("Blockout") folgt nun eine Farbenexkursion. "Coloris" erreicht zwar nicht die Klasse von Tetris, ist aber trotzdem ein feines Denkspiel. Wenn man sich damit abgefunden

Gut!



hat, daß es nur eine Klötzchenform gibt und man diese nicht drehen kann, dann steht vergnüglichen Stunden nichts mehr im Weg. Die beiden Spielmodi (Standard- und Zeitspiel, wo in bestimmten Abständen Linien von unten ergänzt werden) sind durchdacht und bieten Anreiz für Marathon- sowie Kurzspieler.

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Avesoft, Zirkapreis: 80 Mark

AMIGA 74%

Grafik: 23% Sound: 37%

POWER-WERTUNG: 74%

C 64

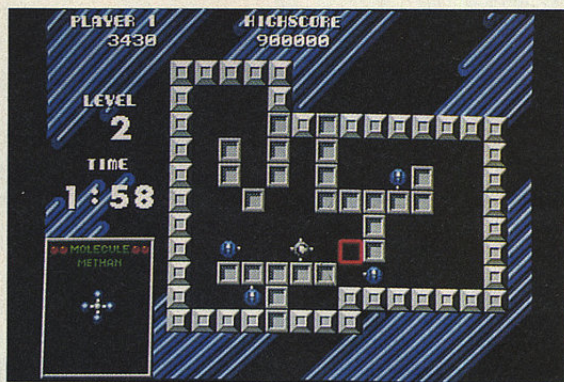
in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung



Sie sollten mal Kalium-Hexa-Cyanoferrat III sehen ... (Amiga)

MUSTER-MOLEKÜL

Atomix

Wie jeder Leidgeprüfte aus dem Chemie-Unterricht weiß, besteht Wasser aus einem Teil Sauerstoff und zwei Teilen Wasserstoff; zusammen ergibt das H_2O . Und das dürfen Sie in "Atomix" auf dem Amiga zusammenzusetzen. In einem Rahmen, der mit Mauern durchsetzt ist, liegen Atom-Teilchen, das räumliche Bild der chemischen Formel ist am Bildschirm vorgegeben. Das Spielziel: Die Teilchen müssen richtig an das Kernstück gestückt werden. Man kann das Atom mit dem Joystick anklicken und dann verschie-

ben. Leider bremsen die Teilchen erst, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Also platziert man Atome als Bremsklötze für andere Atome oder fährt irrsinnige Umwege, um das Teil an die richtige Stelle zu bringen. Eine Uhr tickt am Bildschirmrand; wenn die Zeit abgelaufen ist, ist Sense. Die Moleküle werden von Level zu Level komplizierter; insgesamt gibt es 30 Atome. Für grobe Diskussionen sorgt der Zweispieler-Modus (leider nur ein Joystick), in dem derjenige die Punkte einsackt, der das Molekül vollendet. *al*

Atomix gehört zur Güteklasse A der Denkspiele. Die Grafik ist zwar unspektakulär, aber zweckmäßig, Sound ist so gut wie nicht vorhanden (dann stört er wenigstens nicht), doch dafür ist das Spielprinzip erste Klasse. Ein Lob für diese clevere Idee. Ich hätte mir ein paar mehr Levels gewünscht. Dreißig sind nicht

Gut!



gerade viel und spätestens am Level 10 kommt man in ernsthafte Schwierigkeiten. Außerdem sollte man beim Zweispieler-Modus zwei Joysticks anschließen können, denn das "Gib-mir-den-Joystick-oder-ich-fresse-Dich" ist lästig. Doch alles in allem kann ich den Knobelspaß nur empfehlen.

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion, Zirkapreis: 70 Mark

AMIGA 76%

Grafik: 51% Sound: 20%

POWER-WERTUNG: 76%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung

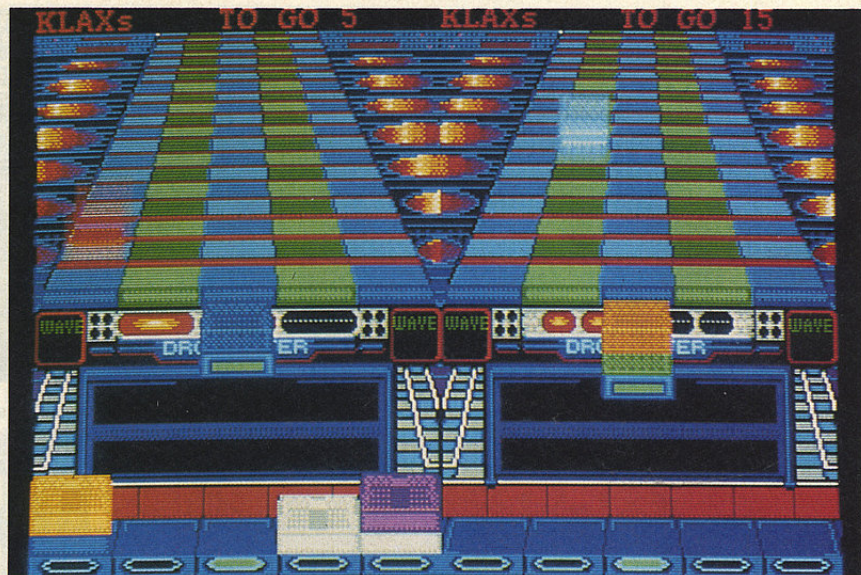


KANN

DENN KLAXEN
SÜNDE SEIN?

Klax

Ataris neuer Automat "Klax" ist kaum in den europäischen Spielhallen aufgebaut, da spuckt Tengen schon die Computer-Adaptionen aus. Klax auf Heimcomputer umzusetzen war wohl ein Klacks: Dieser Automat hat recht schlichte Grafik, aber eine besonders reizvolle Spielidee, die entfernt an den Puzzle-Evergreen "Tetris" erinnert.



Direkter Vergleich im Zwei-Spieler-Modus: Wer schafft den besseren Score? (ST)



Die Stapel werden immer höher: ein Königreich für einen Klax (ST)

Ihr steuert eine Art Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist senkrecht in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich je ein Stapelfeld. Man steuert die Schaufel nach links und rechts, um die Blöcke aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten geklackt kommen. Läßt man ein paar Blöcke auf den Boden fallen, ist das Spiel zu Ende. Sammelt die Brocken also fleißig auf; bis zu fünf Stück passen auf eure Schaufel. Durch Druck auf die "Flip"-Taste setzt ihr den jeweils obersten Block von eurer Schaufel in einem der fünf Stapelfelder ab. Jeder Block hat eine von acht Farben. Ziel von Klax ist es, durch das Aneinanderreihen glei-

cher Farben die betreffenden Blöcke verschwinden und die Punktzahl damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Blöcke müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plazierte sein, um sie abzuräumen.

Klax ist in Levels aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen, müßt ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das Euch zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. "Baue fünf Klaxe"). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Bei unserer Test-Version war die Musik leider noch nicht fertig. Die Sound-Wertung tragen wir in einer der nächsten Ausgaben nach. hl

Seit ich auf der Automatenmesse "Klax" zum ersten Mal gespielt hatte, war's um mich geschehen. Die nächsten fünf Stunden verbrachte ich mit diesem Traumspiel — völlig losgelöst von meiner Umwelt. Die Spielidee ist einfach genial und wird mich todsicher auch in mehreren Monaten noch faszinieren. Da jeder Level eine eigene Auf-

Super!



gabenstellung hat, nehmen die Herausforderungen kein Ende. Schließlich gibt's noch den Zwei-Spieler-Modus, geheime Warps und andere Feinheiten, die mich auch zu Hause stunden- und tagelang an Klax gefesselt haben. Wenn es einen "Tetris"-Nachfolger gibt, der dessen Suchtqualitäten erreicht, dann ist es mit Sicherheit Klax.

Genial! Klax ist das Beste, was eurem Computer in Sachen Größelspiele zur Zeit passieren kann. Trotz entfernter Ähnlichkeit zu Tetris ist das Klax-Spielprinzip recht eigenständig und erlaubt hinreißend verzwickte Spieltaktiken. Vom Standard-Klax über Diagonal-Klaxe handelt man sich vor zur hohen Kunst der

Super!



Domino-Klaxe: Verschwinden am unteren Stapelende Blöcke, rutschen die oberen nach und ergeben so womöglich neue Klax-Kombinationen. Dieses simple Programm birgt Monster-Spielspaß für Monate. Bei Klax fallen für Schnelldenker Weihnachten, Ostern und Pfingsten auf einen Tag.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen, Zirkapreis: 50 bis 75 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

89%

Grafik: 53%

Sound: —

POWER-WERTUNG: 89%

MS-DOS

in Vorbereitung

NINJA SPIRIT



Die Zeit ist
reife! Reife für
eine neue, ex-
zellente Arcade-Konver-
tierung. Reife für den tapfe-
ren Samurai Tsukikage,
der sich durch 7 dynami-
sche Level kämpft. Ein ultra-wei-
ches Parallax Scrolling beglei-
tet Sie bis zum bitteren En-
de. Dann nämlich tref-
fen Sie auf Last War-
lock. Und für den ist
die Zeit schon lan-
ge reif!

AMIGA,
ATARI ST, C 64,
AMSTRAD CPC

Activision Deutschland,
ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

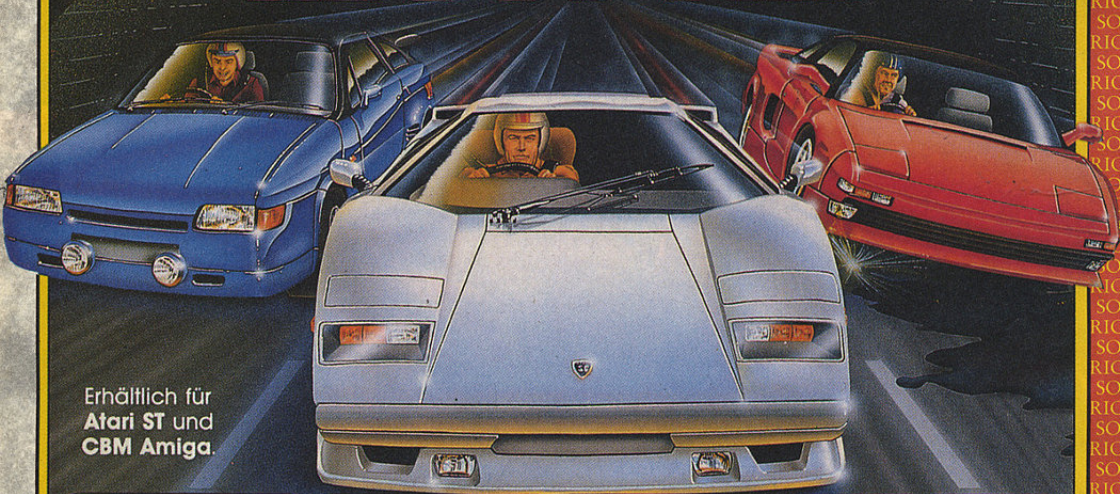
ACTIVISION

Exklusiver Vertrieb:
AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich:
Karasoftware. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

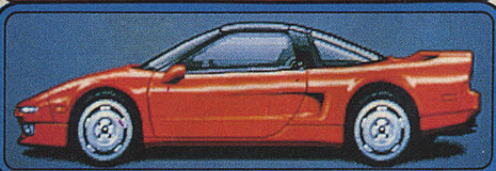
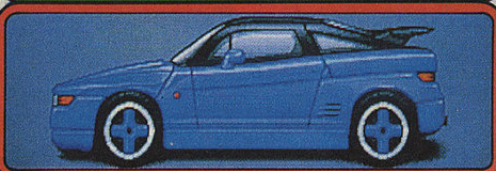
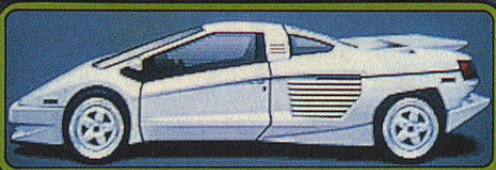
Ausgezeichnet!

SUPER CARS™



Erhältlich für
**Atari ST und
CBM Amiga.**

... mit dem Amiga-Joker- und ASM-Hit-Stern bietet SUPER CARS nicht nur eine besondere Variante des Autorennens, sondern auch allen Fans dieses Sports ein actiongeladenes Spektakel für's Wohnzimmer. Bringen Sie Ihren Amiga oder Atari ST auf Touren. Am Ende gilt: Sekt oder Selters!



Arriola Soft

Das Programm

Reizend!

Elvira[®]™

mistress of the dark



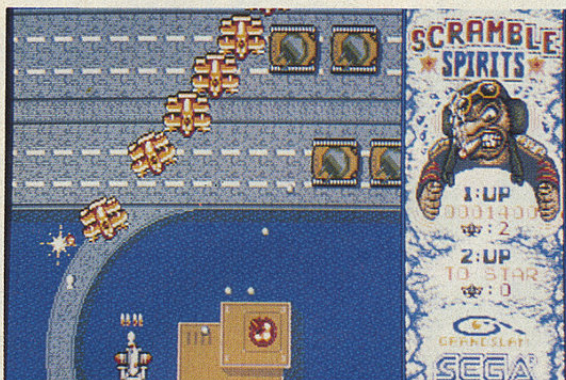
Als nebenberuflicher Geisterjäger sind Sie für die reizende ELVIRA die letzte Rettung. Doch — Vorsicht: Vor dieser schwarzen Lady kann man nur warnen! Freuen Sie sich auf ein schaurig schönes Stelldichein mit der Horrorqueen aus Amerika!

AMIGA, ATARI ST, PC, C 64



Elvira[®]™ are trademarks of Queen "B" Productions

Arvola Soft
Das Programm



Eine Formation im Visier, da waren's nur noch vier (Amiga)



Nur furchtlose Helden schleichen sich durch finstere Gewölbe (Amiga)

BRUCHLANDUNG

Scramble Spirits

In den Spielhallen stand "Scramble Spirits" meist einsam und verlassen in einer dunklen Ecke — bis ein findiger Grand Slam-Mitarbeiter den Sega-Automaten entdeckte und ihm die Erkenntnis "Den setzen wir um" wie Schuppen von den Haaren fiel. Das Ergebnis dieses Geistesblitzes liegt nun in Form von Amiga- und ST-Versionen vor.

Spielerisch orientiert sich das vertikal scrollende Action-Spektakel etwas an dem Oldie "Xevious". Euer Raumschiff wird in den sechs Levels nicht nur ständig aus der

Luft, sondern auch von frechen Bodenstationen angegriffen. Fairerweise kann man gleich zu Beginn sowohl nach vorne feuern als auch Bomben abwerfen, um die lästigen Feindformationen zu bekämpfen. Wenn Ihr einen gegnerischen Hubschrauber erledigt, dann erscheint ein freundlich gesinntes Begleiterraumschiff, das fleißig mitballert und Euch mit einigen Smart-Bomben beglückt. Auf Tastendruck ändert sich die Formation der zusätzlichen Raumschiffe. Wer einen Partner zur Hand hat, der kann zu zweit gleichzeitig spielen. mg

Was kommt dabei heraus, wenn ein durchschnittlicher Spielautomat von einem durchschnittlichen Programmier-Team umgesetzt wird? Ein kräftig unterdurchschnittliches Actionspiel, das eigentlich keiner braucht. Abgesehen von den ideenlosen Angriffsformationen enttäuscht Scramble Spi-

Na ja...



rits ebenfalls in technischer Hinsicht (die ST-Version rückt noch schlimmer als die ohnehin schon mäßige Amiga-Umsetzung). Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt, denn die feindlichen Schüsse sind viel zu schnell und zahlreich, um ihnen ausweichen zu können.

NICHT GANZ SPIELHALLE

Crack Down

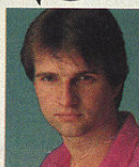
Zwei Spieler können sich gleichzeitig bei "Crack Down" durch höllisch bewachte 16 Levels kämpfen. Jeder Level soll gesprengt werden, wozu die Helden eine entsprechende Anzahl Zeitbomben mit sich tragen. An bestimmten Stellen müssen Bomben abgelegt werden. Sie fangen beim Betreten eines Levels an zu ticken; die Helden sollten sie schleunigst an den Positionen installieren.

Jeder Level wird von oben dargestellt. Natürlich laufen in den Gängen des Level-Labyrinths jede Menge Schur-

ken herum, die wahlweise mit einer Maschinengewehr-Salve oder einem gekonnten Fausthieb erledigt werden. Je nach Schurke gibt's Prügel, blaue Bohnen oder Geröstetes vom Flammenwerfer. Zur Not kann sich der Held flach an die Wand schmeißen. Aus Kanistern erhält man Extra-Waffen wie Handgranaten, Flammenwerfer und Pistolen. Der ganze Level wird auf einer kleinen Übersichtskarte dargestellt, auf der man auch die Positionen der Helden, der Gegner, der Köfferchen und der Bomben-Kreuze sieht. hf

Fast sieht es so aus, als hätte man wieder mal ein Spiel programmiert, das so aussieht wie "Crack Down", ohne sich aber großartig Mühe mit dem Spieldesign gegeben zu haben. Nur so kann es passieren, daß die Spielfigur so nahe an einem Gegner steht, daß sie die Fäuste anstelle des Maschinengewehrs

Geht so



benutzt, ohne aber den Gegner zu treffen. Manche Feinde tauchen auch ohne Warnung aus dem Untergrund auf. Erstaunlicherweise läßt sich Crack Down trotz anderer Ungereimtheiten noch spielen. Freilich kommt die Heimcomputer-Version nicht an die Spielbarkeit der Automaten-Version heran.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Grand Slam, Zirkapreis: 50 bis 65 Mark

AMIGA 36%

Grafik: 46% Sound: 29%

POWER-WERTUNG: 36%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST 34%

Grafik: 49% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 34%

MS-DOS

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S.Gold, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 67%

Grafik: 68% Sound: 37%

POWER-WERTUNG: 67%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST 67%

Grafik: 69% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 67%

MS-DOS

in Vorbereitung



Metzel, metzel: Zünftiges Hacken in der Unterwelt (Amiga/ST)



Kleiner Mann, großer Gegner (ST)

ROHRKREPIERER-TIGER

Black Tiger

Der grimmige Axt-Kämpfer ist unter dem Spitznamen "Black Tiger" bekannt. Wer wagt zu fragen, woher dieser possierliche Name stammt, bekommt gleich eine Naßrasur mit der Klasse-Klinge verpaßt. Ein solch entschlossener Held wird in dieser Spielautomaten-Umsetzung auch dringend benötigt. Sechs Levels lang wollen Monster besiegt, Abgründe übersprungen und Leitern erklimmen werden. Obergegnern am Levelende sind selbstverständlich inklusive.

Durch Joystickbewegungen laßt Ihr Euren Helden lau-

fen und springen. Mit dem Feuerknopf aktiviert er seine Waffe. Befreit man unterwegs einen netten älteren Herren, schlägt dieser zum Dank seine Zelte auf und bietet Euch bessere Waffen zum Kauf an. Rüstungen für vorübergehende Unverwundbarkeit und Schlüssel gehören auch zu seinem Angebot. Geld — hier bestehen die baren Münzen aus Zennys — gibt's für das Vertrimmen von Monstern oder das Zerschlagen von Schatztröpfchen. Mit den Schlüsseln öffnet Ihr große Schatzkisten, die nicht zerhauen werden können. *hl*

In dieser Mischung aus Action- und Plattformspiel steckt viel drin. Massig Monster, Extras, Schatztruhen und -töpfe sowie verzwickte Levels mit diversen zennyträchtigen Nebengängen machen Lust auf die Tiger-Tour. Merke: Der kürzeste Weg zum Obermonster ist nicht immer der beste. Die Gra-

Na ja...



fik ist sehr schön gezeichnet und steckt voller erbaulicher Farbenpracht. Recht greulich ist das gewaltige Gerucke beim Scrolling. Das Ruckeln ist so heftig, daß man seekrank wird. Viel von der Motivation geht so über Bord:

Black Tiger spielt sich nicht flüssig genug und leidet unter einer unpräzisen Steuerung.

ACTION SCHNÖRKELLOS

Leavin' Teramis

Während die Mannschaft feucht-fröhlich feiert, besetzen Aliens das Raumschiff "Teramis". Der Captain stellt das Sektglas ab, räuspert sich und befiehlt die Räumung des Schiffs. Alle Crew-Mitglieder besteigen die Rettungskapsel. Bis auf Nigel MacGibbons, der völlig blau in einer Ecke liegt und seinen Rausch ausschläft. Als er erwacht, bemerkt er, daß er nicht nur mit seinem Kater, sondern auch gegen Mutationen zu kämpfen hat.

Sie steuern Nigel, der mit einer kleinen Knarre ausgestattet ist. Er ballert sich

schrittweise nach vorne, um innerhalb eines Zeitlimits am Ende des Levels anzukommen. Dort sitzt breit und fett ein großes außerirdisches Tier, das ungebührlich viele Kugeln auf MacGibbons abfeuert. Wenn man bis dahin Extras (stärkerer Schuß, mehr Leben, mehr Zeit) eingesammelt hat, wird's leichter, dem Knaben zu widerstehen. In Seitengängen des Schiffs findet man weitere Gegenstände. Insgesamt stirbt man in 10 Levels tausend Tode, bevor man das Schiff mit der letzten Rettungskapsel verlassen darf. *al*

Schade: Leavin' Teramis bietet keine besonderen Überraschungen. Zwar ist die Grafik ganz flott und manche Details mit viel Liebe gezeichnet (mit dem Sound kann dagegen ich nicht viel anfangen —

Geschmackssache), aber hier fehlt's am definitiven knackigen Spiel-Design. Technisch gibt's kaum was

Geht so



zu mäkeln, aber das Programm packt einfach nicht. Spätestens nach dem zweiten Level sehnt man sich nach "Xenon II" zurück, da helfen auch die glibbrigen Endmonster nichts. Außerdem fand ich Teramis ein wenig

schwer: Nach dem dritten Level ist bei mir absolut Schluß. Fazit: Durchschnitt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 45%

Grafik: 63% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 45%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST 45%

Grafik: 69% Sound: 36%

POWER-WERTUNG: 45%

MS-DOS

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalion, Zirkapreis: 65 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 56%

Grafik: 56% Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 56%

C 64

in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

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

★ - mit Berichten und
beinharten Tests
von Computer- und
Videospielen

... das
hypergalaktische
Verwirrspiel
als
Begrüßungsgeschenk

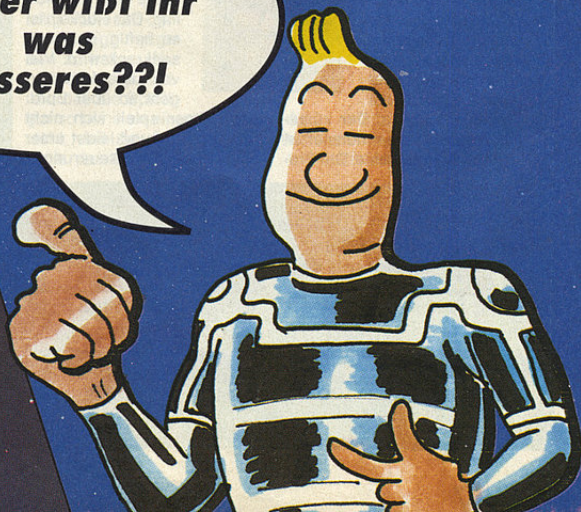
★ - neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

★ - mit Tips&Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

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

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!



Frage 1 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 6 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 11 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 16 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 21 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 26 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 2 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 7 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 12 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 17 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 22 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 27 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 3 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 8 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 13 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 18 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 23 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 28 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 4 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 9 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 14 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 19 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 24 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 29 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 5 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 10 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 15 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 20 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 25 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 30 A ☐ B ☐ C ☐

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

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

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

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

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

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

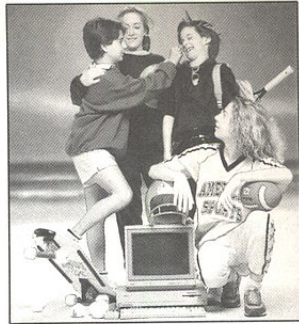
WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS?!



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

**CompuCamp – Ferien total...
... wir machen sie!**

**KOSTENLOS für alle
Power-Play-Leser!
DER NEUE GRATIS-
KATALOG '90 –
NOCH MEHR
COMPUTER
NOCH MEHR
SPORT!**



**Computer-, Sprach- und Sport-
ferien mit CompuCamp – das
Programm der Superlative:**

- Camps in Süd-, Mittel- und Norddeutschland und – NEU!!! – in England
- 19 verschiedene Computersprach- und -anwenderkurse:
Von Basic und PASCAL über
9 (!) verschiedene AMIGA-Kurse bis zu PC-
Einweisungen in dBASE IV, DTP und ASSEMBLER
- Computer-Spezialkurse: Hardwarebasteln und DFU für C64 und AMIGA
- 4 verschiedene Englisch-Sprachkurse im neuen Camp in England – beliebig kombinierbar mit den Computer-Lehrgängen
- 21 Super-Sportkurse: Auch einzeln buchbar! U.a. Ski, Snowboard, Bogenschießen, Tennis, Golf, Windsurfen und der ORIGINAL »AMERICAN SPORTS«-Kurs
- Der Sport-Hit: Das erste Skateboard-Camp in Deutschland mit internationalen Profi-Fahrern
- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Könnler von 10-18 Jahren. NEU: Erwachsenenkurse
- Im Frühjahr, Pfingsten, Sommer, Herbst und Winter

**... mehr Infor-
mationen im
Gratiskatalog
sofort mit
dieser Karte
anfordern!**

CompuCamp
die CompuCamp-Spezialisten

Noch schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
☎ 040/81 1081

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinn mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen finden Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Alter

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Ja Ich will mehr wissen über die Computer-Sprache und Spielereien von CompuCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos** und **unverbindlich** zu (bitte ankreuzen):

- ☐ Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche
- ☐ Das Computer-Urlaubsprogramm für Erwachsene

Name

Strasse

PLZ/Ort

Teil

Geburtsdatum

besitze ComputerTyp:

besonders interessiert an:

NEU Jetzt auch ein Camp in England.

Yeah! Go for it!

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf. Ohne die lautst. gor nicht!

Antwortkarte

An

CompuCamp

Gesellschaft für Computerferien und EDV-Ausbildung mbH

Wedeler Landstraße 93

2000 Hamburg 56

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

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

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

POWER ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (inkl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. (Ich bezahle das Abonnement im voraus noch einmal bei Rechnung. Die Ausstellung 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 beziehe ☐ 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 Kammernahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Prinsel-Str. 2

8013 Haar

ALLE CLUBS

Fullshop

Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline; zwei-monatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spielverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen
 Weserstr. 53
 1000 Berlin 44

Double Trouble

Computertyp: Sega, Mega-Drive, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden eine Hotline, Clubzeitung (alle drei Monate), stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 25 Mark für Berliner; 25 Mark + 5 Mark Porto-kosten für Nichtberliner
Anschrift: Double Trouble
 Matthias Herendorf & Andreas Metter
 Bürgerstr. 29
 1000 Berlin 47

Tele Club Deutschland

Computertyp: Atari VCS 2600; CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000; Haninex HMG 2650
Leistungen: Fanzin; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alte Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland
 Ortsverband Achim
 c/o Volker Niemeyer
 Uesener Ring 30
 2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.

Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffnete Club-raum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner, Fachliteratur-bibliothek; PD-Disketten-Bestand; vierteljährliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
 Postfach 12 16
 2822 Schwanewede

IKS-Club

Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogram-me; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
 Abt. Atari ST
 Suidbroekstr. 17 B
 2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.

Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computer-anwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc.: 2 Mark, alle anderen: 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
 Postfach 11 04
 3057 Neustadt



Hallo
 Clubfreunde!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Da die Resonanz auf unsere Clubseite ziemlich stark war, veröffentlichen wir in diesem Heft die vollständige Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion **POWER PLAY** angeschrieben. Also keine Angst: Es kommen alle einmal dran.

Dienigen, 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 welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

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

AUF EINEN BLICK

Amiga Magic

Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigene PD-Serie; Spielrezepte
Schwerpunkte: Einsteigerhilfe, Tips, Tricks
Anschrift: Amiga Magic
 c/o Marcel Kuhn
 Mühlenstr. 43
 5142 Rathem

Dark Castle ST Club

Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubjournal, Sammelbestellungen, PD-Service (Tausch)
Schwerpunkte: alles um den Atari ST, besonders Software, auch PD
Mitgliedsbeitrag: 4 Mark monatlich oder 40 Mark jährlich
Anschrift: Dark Castle ST Club
 Niermiche 52
 5203 Much

Der Club

Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club-T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmail-box, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
 Gabriele Hartmann
 Gottesweg 157
 5000 Köln 41

VGC — The VideoGamblers

Computertyp: Sega Master System; Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Club-Journal
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
 Sander Str. 28
 5060 Bergisch Gladbach 2
 Tel. 02202/37609

Videospielclub Joystick

Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spielrezepte, Wettbewerbe, Hilparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel Club Joystick
 Hauptstr. 8
 5429 Reckenroth
 Tel. 061 20/7294

Copy Soft

Computertyp: C 64; C 128
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spiele-Programmierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Copy Soft
 Am Kleehagen 61
 5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club

Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
 Winsheimstr. 60
 5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentliche AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
 Dornbergerstr. 4
 6050 Offenbach/Main

Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
 Guido Ledermann
 Kapellenweg 13
 7519 Eppingen-Rohrbach

Nintendo Club

Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo Club
 Herzog-Otto-Str. 4
 8200 Rosenheim

Damocles Userclub

Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisks; Spielrezepte
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computernutzungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
 Jörg Rauh
 Bauerngässl 9
 8400 Regensburg

The best players

Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
 Christian Neusser
 Waldarichstr. 8
 8523 Baiersdorf

Off Videospielclub

Computertyp: PC-Engine; Sega Mega Drive
Leistungen: farbiges, monatliches Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spielrezepte, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
 Uwe Kraft
 Peter-Schneider-Str. 8
 8700 Würzburg

Computerclub Dillingen

Computertyp: Amiga; C 64; Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Btx-Nr. 090718116
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
 Paul-Zenetti-Str. 11
 8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährl. Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
 Wolfgang Schandke
 Postfach 322
 8938 Buchloe

Blue Danube Atari Club

Computertyp: Atari ST/XLXE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 30 65 (entspricht etwa 30 Mark)
Anschrift: Blue Danube Atari Club
 Dieter König
 Jaxstr. 6
 A-8642 St. Lorenzen

Begeistert

Ich bin seit drei Jahren begeisterter Happy-Computer-Leser. Als dann **POWER PLAY** aufkam, steigerte sich meine Begeisterung aufs Doppelte. Bis ich dann letzten Montag zum Kiosk ging und mir die "Single"-**POWER PLAY** anschaffte. Da stieg mein Begeisterungspegel aufs Fünffache. Alles übersichtlich und die Tips zum Rausreißen und Sammeln — einfach super.

Joachim Scholz, Altfraunhofen

Ode

Zunächst muß ich Euch beglückwünschen zu der Entscheidung, die **POWER PLAY** von der Happy-Computer getrennt herauszugeben. Auch die neuen CD-Tests bzw. Videofilm-Tests finden meine begeisterte Zustimmung, so daß ich mich sogar gleich entschlossen habe, die **POWER PLAY** jetzt zu abonnieren. Noch ein kurzes Lob zu den meines Erachtens sehr objektiven und zutreffenden Spieletests, auf die man sich wirklich verlassen kann. (Oha, das klingt ja extrem positiv, fast schon nach einer "Ode an die **POWER PLAY**"!) Eine Anregung möchte ich noch geben für etwas, das vielleicht nicht nur mir zu schaffen macht: Ich will mir für meinen PC eine Soundkarte erwerben, muß aber leider feststellen, daß sich für die Tests von Soundkarten bisher weder eine "User-Computerzeitschrift" noch eine Zeitschrift wie z.B. **POWER PLAY** verantwortlich fühlte. Vielleicht könnt Ihr ja diese Lücke füllen, indem Ihr eine kleine Rubrik eröffnet, in der Computerezubehör getestet wird, das hauptsächlich zum Spielen gedacht ist. Mich würden Reaktionen auf diesen Brief interessieren.

Hartmut Weis, Erlangen

Wo ist die alte Ordnung?

Als ich am 19.2.1990 Eure neue Zeitschrift kaufte, war ich unheimlich froh, daß Ihr neues Papier für den Umschlag genommen habt. Das Papier der vorhergehenden

Ausgaben war wirklich ... Zu Hause schlage ich Eure neues Heft dann sehnsüchtig auf. Was sehe ich da? Ein neues, sauberes Bewertungssystem. Wo ist die alte Ordnung? Wo ist Eure kleine witzige Beschreibung des Spiels? Jörg Hennebach, Geesthacht

Einfach super

Eure erste eigenständige Ausgabe ist einfach super geworden. Laßt Euch bloß nicht großartige Veränderungen einreden und stellt Euch Erscheinen bitte nicht wieder nach ein paar Ausgaben ein, wie schon gehabt. Absolut super finde ich, daß ich die erste Ausgabe im Abo vor dem Erscheinungsdatum bekommen habe. Hoffentlich bleibt das so.

Fritz Hien, Neu-Esting

Rangliste

Ich wollte Euch noch mitteilen, daß ich Eure Idee sehr gut finde, die **POWER PLAY** wieder als eigenständiges Heft zu produzieren. Wie wäre es, wenn Ihr ab und zu Demos, aufgeteilt für die einzelnen Computersysteme vorstellt und bewertet. Auch eine Rangliste könnte ich mir sehr gut vorstellen, dies gilt besonders für die 16-Bit-Systeme Amiga und ST.

Sven Diemer, Bechtheim

Wissensdurst

Ich möchte Euch erstmal für das neue **POWER PLAY** danken, das ich für rundum gelungen halte. Vor allem die Idee, auch Bücher, Videos und Musik zu testen, gefällt mir sehr gut. Ebenso die neuen Charts. Ich vermisse bloß noch eine Abteilung, in der Ihr Programme/Demos/Bilder Eurer Leser veröffentlicht. Zweiter Punkt: Ich habe mir vor einer Weile ein Mega Drive gekauft und stehe nun vor dem Problem des Unwissens, da die Mega-Drive-Infos noch recht dürr sind. Ich gebe ja zu, daß wohl erst sehr wenige Leute ein Mega Drive besitzen und daß im neuen **POWER PLAY** schön viele Tests sind, aber "Super Shinobi" habe ich mir schon an Weihnachten auf Anraten einer Verkäuferin bei CWM zuge-

legt. Das war eine gute Wahl, aber wenn ich nun "Curse" genommen hätte? Könnt Ihr Euch nicht mal einen Korrespondenten in Japan zulegen?

Kalle Hofmann, Berlin

Heft-Rezension

Die Tips, jetzt ganz grün und zum Herausnehmen, erscheinen in einer akzeptablen Gestalt; dabei scheinen jedoch im Moment einige Grafiken mit der Perforation auf Kriegsfuß zu stehen. Vielleicht sollte man in einem eigens dafür programmierten Trainingsmodus etwas üben? Der "kostenlose Anzeigencoupon": War das nötig? Selbst die CompuCamp-Karte konnte man heraus trennen, ohne dabei seine teure (naja, nicht bei dieser Ausgabe) bezahlte **POWER PLAY** zu behandeln, wie einen fieses Oberrüpel irgend eines Ballerspiels. Wenigstens könnte man darauf achten, daß auf der Rückseite kein **POWER-PLAY**-Text steht. Auch gegen Euren Musik-Bücher-Filme-Geschmack habe ich nichts. Doch auf der mickrigen Doppelseite pro Monat kann man wohl kaum gleich alle drei Bereiche verarbeiten. Ich meine, Ihr solltet bei Euren Computern bleiben. Können diese Kurz-Rezensionen doch nur als Lückenfüller dienen und behandeln eh so bekannte Sachen, daß jeder schon beim Anblick der Fotos Bescheid weiß. Ihr könnt dem Hobby-Spieler meiner Meinung nach beruhigt zutrauen, daß er sich auf diesen Gebieten anderweitig informiert. Rezensiert lieber zwei Spiele mehr an der Stelle.

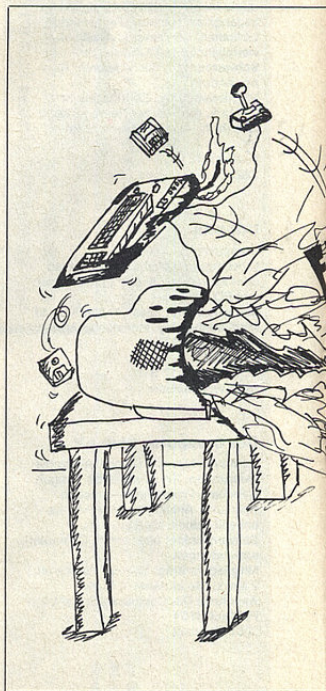
Die Spiele-Tests sind sehr informativ und wohl die beste Richtlinie, die man hierzulande für den Spielekauf findet. Dennoch sind mir einige aufgefallen, bei denen sich die Beschreibung wie eine Abschrift der Werbung anhört (z.B. "Full Metal Plane"). Teilweise sollte vielleicht doch mehr über den Spielverlauf geschrieben werden und nicht, welchem Spiel das Getestete nachfolgt oder was die Firma früher schon so gemacht hat (denn das ist ja oft keine Garantie für Qualität). In den subjektiven Bewertungen ist so etwas natürlich O.K. Immer wieder deprimierend fin-

de ich Bemerkungen wie "Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen". Habt Ihr eigentlich schon einmal nachgerechnet, wieviel Geld da in einem Monat für Spiele ausgegeben werden sollte? Vielleicht könntet Ihr Euch auf so was wie "wer ehrlich ist und genug Geld hat, sollte sich dieses Spiel unbedingt kaufen" herablassen?

Hat man denn keine Möglichkeit, Softwarefirmen, die offensichtlich niederträchtigsten Schund für fast 100 Mark anbieten, an den Pranger zu stellen (wie wäre es mit einer schwarzen Liste?), des Wuchers anzuklagen, ihrer Rechner zu berauben oder sonst irgendwie zu ächten?

Die Abenteuer von Trantor, Starkiller & Co sind wie immer ganz witzig, doch warum muß die Story immer an diesen nervenzerrissenden spannenden Stellen aufhören? Die nächste **POWER PLAY** kauf ich mir auch so. Also tut was gegen den Streß der Leser und gebt irgendwo in der Ausgabe verschlüsselt die Antworten auf die abschließenden Fragen des Comics! Insgesamt gefällt mir **POWER PLAY** sehr gut, doch hoffe ich auf einen starken Anstieg der Seitenzahl, wenn das Werk 6,50 Mark kostet.

Andreas Tenhagen, Nienberge



Zu viel

Ich finde die Umstellung Eures Magazins im großen und ganzen gelungen. Der Aktuell-Teil ist nach wie vor hervorragend, die Hintergrundberichte und Interviews einsame Spitze. Allerdings gibt es auch einige Nachteile. Zum Beispiel finde ich es unpassend, eine Übersicht der 30 besten Spiele für Amiga und ST zu bringen. Derartige sollte in einem Sonderheft abgedruckt werden (mehr Sonderhefte wären auch keine schlechte Idee). Gleiches ist zum Beitrag "Crème de la crème" zu sagen: Im Sonderheft wäre er wesentlich angebrachter. Generell kann man sagen, daß die Vergrößerung des Umfangs auf Kosten der Übersichtlichkeit gegangen ist. Meiner Meinung nach sollte die Anzahl der verschiedenen Rubriken wieder verringert werden.

Florian Kittel, A-Tribuswinkel

Kontra Perforation

Meine Urteile zu einzelnen Teilen der **POWER PLAY** 3/90: Seite 1 bis 38 — ich bin begeistert! Die Rubriken in diesem Teil des Heftes ja so lassen. Power-Tests: Die Ganz- oder

auch Mehrseiten-Tests sind gut gelungen. Bei den halbseitigen und den Mini-Tests habe ich das Gefühl, daß sie manchmal etwas zu kurz kommen und dadurch die Qualität dieser Artikel mindert. Ist aber nicht besonders schlimm. Daß man einigermaßen zwischen den einzelnen Spielarten aufgeteilt hat (z.B. zuerst Rollenspiele), solltet ihr auch beibehalten. Die Power-Tests könntet ihr also so lassen.

Musik, Bücher, Filme — weg damit! Braucht kein Schwein. Dafür gibt's einschlägigere Magazine. Mein Tip: Richtet statt dessen lieber ein paar Seiten für Brettspiele (z.B. Rollenspiele & Co), Postspiele und interessante Bücher ein, die vielleicht schon zu Spielen verarbeitet wurden oder werden könnten. (z.B. Adams, Gibson, Tolkien, AD&D, usw.).

Power-Tips — Was tut ihr? Warum glaubt ihr, jemand möchte die Power-Tips aus dem Heft rupfen? Wenn ihr schon etwas zum Rausnehmen im Heft haben wollt, dann bitte auf ordentlichem Papier! Noch besser: Vergeßt die Perforation und stellt lieber z.B. alle sechs Monate ein alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis aller Power-Tips zusammen. Die Hall

of Fame könnt ihr rausnehmen. Sie ist ziemlich uninteressant. Wie wäre es, wenn ihr jeden Monat ein Spiel vorgebt, und die Spieler dann dafür ihre High Scores einschicken. Das könntet ihr dann wunderbar mit der Rubrik "Player's Guide" verknüpfen. Das Clue Book finde ich toll. Weg mit diesen idiotischen Komplettlösungen. Noch'n Vorschlag: Richtet doch eine Rubrik ein, in der auf günstige Softwareangebote von Händlern aufmerksam gemacht wird.

Michale Scheuner, Grafosstheim

Grätziges Grün

Als ich das Heft 3/90 in die Hände bekam, schaute ich natürlich gleich gierig hinein und war sehr überrascht. Das ganze Heft war neu. Positiv ist, daß die Tests eine schönere Ordnung haben. Auch die verschiedenen Farben finde ich nicht schlecht. Doch da komme ich gleich auf einen für mich negativen Punkt zu sprechen. Wenn man sich die Seite 46 anschaut und sich den Test von "Blue Angels" durchliest, bekommt man doch Kopfschmerzen. Das Grün ist doch viel zu aggressiv. Ihr müßt unbedingt "weichere" Farben nehmen. Daß die Power-Tips nun zum Herausrennen sind, finde ich super. Jetzt kann man sie richtig einordnen und man hat sie in Null Komma nichts zur Hand, ohne die ganzen Hefte herausziehen zu müssen. Dafür habe ich allerdings einen Vorschlag: Alle 6 oder 12 Monate solltet ihr eine Gesamtübersicht der einzelnen Spielhefte einbringen. Ansonsten bringt das Ganze überhaupt nichts, denn man sucht sich ja dumm und dämlich, bis man die richtige Seite des richtigen Hefts gefunden hat. Der neue Bewertungskasten ist ein guter Einfall. Jetzt kann man das Ganze besser überblicken. Doch ich finde, ihr könntet ruhig einen Teil des alten mit übernehmen. Was ich meine, sind die Disketten, Joysticks und die Geldstücke bzw. den kurzgefaßten Schwierigkeitsgrad. Daß ihr die Rubrik "Musik, Bücher, Filme" eingebracht habt, finde ich nicht schlecht, doch solltet ihr es auf den zwei Seiten belassen.

Oliver Schulz, Wiesloch

Vier Fragen

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Ich kenne keine bessere und aktuellere Computerzeitschrift. Ich lese die **POWER PLAY** schon seit längerem und habe schon immer darauf gewartet, daß sie als einzelnes Heft erscheint. Im allgemeinen hat sich Euer Magazin stark verbessert. Die Steckbriefe sind viel übersichtlicher als die alten Bewertungskästen. Auch die Möglichkeit, die Tips jetzt abzuheften, kommt mir sehr gelegen. Das einzige, das ich kritisieren muß, sind die zwei Seiten mit Filmen, Büchern und CDs. Ihr solltet einfach nicht zu viel machen. Testet weiter Spiele, stellt Hitparaden auf, und die Welt ist zufrieden. Jetzt habe ich noch einige Fragen:

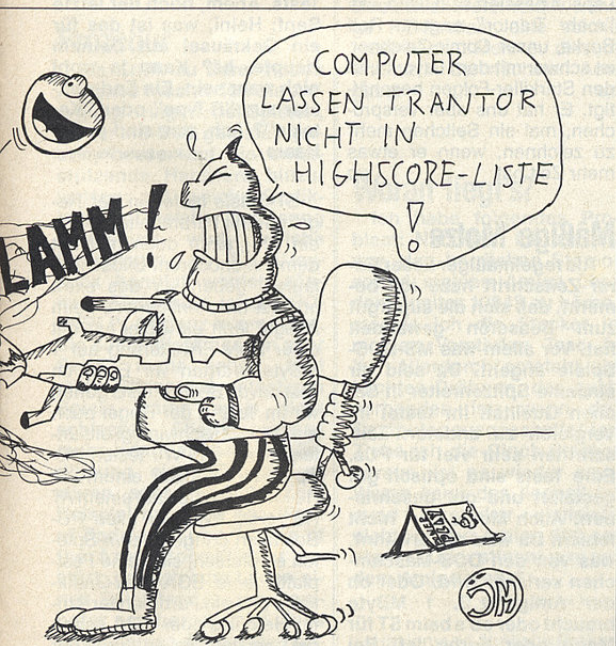
1. Gibt es zum Spiel "Hero's Quest" eine deutsche Anleitung?
2. Sind die AD&D-Rollenspiele ("Curse of the Azure Bonds", "Pool of Radiance", "Champions of Krynn" ...) für den Amiga erhältlich?
3. Wo liegt der Unterschied zwischen AD&D und Dragon Lance?
4. Ihr habt in der Ausgabe 1/90 dazu aufgerufen, das Spiel des Jahres zu wählen. Doch bis jetzt konnte ich in keiner Ausgabe die Auswertung entdecken. Wo ist sie?

Alexander Greger, München

1. Zum Spiel Hero's Quest gibt es keine deutsche Anleitung.
2. Die Amiga-Versionen sind noch nicht erschienen.
3. AD&D ist eine ganze Rollenspielserie und Dragon Lance ein Szenario der AD&D-Reihe.
4. Die Auswertung ist nicht vergessen, sie folgt in einer der nächsten Ausgaben. up

Ideale Lösung

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Entscheidung, **POWER PLAY** aus dem Beilagendasein wieder als eigenständige Zeitschrift neu erstehen zu lassen. So wohltuend sich Ihre Zeitschrift hinsichtlich Konzept, Gliederung, Aufmachung und nicht zuletzt Druckqualität von Ihren Konkurrenzprodukten abhebt, so sehr freue ich mich auf mehr Inhalt, mehr Bildschirmfotos, mehr Tests. Nun möchte



Feurige Fan-Grüße von Jürgen Mönig aus Peissenberg

ich noch einen Vorschlag zu folgendem Problem machen: Wie oft ist es mir passiert, daß man zu einem bestimmten Spiel unbedingt ein paar Informationen haben möchte, sei es nun ein Testbereich, eine Wertung oder nur den Computertyp, für den dieses Spiel erhältlich ist. Schon geht die Blätterei los. Ein Jahresinhaltsverzeichnis wäre eine unvollkommene Lösung. Ideal wäre eine Diskette mit einer einfachen Datenbank, in der jahrgangsweise sämtliche POWER-PLAY-Tests mit Hinweis auf Heft- und Seitennummer gespeichert werden. Abfragemodus z.B.: Nenne sämtliche ST-Spiele mit einer POWER-PLAY-Wertung über 80, nenne alle ST-Simulationen etc. Ein solcher Service wäre zu einem annehmbaren Preis sicherlich anzubieten.

Ulrich Keil, Düsseldorf

Tolle Idee. Wer hat Lust, eine solche POWER-PLAY-Datenbank zu programmieren? up

Beilagenimage ade

Endlich hat die POWER PLAY wieder das Format, das ihr würdig ist: Sie ist wieder eine richtige Zeitschrift geworden und hat das Image einer Beilage abgelegt. Darüber bin ich, wie sicherlich viele andere Leser, sehr froh. Besonders gut gefällt mir der "Steckbrief". Auf diese Weise erfährt man gleich, ob das Spiel für den eigenen Computer erscheinen wird. Gut ist auch, daß man die Tips jetzt herausnehmen kann. Auf diese Weise kann man sich einen Tips-Ordner anlegen und muß nicht immer alle Hefte nach einem Tip durchsuchen. Lobenswert ist auch die Erweiterung der Kurztests und die vielen Berichte und Interviews. Hervorragend sind außerdem die neuen, erweiterten Hitparaden. Weniger gefällt mir, daß bei der Bewertung der Punkt "Schwierigkeit" weggefallen ist. Ich finde, daß gerade dieser Aspekt beim Kauf eines Spiels ausschlaggebend sein kann. Vielleicht findet sich im Steckbrief noch eine Zelle Platz.

Die neue Rubrik mit den Video-, Bücher- und CD-Tests paßt meiner Meinung nach in eine Zeitschrift wie die POWER PLAY, denn Musik kann

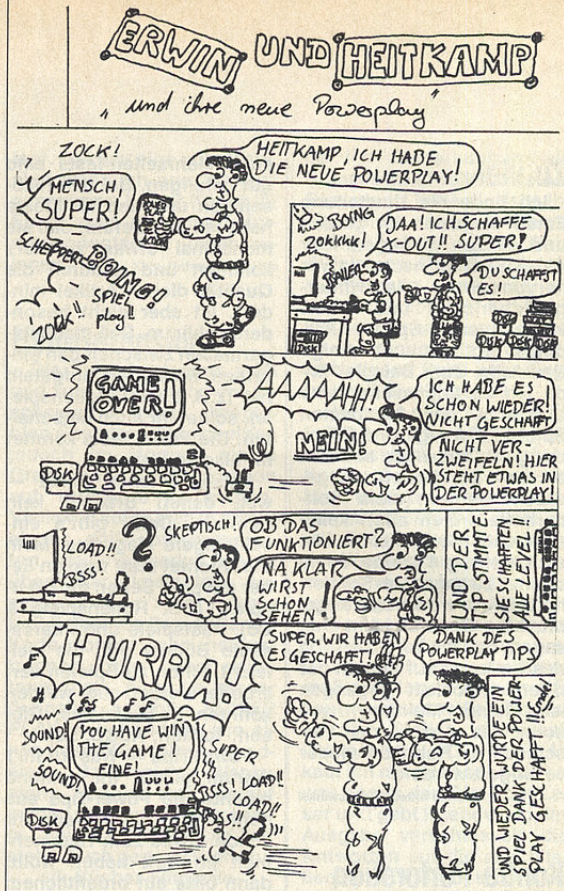
man nicht so objektiv beurteilen wie ein Computer- oder Videospiel, und gerade darauf legt Ihr ja großen Wert. Im großen und ganzen ist die POWER PLAY geblieben, was sie immer war: Ein tolles Heft mit lockerer Sprache und sehr verlässlichen Tests. Macht weiter so!

Thomas Stöckl, Altenstadt

Blöde Blasen

Nach den sich überschlagenden Ereignissen in Eurer Redaktion mußte ich Euch einfach einen Leserbrief schreiben. 25. Januar 1990 — gemächlich lehne ich mich in den Sessel zurück und schlage die erste Seite der POWER PLAY auf... Doch was ist das? Mit zittrigen Händen halte ich das (dünne) Heft in der Hand — kann es das noch geben? Gibt es noch Zeichen und Wunder? Die POWER PLAY als eigene Zeitschrift? Kaum zu glauben. — In einer Art Jubelgeschrei riß ich die Postkarte aus dem Heft, füllte sie aus und hechtete zum nächsten Postkasten. So schnell wie möglich wollte ich die neue POWER PLAY in den Händen halten und Trantors neueste Freßorgien miterleben. Dann war es so weit — das Heft schnitt in meinen Postkasten. Der Tag war gerettet. Ein dickes Lob für diese einmalig gelungene, neue POWER PLAY! Die grünen Power-Tips-Seiten zum Herausnehmen, mehr Tests, mehr Rubriken, mehr Trantor, einfach himmlisch. Mehr Trantor? Wie denn, wo denn, was denn? Im Heft 2/90 habt Ihr mehr Trantor versprochen. Doch das "Mehr" blieb aus. Wie in alten Zeiten nur eine Doppelseite. Ich finde, drei oder vier müßten es schon sein. Außerdem gefallen mir Eure Bewertungsbilder nicht mehr. Heinrich guckt beim Durchschnitt eher leicht "mäßig" (Mundwinkel) und Martin beim "Gut" nur leicht geschmeichelt, anstatt begeistert. Ändert das! Außerdem sind Euch bei den Tests vom "World Games" und "Battle Out Run" auf Seite 100 zwei Fehler unterlaufen: Die Bilder passen nicht zu den Sprechblasen. Ansonsten kann man über Eure Zeitschrift nicht meckern, sondern nur Gutes über sie ausschütten.

Alexander Kluth, Minden



Philipp Zimmermann setzt auf Power-Tips

Alexander hat natürlich völlig recht, wenn er die falsche "Bebiasung" beanstandet. Da muß bei der ganzen Hektik ein Lapsus passiert sein. Und was "mehr Trantor" angeht: Rolf Boyke, unser Comic-Zeichner, ist schwer mit dem Layout und den Starkiller-Folgen beschäftigt. Er hat uns aber versprochen, mal ein Seitchen mehr zu zeichnen, wenn er etwas mehr Zeit hat.

MHz, Gameblaster, Adlib, MT-32, Soundblaster und VGA-Karte in einem auf dem Tisch. Ansonsten: Vor allem mehr Tests. Ähem, noch der letzte Senf: Heini, was ist das für ein Gekräusel auf Deinem Haupte, hä? Kann ja wohl nicht wahr sein. Ein Endmonster aus "R-Type" oder "Katakis"? Ach, das sind ja die Haare...

Jörg Sigle, Weinstadt

Mäßige Motze

Als regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift habe ich bemerkt, daß sich die supergut zum Besseren gewandelt hat. Vor allem was MS-DOS-Spiele angeht. Da seid Ihr einsame Spitzenreiter in Sachen Qualität. Ihr testet im Vergleich zu anderen Zeitschriften sehr viel für PCs. Eure Tests sind optisch gut gestaltet und gut geschrieben. Auch Motze darf nicht fehlen: Da wird nie erwähnt, was von den DOS-Maschinen verlangt wird. Oder ob der Amiga z.B. 1 MByte braucht oder ob's beim ST für Mono oder Farbe ist. Bei Euch steht als PC-Test-Maschine wohl ein 486er mit 25

ST-Spiele laufen in der Regel nur mit Farbmonitor. Sollte ein Programm doch mal mit dem Monochrom-Bildschirm laufen, geben wir das extra im Test an. Ähnlich ist's beim Amiga: läuft ein Spiel nur mit einer RAM-Erweiterung auf 1 MByte, warnen wir Euch im Test davor. Bei PC-Tests gehen wir im Text in der Regel auch auf die Geschwindigkeitsunterschiede ein. Wir testen PC-Spiele sowohl auf einem XT (10 MHz) als auch auf einem AT (15 MHz). Was wir allen PC-Besitzern dringend zum Spielen empfehlen, sind eine Festplatte, eine EGA/VGA-Grafikkarte und ein Farbmonitor. Unter Hercules oder CGA sehen die meisten Spiele furchtbar aus (oder laufen überhaupt nicht).

Zu wenig Fun

In diesen Tagen hört Ihr sicher schon genug Lob. Doch auch ich möchte Euch gratulieren zu diesem Meisterwerk von **POWER PLAY**. Einziger Kritikpunkt: zu wenig POKes, zu wenig Fun. Macht doch mal wieder so eine lustige Einleitung wie mit Anatols rosarotem Käfer. Ein dickes Lob an den Erfinder der neuen Wertungskästen.

Alexander Lerch, Berlin

Special Interest: Lynx

Mein Freund und ich sind sehr an dem "Lynx" interessiert, über das Sie im **POWER PLAY** 2/90 berichtet haben. Deshalb möchten wir gerne wissen, ob für dieses Gerät in Zukunft noch mehr Spiele entstehen werden (wäre sogar ein sehr einfaches Malprogramm möglich?). Wenn ja, würden Sie diese Spiele in **POWER PLAY** testen?

Dominik Hausen, Vallendar

Atari hat angekündigt, daß in Zukunft regelmäßig neue Spiele für das Lynx erscheinen sollen. Diese werden wir dann selbstverständlich auch testen. Ein Malprogramm ist allerdings nicht vorgesehen. up

Prozedur

Als Kritik zu Eurer neuen Ausgabe möchte ich die Anregung bringen, bei Spielen, die für MS-DOS getestet werden, besser auf die unterstützende Hardware hinzuweisen; z.B. welche Grafikkarte mit welcher Auflösung unterstützt wird, welche Soundkarte, ob Maus/Joystick benutzt werden können. Ansonsten ist die **POWER PLAY** ganz interessant. Sie sollte allerdings ein paar Seiten mehr haben. Und mehr Bilder der getesteten Spiele wären auch nicht schlecht. Ebenso etwas mehr Informationen zur Bedienung eines Programms wären sehr nützlich. Zum Beispiel hat mich bei "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" sehr gestört, daß ich zum Laden eines Spielstandes den Computer neu booten muß. Dies ist in meinen Augen eine unnötige Erschwernis beim Spielen, auf die eigentlich in

einem Test hingewiesen werden sollte. Wie ist das beim Nachfolger "Champions of Krynn" gelöst? Und warum hat dieses Spiel beim Sound nur 25 Prozent bekommen, wenn doch laut Michael Besitzer einer AdLib-Karte mit einer "allerfeinsten" Titelmusik verwöhnt würden? (Originalton).

Zum Interview mit der FTL-Crew: Warum habt Ihr sie nicht gefragt, ob die wirklich erwarten, daß ich jedesmal, falls ich Dungeon Master auf dem PC spielen wollte, meinen Tower-AT unter dem Tisch hervorziehe, umdrehe, das Druckerband abschraube, das Soundkabel/die Soundkarte einstecke, mit dem Verstärker verbinde, den Rechner wieder umdrehe und zurückschiebe? Und warum habt Ihr sie nicht nach den Soundkarten gefragt. Die AdLib-Karte ist doch mittlerweile Standard.

Rolf-Peter Böhlke, Frankfurt

Auch bei Champions of Krynn kann man leider keinen Spielstand laden, sondern muß das Programm neu starten.

Bei den Soundwertungen für PC-Spiele bewerten wir den "normalen" Sound, der aus dem PC-Lautsprecher kommt. Zusätzliche AdLib-Musik wird nicht berücksichtigt, weil in Deutschland erst relativ wenige PC-Besitzer eine solche Karte haben. Mehr zu diesem Thema in der nächsten Ausgabe. up

Woran liegt's?

Ich habe folgendes Problem: Nachdem ich es leid war, den herrlichen Stereound meines Amiga über den Monitor 1084S zu hören, steckte ich die Stecker in meinen Verstärker Teac A-X-7. Hierdurch entsteht ein leichtes Dröhnen, das auch vorhanden ist, wenn der Computer ausgeschaltet ist. Ziehe ich die Cinch-Stecker heraus, ist es wieder weg. Woran kann das liegen? Ist mein Verstärker vielleicht nicht für den Amiga 500 geeignet? Oder stimmt was mit dem Amiga nicht?

Markus Pfeiler, Hilden

Hat jemand ähnliche Probleme und kann Markus helfen? up

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 02 51/53 27 71
Frie-Vendt-Straße 16 Telefax: 02 51/53 28 42
4400 Münster Btx: 02 51 53 28 42

No-Name Disk.
3 1/2", 2DD 10 Stck. **16,95**

No-Name Disk.
3 1/2", HD 10 Stck. **39,95**

No-Name Disk.
5 1/4", HD 10 Stck. **16,95**

Atari Farbmonitor
SC 1224 **599,-**

Atari
30 MB-Megafile **889,-**

Epson Drucker
LQ 550 **875,-**

Laufwerk 3 1/2"
für St oder Amiga
(anschlußfertig!) **229,-**

Amiga 500 Speicher-
erweiterung, 512 KB,
abschaltbar, Uhr **219,-**

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!

Spiele / US-Software

Die neuen Spiele von SIERRA

Leisure Larry II 85,-
Codename IceMan 95,-
MAN Hunter S.F. 85,-
Colonel Banquest 95,-
Leisure Larry III 95,-
Space Quest III 85,-
Hero's Quest 95,-
weitere auf Anfrage

Mindscape
Balance of Power 83,-

Accolade
Test Drive II 78,-

Electronic Arts
Populus 85,-

Microprose
F19 Stealth Fighter 115,-

Weitere Software:

Microsoft Windows 286/386 175,- / 325,-
DXF-Handler 510,-
Umwandlung von Autocad 2.6 - 9.0 / 10.01
Fibu, Lohn und Gehalt, Auftrags-
bearbeitung in deutsch a. A.

Preisänderung vorbehalten.

Egle

COMPUTER & SOFTWARE
Rahelstraße 44-46
8000 München 50
Fax. 0 89 - 313 47 86
Tel. 0 89 - 314 46 59 od.
0 89 - 313 59 16

"Nimmst du den Joystick gern zu Hand?"

THEO KRANZ-VERSAND



BREAK-IN 89,-
SHINOBI 99,-

VHS-SPIELEDEMO
FÜR PC-ENG. UND
MEGA-DRIVE JE
24,- DM.

NEU! ATARI LYNX *
+ SPIELE
LIEFERBAR

PC ENGINE

PC-ENGINE RGB * ...379,-
PC-ENG. RGB NEU *SR * ...439,-
SUPER GRAFX*BATTLE A. * ...699,-
PARANOIA ...109,-
SUPER VOLLEYBALL ...104,-
CYPER CORE ...109,-
BLODIA ...89,-
NEW ZEALAND STORY ...109,-
TIGER ROAD ...109,-
SLATTERHOUSE ...a.A.
CITY HUNTER ...a.A.
SPACE INVADERS ...99,-

MEGA DRIVE

MEGA-DRIVE*ISPNACH WAHL ...449,-
MASTER-SYSTEM ADAPTER ...a.A.
ATOMIC ROBO KID ...a.A.
GOLDEN AXE ...119,-
SUPER REAL BASKETBALL ...119,-
SUPER SHINOBI ...a.A.
AIR DIVER ...119,-
SOKOBAN ...99,-
NEW ZEALAND STORY ...119,-
ZOOM ...94,-
PHANTASIE STAR II (engl.) ...a.A.
JOYSTICK XE-1ST ...94,-

DEMÄCHST

LODE RUNNER SOKOBAN WORLD AFTERBURNER DJ-BOY
IMAGE FIGHT GENPEI GHOSTBUSTERS LEYNOS

NINTENDO

Stadium Events ...a.A. MEGA MAN ...87,90

SEGA MASTER-SYSTEM

Chase H.Q. ...a.A. ALEX KID III ...69,-

AMIGA

PC

Tennis Cup ...a.A. Ultima 6 ...a.A.

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ.-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 8.-DM. BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.



THEO KRANZ-VERSAND
EUBENHEIMERSTR.54 8782 KARLSTADT



24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/ 3317

COMPACT-DISC



Lloyd Cole

Von der finsternen Kinderschreck-Miene, mit der Lloyd Cole einem von der Hülle seines neuen Albums aus mustert, sollte man sich nicht abschrecken lassen. Seine hochkarätigen, melancholischen (aber nie trügerischen) Songs sind stilistisch zwischen Pop und Folk angesiedelt. Zum Seufzen schön die Single "No Blue Skies", hartnäckig eingängig "Undressed" und bei "Sweetheart" geht's richtig rockig zur Sache. Auch ohne seine alte Begleitband The Commotions ist Cole zu prächtiger Form aufgelaufen. *hl*

Polydor 841 907-2
52:25 Minuten/13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Basia: London Warsaw New York

Die gebürtige Polin Basia (Sängerin, Songwriterin und Produzentin in Personalunion — zusammen mit Danny White) knüpft musikalisch nahtlos an ihr Erstlingswerk "Time and Tide" an: Beschwingte Popmusik im Wechselbad mit eingängigen Samba-Rhythmen, angereichert mit einer Messerspitze Disco-Sound. Teils erfrischende Kompositionen und ihre geschulte Stimme retten Basia vor dem Abdriften in allzu seichte "Stock/Aitken/Waterman"-Gefilde. *mg*

Epic 463282 2
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT-DISC

Restless Heart:
Fast movin' Train

Bei Cowboyhüten auf dem Cover zuckt, der Rockan zusammen: Unverdünnte Country-Music-Heimeligkeit scheint angesagt zu sein. Doch die US-Formation Restless Heart bewegt sich geschmeidig in der Grauzone zwischen Mainstream-Rock und modernen Country-Songs. Die zehn Stücke ihres vierten Albums sind zwar alle unverkennbar kommerziell, aber handwerklich blitzsauber eingespielt. Das gefühlvolle Titelstück ist ein guter Anspieltipp. *hl*

RCA 9961-2-R (USA)
35:39 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

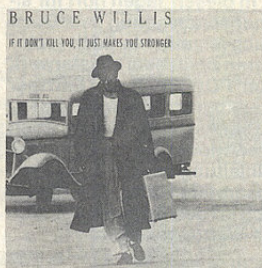
Shawn Colvin:
Steady On

Shawn Colvin ist ein Geheimtipp für Fans von melodischen, gesangsbetonten Songs im Stil einer Tracy Chapman oder Tanita Tikaram. Wer gefühlvolle, aber engagiert vorgetragene Lieder schätzt, der wird die Folk-getränkten Songs auf "Steady On" mögen. Im direkten Vergleich zu oben genannten Mitstreitern würde ich dem Album von Miss Colvin sogar den Vorzug geben — nicht nur wegen ihrer geschmeidigeren Stimme. *mg*

Columbia CK 45209 (USA)
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

COMPACT-DISC

Bruce Willis: If it
don't kill you, it just
makes you stronger

Als sich Bruce Willis den Titel für seine zweite Platte ausdachte, muß er an seinen Kinohit "Stirb langsam" gedacht haben. Der ruppige Bruce präsentiert sich auch als Musiker von der rauhen Seite. Es dominieren eindeutig fetzige Rhythm & Blues-Songs. Voller Elan schmettert er einen Adrenalin-Anheizer nach dem anderen ins Mikrofon, kurzzeitig unterbrochen durch ein paar Balladen. *mg*

Motown ZD72680
46:49 Minuten/12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

Future Wars:
Time Travellers

Das französische Softwarehaus Delphine hat die Musik zum Spiel "Future Wars" im Plattenstudio kräftig aufgepeppt und auf eine CD gebannt. Die flotte Synthesizermusik hört sich überraschend gut an. Zur Klasse eines Jean Michel Jarre ist es für Komponist und Arrangeur Jean Baudlot freilich noch ein weiter Weg. Im Moment kann man die "Future Wars"-CD nicht im Handel kaufen. Interessenten wenden sich bitte direkt an Delphine in Frankreich. *mg*

Delphine 174212-2
25:05 Minuten/11 Tracks
POWER-WERTUNG:
Für Fans

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. 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*

VIDEOFILM

VIDEOFILM

BUCH

BUCH



The Punisher

In den amerikanischen Marvel-Comics verbreitet der Punisher ("Der Bestrafter") schon seit einigen Jahren Angst und Schrecken unter den Unterweltgroßen und Verbrechern. Ohne Superkräfte und tolle Fähigkeiten, aber mit Feuerwaffen, Dynamit und blanken Fäusten geht er auf seinen Privatfeldzug gegen das organisierte Verbrechen.

Da Filme, die auf Comics basieren, schon Tradition haben und erst kürzlich mit der "Batman"-Reihe ihren Höhepunkt erreichten, lag nichts näher, als auch den Punisher auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Als Hauptdarsteller des finsternen Burschen, der auf seinem Weg auch schon mal ein paar Unschuldige umpusht, wurde Dolph Lundgren ("Red Scorpion", "Rocky IV") ausgesucht. Ihm zur Seite steht Louis Gossett jr. Zum düsteren Flair paßt auch das finstere Outfit des Punishers: Schwarzes Leder, Stoppelbart und die Kanalisation als Wohnstatt.

Der Handlungsrahmen läßt sich in zwei Sätze kleiden: Der Punisher, ein ehemaliger Polizist, räumt gnadenlos unter der Mafia auf, weil diese seine Familie getötet hat. Dabei gerät er in eine Auseinandersetzung zwischen der Mafia und der japanischen Verbrecherrorganisation Yakuza. Die eigentliche Handlung beschränkt sich auf ein paar mürrisch gemurmelte Worte von Dolph Lundgren, ein paar ebenso wortkarge Nebenfiguren und einen ganzen Berg pyrotechnischer Spezialeffekte. Zwar ist der Film für Actionfreunde durchaus anschaulich, aber irgendwie bleibt das schaurig-schöne Feeling der Comics etwas auf der Strecke — und das, obwohl Altmeister Stan Lee (Mitautor der Marvelcomics) selbst Hand an den Film legte. Ein Computerspiel mit dem Punisher wird demnächst erscheinen. *mh*

Regie: Mark Goldblatt
Produzent: Robert Kammer
Drehbuch: Stan Lee
Hauptdarsteller: Dolph Lundgren, Louis Gossett jr.
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Video-Anbieter: Highlight
POWER-WERTUNG: durchschnittlich



Millennium

Zeitreisen sind zur Zeit "in". Der riesige Erfolg von "Zurück in die Zukunft" muß die Macher von "Millennium" inspiriert haben, ihr Glück ebenfalls mit diesem Thema zu versuchen. Beschränkte sich das Spielberg-Werk noch auf ein paar Jahrzehnte, prözt Millennium gleich mit Jahrtausenden.

Zu Beginn der Geschichte vermutet natürlich keiner der Beteiligten, daß Zeitreisende ihre Hände im Spiel haben, als zwei Flugzeuge in der Luft kollidieren. Erst mit der Zeit fallen der Untersuchungskommission Ungereimtheiten auf. Allen voran ihr Chef Bill Smith, gespielt von Country-Barde Kris "Convoy" Kristofferson, kommt ins Grübeln, als die Uhren der toten Passagiere plötzlich rückwärts laufen. Zudem fällt ihm eine Waffe aus der Zukunft in die Hände, mit der er vorerst nichts anfangen kann. Weitere Indizien und ein quängelnder Professor, der der Wahrheit recht nahe ist, sorgen für ein gepflegtes Durcheinander. Schließlich verliebt sich Smith in eine Elitesoldatin der Zukunft (hier springt Ex-Engel Cheryl Ladd in die Bresche), die gerade im Jahr 1989 weilt, um begangene Fehler auszubügeln. Diese Liebelei bringt die Pläne der Zeitreisenden schließlich total durcheinander...

Die Story von "Millennium" ist leider ziemlich verwegen, wenn nicht sogar konfus und läßt selten Spannung aufkommen. Das ewige Zeitgehöse geht einem nach kurzer Zeit ziemlich auf die Nerven. Für einen Actionfilm ist zu wenig los, mit Science-fiction hat Millennium nicht viel im Sinn, ein Kunstwerk ist er schon gar nicht, und nur so zum Anschauen leihe ich mir keinen Film aus der Videothek aus — wozu gibt's Fernsehen. Da ziehe ich lieber die x-te Wiederholung der "Raumschiff Enterprise". *mg*

Regie: Michael Anderson
Produzent: John Eckert
Drehbuch: John Varley
Hauptdarsteller: Kris Kristofferson, Cheryl Ladd
Laufzeit: 108 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG: für Fans



Planetfall

Ein Infocom-Klassiker als Roman? Nicht ganz: Arthur Byron Cover läßt zwar alle Figuren aus Steve Meretzky's Science-fiction-Abenteuer "Planetfall" und "Stationfall" auftauchen, aber die Geschichte ist ganz neu. Die knapp 300 englischsprachigen Seiten lesen sich recht witzig und spannend, auch wenn in der Mitte der Dampf etwas fehlt. Eine deutsche Übersetzung ist leider noch nicht in Sicht, also muß man das englische Paperback lesen. *al*

ISBN: 0-380-75384-7
Autor: Arthur Byron Cover
Verlag: Avon Books
Preis: US \$ 3,95 (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



2061 — Odyssee III

Gut 20 Jahre nach "2001" erschien nun mit "2061" bereits der dritte Band der "Odyssee"-Reihe von Arthur C. Clarke. Die Handlung knüpft nahtlos an die Vorgänger an: Seit sich der Jupiter in eine Sonne verwandelt, ist der Mond Europa Sperrgebiet für die Menschen. Doch eines Tages muß ein Raumschiff auf Europa notlanden und macht dort einige unglaubliche Entdeckungen. 2061 ist flott erzählte Routine-Science-fiction. *hl*

ISBN: 3-453-0265-2
Autor: Arthur C. Clarke
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

MUSIKVIDEO

BUCH

Tanita Tikaram:
Ancient Heart

Der knapp einstündige Konzertmitschnitt zeigt den Liveauftritt einer etwas unsicheren Tanita Tikaram, die 14 Songs zum besten gibt. Die meisten stammen von der ersten, der Rest von der kürzlich veröffentlichten zweiten Platte. Wer die Folk-geprägten Lieder schon auf CD hat, der kann auf dieses Video getrost verzichten. Zum Reinschnuppern in das gitarrenbetonte Sangesgut ist es empfehlenswert. *mg*

WEA 9031-71030-3
58:15 Minuten/14 Tracks
Zirkapreis: 30 Mark (VHS-Video)
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Die Welt der
tausend Ebenen

Jadawin ist Angehöriger einer uralten und unsterblichen Rasse. Durch ihre technologische Überlegenheit erscheinen sie wie Götter und führen sich auch so auf. Mit ihren technischen Errungenschaften hat sich jeder dieser Rasse ein kleines Privatuniversum zusammengemurrt, um dort zu leben. Die Abenteuer von Jadawin gibt es als Komplettsammlung. *mh*

ISBN: 3-426-05766-2
Autor: Philip José Farmer
Verlag: Knauer
Preis: 14,80 Mark (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Enfant terrible" und Bürger-schreck war der mittlerweile verstorbene französische Zeichner **Reiser**. Der Semmel Verlag hat sich seines Nachlasses angenommen und nun das Buch **Tierleben** herausgebracht. Es ist wahrscheinlich das Bösartigste und Gemeinste, was je über Tiere geschrieben wurde. Für alle anspruchsvollen Leser mit dem Hang zum Exzentrischen ein Feuerwerk und solche, denen Brehms Tierleben schon immer zu brav war.

Neben Frankreich und Belgien mausert sich Spanien langsam, aber sicher zu einem der interessantesten Comic-Länder. Im Carlsen-Verlag erschien jetzt die Geschichte des Weltenbummlers **Dieter Lumpen** von **Ruben Pelljero** und **Jorge Zentner**. Der Held ist Reisender zwischen Griechenland und Indien. Er gerät immer wieder in brenzlige Situationen, aus denen er à la "Indiana Jones" immer nur knapp entkommen kann. Das Album ist nicht typische Abenteuer-Dutzendware, sondern vielmehr ein Versuch über Moral und Unschuld. So spielt er rus-

Comic NEWS



Statt Indy: Dieter Lumpen auf Tempelsuche

sisches Roulette, um seine Spielschulden loszuwerden; er gewinnt, muß aber einen alten Mann ermorden, der ihm zuvor das Leben gerettet hat. Oder er überläßt seinen besten Freund im indischen Urwald dem sicheren Tod, um sich mit einem Vermögen an Edelsteinen davonzumachen. Dieter Lumpen ist sicher eines der interessantesten Comicwerke der letzten Zeit, spannend, witzig und intelligent.

Ein Held der ganz anderen Art ist Sir Mickey Loverose, Hauptfigur des Bandes **Garten der Lüste** von **Will** und **Steven Desberg**, erschienen im Rainer Feest Verlag. Er ist im besten Larry-Stil verzweifelt auf der Suche nach der großen Liebe. Moral hat für ihn so gut wie gar keine Bedeutung; sein Lebensinhalt besteht aus der Suche nach der richtigen Gefährtin. Diese Suche wird so witzig erzählt, daß die Odyssee vergangenes Jahr den Preis für das beste humoristische Comic-Album erhielt.

Ein weiterer untypischer Held ist der Franzose Napoleon Bonaparte, der in dem Album **Endstation Gulag** des Künstlers **Dimitri** eine volkseigene Gurke dem Genossen Iwan überbringen soll. Wegen eines vermeintlichen Diebstahls lernt der pflichteifrige Wahl-Russe Sibirien von seiner trostlosesten Seite kennen. Er wird in ein Arbeitslager gesteckt. Dort erhält er schnell Sonderstellungen; vor allem wegen seiner — aussichtslosen — Bemühungen, das Gulag ans Pariser Metronetz anzuschließen. **Endstation Gulag**, erschienen bei comicplus, ist eine amüsante Geschichte mit ironischen Untertönen.

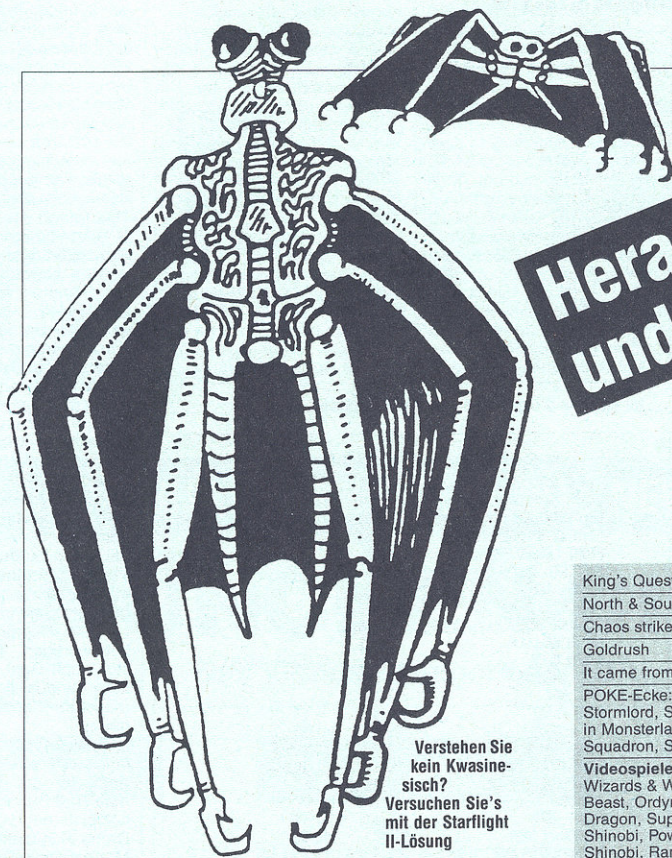
Ein weiteres postnukleares Science-fiction-Epos legte der Carlsen-Verlag mit der neuen Serie **Gord — Planet der Geächteten** vor. Die Erde wurde nach einem alles zerstörenden Desaster für unbewohnbar erklärt und dient nur noch als Sträflingsplanet. Der natürlich unschuldige Held kämpft sich tapfer durch die Unannehmlichkeiten — die Geschichte ist ganz ansehnlich gezeichnet.

Im Hethke Verlag erscheinen außerdem zahllose Superhelden-Comics (**Superman**, **Batman**, **Gerechtigkeitsliga** und **Teen Titans**). Wer diese Figuren mag, wird sich sicher an den schön ausgestatteten Alben freuen.

Eric Hegmann/al

POWER TIPS

Heft 5/90



**Heraustrennen
und sammeln!**

Verstehen Sie
kein Kwasine-
sisch?
Versuchen Sie's
mit der Starflight
II-Lösung

Und noch mehr Power Tips:
Ab sofort gibt's Monat für
Monat 32 Seiten voll mit Lö-
sungshilfen, POKes, Karten,
Cheats und Tricks. Diesmal
werden die Sierra-Spiele be-
sonders intensiv behandelt; al-
le anderen sollten ebenfalls auf
ihre Kosten kommen. Viel Spaß
und schreibt weiter so fleißig:
Dem "Tip des Monats" winken
500 Mark!

al

Power-Tips

Computerspiele Tips

Starflight	55
Police Quest II	57
X-Out	59
Star Command	59
Rings of Medusa	60

King's Quest	60
North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68

POKE-Ecke: Chase H.Q., Stormlord, Super Wonderboy in Monsterland, Strider, Battle Squadron, Switchblade	68
--	----

Videospiele Tips

Wizards & Warriors, Altered Beast, Ordyné, Double Dragon, Super Thunderblade, Shinobi, Power Strike, Super Shinobi, Rampage, Puzzle Boy	69
--	----

Mr. Heli, Blue Lightning, Al- tered Beast, Alex Kidd in High Tech World, Wonderboy III	70
Goonies II, Herzog 2	71
Wonderboy III	72

Frisch gelöst

Chaos strikes back — Teil II	73
Starflight, Teil III	78
Manhunter II	82

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

Starflight II

Kai Megerle aus der Wagnerstadt Bayreuth schickte uns die Komplettlösung zu Starflight II. Er schreibt:

Zu Beginn des Spiels liegt das Hauptproblem in der Beschaffung von Zahlungsmitteln, um eine ausreichende Schiffsausrüstung und Ausbildung der Besatzung zu ermöglichen. Es empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

— Zunächst Verkauf des Jump Pods. Zusammenstellung der Besatzung.

— Bis auf den Doktor zuerst nur Velox.

— Der Veloxnavigator muß auf einen Ausbildungslevel von 250 trainiert werden.

— Als Doktor einen Human, der auf einen Skill Level 200 trainiert wird.

— Das restliche Geld in die weitere Ausbildung der Besatzung stecken.

— Als nächstes sollte der Science Officer auf 200 gebracht, und als Reserve noch ein anderes Mitglied medizinisch oder navigatorisch ausgebildet werden.

— Jetzt Start von Starport und über den 33/70 Flux corewärts. Vorsicht am Ende des Fluxes, es liegt ein "Fluxcluster" vor, das Hinausmanövrieren ist etwas heikel. Danach Kurs auf den kleinen Nebel bei 101/85. In dem steckt ein Planet, der von Spemin erobert wurde.

— Bei der Position 49 S/24 E landen. In dem dort befindlichen Relikt steckt ein "valuable equipment", eine Mineral Drone, mit F2 zu betätigen. Mineral Drone aufnehmen und sofort wieder starten.

— Nun Kurs auf 105/75 nehmen, der 7. und 8. Planet können zur Kolonialisierung empfohlen werden. Dies wird bei der Rückkehr nach Starport mit jeweils 35000 S.P. honoriert.

— Danach Kurs auf weitere Planeten, die empfohlen werden müssen, 3-107/64, 3-133/7, 5-132/6 und 1-56/33. Vor der Empfehlung jeweils noch Kontrolle der Colonisation requirements durch den Science Officer im Orbit!

— Jetzt Rückkehr zu Starport und Schiff mit den gezahlten Prämien ausrüsten. Die Prämien werden ausgezahlt, wenn man im Starport in Operation/Evaluation geht. Die wichtigsten Ausrüstungsmaßnahmen sind der Erwerb eines Antriebs des Levels 5, eine Lifeformshields (im Tradedepot)

TRADE ROUTES (STARSYSTEMNUMMERN S.O.)

DOWNPINK ROUTE:	1-DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	11-DATA CRYSTALS	15-PHASE INDUCTORS	25 ODER 26
2-HEADED ROUTE:	6-TANEL, HAPPY JUICE	13-SINGING BEETLES	7-SCREECH HARPS	9
CROSS CLOUD ROUTE:	14-CHARM BABIES	16-AMUSOBALLS	10-NUTRIPPOS	2-DATA CRYSTALS
SHORT ROUTE:	14-CHARM BABIES	16-FIRE GEMS	27	
NSA-SENG ROUTE:	18-MIP FUR	22-HAPPY STONES	20-BLUE ALE	22-GREEN GOO
CIRCLE ROUTE:	18-MIP FUR	17-IMPORTANT SECRETS	28-DATA CRYSTALS	24(DOKTOR 11)-DREAMWARS

Navigieren ist eine Kunst ...

FLUXKOORDINATEN

3/120-25/150	CLUSTER: 68/82-70/81	180/153-182/154
4/155-25/151	69/82-181/153	180/154-175/127
29/54-93/28	69/83-69/81	181/152-182/137
33/70-70/82	70/81-68/81	181/153-69/82
41/145-57/112	70/82-33/70	181/154-215/171
59/215-61/189	70/83-68/16	181/155-170/143
63/150-79/160	71/82-100/107	182/153-105/74
69/134-173/164		182/154-180/153
98/197-156/47		183/153-183/137
99/197-126/211	181/136-184/137	
105/74-182/153	181/137-176/127	
134/21-153/51	182/136-239/40	175/127-181/137
153/53-206/5	182/137-181/152	176/127-180/154
157/67-239/79	183/137-183/153	
160/63-173/68		
170/143-181/155		
196/2-249/140		

... für die man dringend die Koordinaten braucht

LIFEFORMVERKAUF

BLACK ACID SQUIRTER	184/148		
BRASS HARPOONER	159/30	181/197	
BREATHING CACTUS	54/195		
CRYSTAL SPONGE PLANT	242/164		
EIGHT LEGGED RHINO	125/95		
ELECTRIC BALLOON	35/68		
FUNNEL TREE	199/82		
FUR TREE	214/178		
GLOWING SPINNER	184/148		
GREEN BALLOON	7/151		
GREEN BLOB	1/24	54/104	237/41
GREY ANEMONE	184/148		
HILL RAT	237/41		
HIVE PLANT	199/82		
HOT FUNGUS	29/74	161/53	
HUMANOID HOPPER	93/37	202/105	
OILY SPORE BUSH	54/195	201/105	
PARACHUTE SPIDER	237/88		
PEACOCK TREE	12/205		
PLANT BIRD	214/178	239/216	
POISON GLIDER	131/7	216/45	
POP BERRY PLANT	29/74		
PSYCHIC BLASTER	242/164		
PULSATING GUMMY	203/106		
PURPLE SCRECHER	91/211	202/105	
RED PUFF WART	237/88		
ROCKET MELON	237/41		
RUNNING FUNGUS	1/24	216/45	
SANDPIT STALK	203/106	239/216	
SCALY BLUE HOPPER	12/205		
SINGLE LEAF	91/211		
SPINNING CRAB	64/6		
STICKY FRUIT	1/24	35/68;	
STINGING CONE	93/37	201/105	
VACUUM SLUG	93/37		
WANDERING CHANDLER	199/82		
WHEEL SNAKE	91/211		
YELLOW HUGGER	29/74	64/6	

Was kostet eigentlich eine "Hügelratte"?

und Ausstattung bis auf 16 Cargo Pods. Es empfiehlt sich noch eine Panzerung. Genauso wichtig ist jetzt eine gute Ausbildung der Crew. Als Communication Officer einen Thrynn auf Level 250 bringen. — Ein Problem stellt der Doktor dar. Elowans sind zu empfindlich, und Humans werden im Einflußbereich des Uhl schizophoren und verschwinden sogar spurlos. Trotzdem zu diesem Zeitpunkt einen Human auf dessen Maximallevel von 200 Medicine verwenden.

— Im Spielverlauf dann den Versuch starten, als Doktor einen Dweenle zu nehmen, der bei späteren Dweenleencounters als Austauschbesatzungsmitglied angeboten wird. Als Besatzung also 4 Velox, ein Thrynn und ein Human.

— Start von Starport über den Flux 29/54 nach 5-132/6.

— Nun Landung auf 5-132/6 und Sammeln von Single leaf, Oily Spore Bush, Pop Plant und Nid Berries. Insgesamt müssen mindestens 250 m³ Single leaf und dazu soviel wie möglich von den anderen Lifeforms gesammelt werden. Dazu muß eventuell mehrfach gestartet und wieder gelandet werden. Nach Nid Berries muß so lange gesucht werden, bis man mindestens eine hat, sie sind sehr wichtig für das Verhalten der Dweenle. Zusätzlich bei jeder Landung auf jedem Planeten immer Mineralien einsammeln lassen (nur so lange man dringend Geld braucht).

— Mit Repairmaterial und hochwertigen Metallen läßt sich auch Geld machen. Darüber hinaus findet sich auf manchen Planeten auch Shyneum.

— Wenn das Pflanzensammeln langweilig wird, macht einen Abstecher auf die Mineralplaneten der Humna Humna, z.B. 4-216/45, auf dem die Mineral Drone in kürzester Zeit riesige Mengen von Repairmaterials sowie auch Gold und Silber heranschafft. Der Weg dorthin über die Fluxes 134/21 und 153/53 ist nicht weit. Im gleichen Sternsystem und nebenan in 237/41 kann man sich mit Erzhandel noch Barmittel und auch Amusoballs erwerben. Auf der geplanten Route lassen sich diese und auch ein Teil der Metalle ganz gut veräußern, also kräftig einkaufen und dann verhöckern. (Minerals meist nur zu 40 bis 60 Prozent des Nennwertes.)

— Mit vollen Cargo Pods über die Fluxes 134/21 und 156/47 zu

den Dweenle nach 5-/91/211. Alle Single Leafs verkaufen und Nutripods für etwa die Hälfte des Erlöses kaufen. Weiter nach 54/195, Oily Spore Bushs verkaufen und Godmasks sowie Nutripods einkaufen. 2-38/190 anfliegen und Kolonisierung empfehlen. Bei allen Dweenleencounters Informationen, vor allem allgemeine und solche über die Vergangenheit sammeln. Unbedingt auf das Angebot zum Tausch der Nid Berries eingehen, man bekommt Shyneum dafür. Weiter zum System 2/152 und den entsprechenden Planeten zur Kolonisierung empfehlen.

— Die Nutripods auf 7/151 verkaufen und mäßige Mengen an Data Crystals erwerben. Über Fluxes 4/155 und 25/150 nach 28/78 und dem dort befindlichen Gorzek einen Besuch abstatten (im Orbit des dortigen Glasplanetes).

— Der Communication Officer sollte sich über Gorzek selbst und die Vergangenheit informieren lassen. Weiter zum Ta-

delou-Eshev-Homeplaneten, einen Teil der Godmasks und die Pop Berries an Bord verkaufen und den wichtigsten System Scanner erwerben.

— Nächste Station ist der Tand delou-Eshvara-Homeplanet 2.35/69, restliche Godmasks (die hier meistens mehr erbringen als bei den Eshev) verkaufen und allen lieferbaren Tand. Happy Juice einkaufen.

— Jetzt den Starport anfliegen und alles noch verfügbare Geld in Ausrüstung und Ausbildung investieren. Es gilt nun, die nur von Fremdrassen erhältlichen Items zu erwerben. Die meisten der dringend gebrauchten Dinge gibt es nur gegen bestimmte Handelsgüter, die mit einem Stern in der im Orbit abfragbaren Handelsgüterliste gekennzeichnet sind. (Siehe Liste der gehandelten "speciality trade goods", es wird einem auch allerlei Unverkäufliches angeboten.) In den Regionen, in denen wir uns bis jetzt aufgehalten haben, waren eigentlich keine Kämpfe zu erwarten.

— Wenn man Pech gehabt hat, ist man vielleicht auf Spemins gestoßen, die eine unterwürfige Haltung erwarten und als Tribut huldvoll entweder ein Viertel oder die Hälfte des an Bord befindlichen Shyneums entgegennehmen — Alternative: zurück zum letzten abgespeicherten Spielstand. Solange man noch keine Psycho-Probe hat, ist die beste Lösung bei allen Encounters meist die Flucht. Den Spemin kann man allerdings nicht entkommen, weil sie über Leghk Battle Jumper verfügen.

— Die Vorbereitung für die Handelskarriere beginnt mit einem Flug zu den Teelvee. Hier wird der Tand Happy Juice verkauft und das unbedingt erforderliche Livelong erworben. Der Aufenthalt in 125/95 muß so kurz wie möglich sein, wenn man einen Human an Bord hat. Zeit für Lifeformsammeln hat man keine!

— Ein kleiner Hinweis nebenbei. Wenn man auf einem Planeten die Position eines Trade Centers endlich auch gefun-

den hat, sollte man sie notieren. Bei einer weiteren Landung ist sie meist gleich.

— Von 125/95 über den Flux 105/74 weiter, am Endpunkt des Fluxes sind auf kleinstem Raum nicht weniger als neun Fluxes konzentriert. Vorsichtig hinausmanövrieren! Die jetzt eingeschlagene Route hängt vom Zeitpunkt im Monat ab. Es sollte möglichst ein Tag zwischen dem 21. und 30. Monats-tag sein, um bei den Kher (214/178) eine Psychic Probe zu erwerben und auch, um Dreamgrids einzukaufen. Weiter zu 184/148 Field Stunner und Mip Fur besorgen. Dann zu 203/106, Harmony Stones erwerben, dafür bei 201/105 Blue Ale einhandeln, wieder nach 203/106 zurück, um endlich zu bekommen, was wir eigentlich haben wollten: Grow Goo. Nur gegen diese Substanz rücken die Draffa Bastii den Planetary Teleporter heraus, den gibt es also im System 242/162.

— Über den Flux 249/140 geht es zu den Humna Humna nach

NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG

MÜNCHEN-CITY

Das Videospiel-Fachgeschäft

Neuheiten



Sonderangebote

Nintendo Game Boy

ATARI LYNX

Zubehör

SEGA®

16-Bit-Megadrive

Versand oder im Laden erhältlich

U-BAHN-HALTESTELLE

Giselastraße (U3, U6)

Markus Will, Giselastr. 10, 8000 München 40, Tel. 089/395190

216/45. Gegen geringe Mengen Livelong, der Rest wird noch benötigt, wird ein Flux Scan erworben.

— Jetzt fehlt nur noch der Encounter Sacan, den es gegen Livelong bei den Humna Humna bei 237/88 zu erwerben gilt.

— Das nächste Spielziel ist es, möglichst schnell ein Kapitalpolster von etwa 700 000 bis 800 000 S.P. zu erreichen und sich bei Encounters die notwendigen Informationen zu verschaffen, was man dann mit vollausgerüstetem Schiff eigentlich machen kann oder soll.

— Ist man dann soweit, geht es in die Vergangenheit. Sie wird durch Passage des Wormhole erreicht; worauf zu achten ist, haben die Arla längst erzählt. Die Shieldings Class 5 müssen während des Durchtritts eingeschaltet sein. Treibstoffvorrat mindestens 150 m³.

— In der Vergangenheit sieht alles anders aus, ständig erfolgen Attacken von unbekannten Schiffen, die Psychic Probe kennt meist nur die Farbe Rot. Handel läßt sich auch keiner treiben, das auffallendste ist jedoch, daß die große Wolke fehlt. Damit besteht auch die Möglichkeit, schon auf der Starmap alle Sterne zu erfassen, die ansonsten von einheitlichem Grün versteckt wurden. Auf den Planeten der Lowar finden sich verschiedene Hinweise über die abgelaufenen Ereignisse, die entscheidenden Hinweise kommen jedoch von den Dweenle hier in der Vergangenheit.

— Spielentscheidend ist es, ob es gelingt, das Legrätzel, welches an die Dweenle übergeben wurde, zu lösen. In dem Rätsel wird das Sternensystem eindeutig angegeben, es wird ein Hinweis gemacht, daß auf dem gesuchten Planeten auch Lifeforms zu finden sind. Auch die genauen Koordinaten, an denen der Transmitter Key zu finden ist, werden, leicht verschlüsselt, angegeben.

— Mit dem Transmitter Key läßt einen der Guardian auch zu den Halls of Memory vordringen, wo endlich die Informationen über die Leghtechnologie übergeben werden. Man bekommt außerdem noch die eine Hälfte der Uhl Weapon und ein Paar S.P. Die Auswertung der Daten muß allerdings in Starport erfolgen.

— Dorthin zurückgekehrt, kann man sich nach dem Einbau der Spezialausrüstung in jedes Encounter wagen. In jedes außer einem.

LISTE DER GEHANDELTEN (!) SPECIALITY TRADE GOODS					
POSITION	BEWÖHNER	SELL	BUY	BUY LIFEFORMS	ANMERKUNGEN
1	1/24	LIEU VADISH	DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	STICKY FRUIT, GREEN BLOB RUNNING FUNGUS	
2	7/151	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*, NUTRIPODS	GREEN BALLOON
3	12/158	CHICHIFA	NO TRADING		
4	12/205	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	PEACOCK TREE, SCALY BLUE HOPPER
5	29/74	TANDELOU ESHEV	SYSTEM SCANNER (GEGEN GOODMASKS)	GOODMASKS*	HOT FUNGUS, YELLOW HUGGER
6	35/69	TANDELOU ESHWARA	TANDEL. HAPPY JUICE	GOODMASKS*	POP BERRY PLANT STICKY FRUIT, ELECTRIC BALLOONS
7	54/104	TARN	SCREECH HARPS	SINGING BEETLES	GREEN BLOB
8	54/195	DWEENLE	GOODMASKS, NUTRIPODS	AMUSOBALLS	OILY SPORE BUSH BREATHING CACTUS
9	64/6	MRE		SCREECH HARPS	YELLOW HUGGER, SPINNING CRAB
10	91/211	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	SINGLE LEAF, WHEEL SNAKE PURPLE SCREECHER
11	93/37	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	HUMANOID HOPPER, VACUUM SLUG STINGING CONE
12	106/73	DESHETCHE	NO TRADING		
13	125/95	TEELVEE	LIVELONG, SINGING BEETLES	TAND. HAPPY JUICE,	EIGHT LEGGED RHINO
14	131/7	NELSONS	CHARM BABIES		POISON GLIDER
15	159/30	G'NUNK	PHASE INDUCTORS	DATA CRYSTALS	BRASS HARPOONER
16	161/53	DJABOON	AMUSOBALLS, FIRE GEMS	CHARM BABIES*	HOT FUNGUS
17	181/197	NATRACH	IMPORTANT SECRETS	DREAMGRIDS, MIP FUR	BRASS HARPOONER
18	184/148	AEPIYIAEO	FIELD STUNNER (NUR GEGEN DREAMGRIDS), MIP FUR	DREAMGRIDS*, DATA CRYSTALS	BLACK ACID SQUIRTER, GREY ANEMONE, GLOWING SPINNER
19	199/82	CH-G-TSS-T	SHIMMER CLOTH		WANDERING CHANDELIER, HIVE TEILWEISE KEIN PLANT, FUNNEL TREE
20	201/105	NGA-SENG-KLER	BLUE ALE (NUR GEGEN HARMONY STONES)	HARMONY STONES*, MIP FUR	OILY SPORE BUSH STINGING CONE
21	202/105	HUMNA HUMNA		LIVELONG*, DELIGHTFUL FUNGUS CHEMS	HUMANOID HOPPER PURPLE SCREECHER
22	203/106	NGA-SENG-DIUL	GROW GOO (NUR GEGEN BLUE ALE), HARMONY STONES	BLUE ALE*	SANDPIT STALK PULSATING GUMMY
23	214/149	XIXR	NO TRADING		
24	214/178	NG XIXER	NO TRADING (NUR BIS 10. MONATSTAG) DREAMGRIDS, PSYCHIC PROBE DATA CRYSTALS		FUR TREE, PLANT BIRD
25	216/45	ARLA HUMNA HUMNA	FLUX SCAN (GEGEN LIVELONG)	DATA CRYSTALS LIVELONG*, PHASE	FUR TREE, PLANT BIRD RUNNING FUNGUS,
26	237/41	HUMNA HUMNA	AMUSOBALLS	INDUCTORS LIVELONG*, PHASE	POISON GLIDER HILL RAT, GREEN BLOB,
27	237/88	HUMNA HUMNA	ENCOUNTER SCAN (GEGEN LIVELONG)	INDUCTORS LIVELONG*, FIRE GEMS	ROCKET MELON PARACHUTE SPIDER,
28	239/216	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* IMPORTANT SECRETS	RED PUFF WART SANDPIT STALK, PLANT BIRD
29	242/164	DRAFFA BASTII	PLANETARY TELEPORTER (GEGEN GROW GOO)	GROW GOO*	PSYCHIC BLASTER,

Die offizielle galaktische Preisliste, Schmuggelgüter sind nicht dabei

— Wo ist der 2. Teil der Uhl Weapon? Man sollte, wenn man nicht durch Zufall darauf stößt, Gorzek um Rat fragen. Mit dem 2. Teil der Waffe gilt es nun, dem Offspring des Uhls in der Gegenwart den Garaus zu machen. Zwei Blasto Pods muß man allerdings schon mitnehmen, wenn man sich aufmacht. Wo er sich versteckt

hat, hat man vorher natürlich längst entdeckt, als man ein wenig Shyneum schürfen wollte. Im Kampf mit dem Uhl müssen die Blasto Pods so eingesetzt werden, daß möglichst viele der Begleitschiffe vom 2. Blasto Pod auch endlich ausgeschaltet werden. Dazu muß man ein wenig manövrieren. Der Rest der Begleitflotte wird

dann mit Leghk Battle Jumper und Plasma bolts ausgeschaltet. Die Uhl weapon wird sicher nicht versagen.

— Soweit gekommen, macht man dann die überraschende Erfahrung, daß das Spiel vom Computer als beendet betrachtet wird, leider!

up

WICHTIGE BEGRIFFE UND KOORDINATEN

Anomaly	244/149 Zeittor welches in die Vergangenheit, "Past", den Zeitraum vor etwa 900 000 Jahren führt
Blasto Pods	spezielle hochwirksame Bomben, die für den Endkampf mit dem Uhl erforderlich sind
Data Cube	Datenspeicher mit dem gesammelten Legh-Wissen
Elter Esh	Name des gestrandeten Lower-Raumschiffes
Eltesh	Lower-Planet, Position 4-84/176
Fallen Star	Cluster bei 105/17
Gas slug	macht die Besatzung betrunken
Guardian	Wachsatellit beim 2. Planeten von 131/219, bewacht die letzte Legh-Zufahrt (in Past), Passieren nur mit dem Transatlitter Key möglich
Gorzek	Satellit bei 29/78, Informationsquelle über Pastdetails
Halls of Memory	Position 26 S/135 E auf 2-131/219; Ort, wo das gesamte Legh-Wissen gesammelt wurde
Humming Rock	Lifeform auf 1-106/14
Hook	Formation bei 55/190
Hooplah	Planet im System 101/81, von Soem in erobert
Jump Pod	zum Preis von 20 000 SP erhaltliche Sprungeinrichtung; reines Glücksspiel, ob man in der Nähe des gewählten Zielortes landet oder nicht
Legh Battle Jumper	ermöglicht Sprungvorgänge während Raumkämpfen, auch in Soem-Besitz, der Grund weshalb man den Soem nicht entkommen kann.
Legh Riddle	ROUND A STAR OF FALLEN FOUR IS A WORLD OF HUMMING STONES THERE WHERE NOTHING MEETS NOTHING THE TRANSLITTER KEY AWAITS OUR RETURN Cluster 105/17 1-106/14 Koordinaten 0 S/0 W
Mineral Drone	Gerät, welches auf Planeten selbstständig große Mengen (300 m3) Erze einsammeln kann, einstellbar auf gewünschte Erzkarten
Most Valuable Thing	ein Stückchen grünen Glases, welches den Religionskrieg zwischen den Tandelou Eshev und Esahvna beendet
NSA Seng Cluster	bei 202/105
Past	etwa 900 000 Jahre in der Vergangenheit
Planetary Telesporter	ermöglicht dem Rücksprung des Terrain Vehicle zum Raumschiff
Shynum Planet	117/153, Landung dort in der Gegenwart nicht möglich
Toozz Cluster	bei 104/74

Ohne diese Tabelle sucht man stundenlang den Weltraum ab

Police Quest II

Markus Steinwandel aus München hat das Sierra-Adventure "Police Quest II" gelöst und hält mit seinen Tips nicht hinterm Berg:

— Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.

— Vor Verlassen des Autos das Handschuhfach öffnen, die darin befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden.

— Mit dem Schlüsselbund in

die Polizeistation und aus der "storage bin" das wichtige "field kit" holen.

— Am Schreibtisch in der Homicide-Abteilung einen Blick in den Korb werfen und die Schublade öffnen. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen und gründlich durchsuchen. Nach einem Blick aufs Schwarze Brett sofort Schießübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstausschlüssel mitnehmen. Ein exaktes Justieren des Revolvers erreicht Sonny durch Betrachten des

von ihm angerichteten Schadens an der Zielscheibe; Ohrenschützer nicht vergessen. Ausgerüstet mit Ersatzmunition besorgt Sonny auf Anweisung ein Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis. — Vor Betreten des Gefängnisses die Waffe im Schließfach einschießen und Polizeiausweis vorzeigen. Nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen fragen.

— An der Oak Tree Mall das Auto rechts vorne näher betrachten. Nach Öffnen der Beifahrertür etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auftragen, bevor eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Faches zerstört werden. Beladen mit Beweismaterial Zeugen vernehmen und Radio benutzen.

— An der Cotton Cove die ängstliche Joggerin vernehmen. Nach erfolglosem Schußwechsel mit Bains (Cops sterben einsam ...) benutzt Sonny nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio.

— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.

— Unter den Sauerstoffflaschen diejenigen mit dem größten Inhalt auswählen, um Atemnot vorzubeugen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate. Nach kurzem Blick auf die Leiche vor Verlassen des Tatortes Radio benutzen und Verfolgung von Bains am Flughafen fortsetzen. Eine genaue Untersuchung des gestohlenen Autos erfordert eine erneute Radio-mitteilung. Dank Ampelbetätigung läßt sich die Straße sicher überqueren. Marie würde sich sicher über eine Blume freuen.

Am Ticketschalter erhält man als legitimer Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal hilfreiche Hinweise durch Vorzeigen des aktuellen Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Ein Flugticket-Kauf nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke. Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein

Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur wie auch das Öffnen des Wasserbehälters der mittleren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquartier ruhig mehrmals das Radio benutzen.

— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung. "0" für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen.

— Bei "Arnies" Blume wie auch mehrere Küsse loswerden und nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.

— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kofferraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei genauerer Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.

— Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "Dispatch", damit ausgerüstet erhält man sofort die Zimmerschlüssel. Vorsichtig und schußbereit die Tür öffnen ...! Im Raum gibt's neben Blut, dem Gegenstück zum Briefe, Marias Lippenstift und Colbys Visitenkarte nichts Interessantes.

— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Die Notiz aus dem Aschenbecher nehmen, danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.

— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugenführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen. Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan



Bild 1. Etwas kopflastig, der erste Level

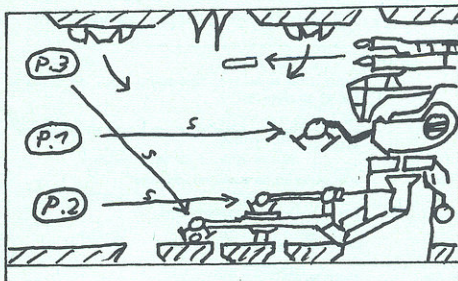


Bild 2. Im zweiten Level möglichst obenbleiben

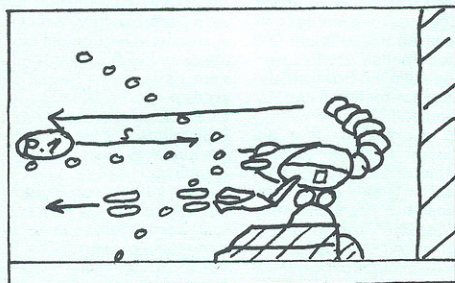


Bild 3. Skorpion mit 3er-Schuß in Level 3

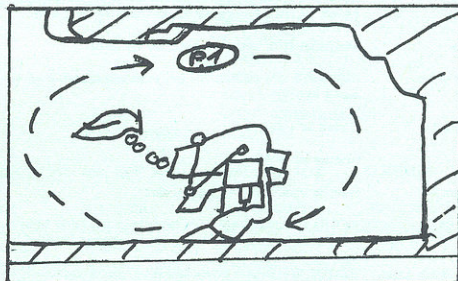


Bild 4. Im vierten Level hilft Umkreisen

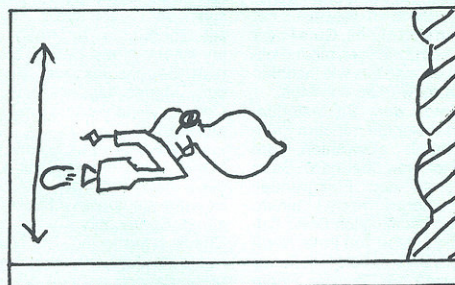


Bild 5. Achtet auf die Feuerbälle (Level 5)

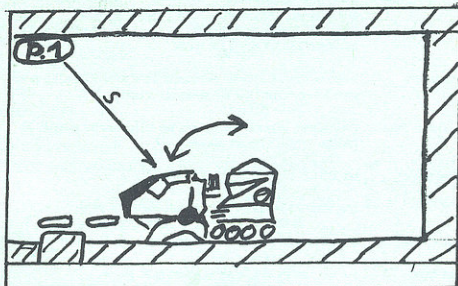


Bild 6. Überlebenschancen nur im oberen Teil (Level 6)

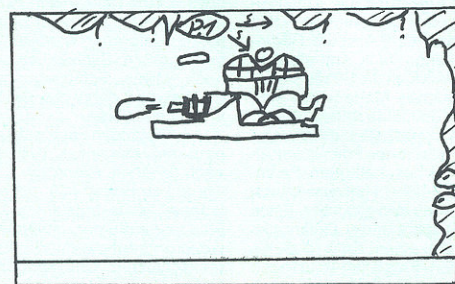


Bild 7. Vorsicht vor den Raketen

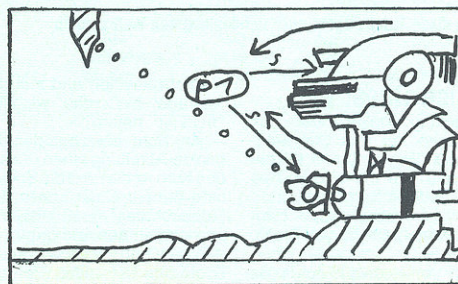


Bild 8. Hammerhart: der Endgegner von Level 8

befindet sich im Turban des unmakierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen.

— In Steelton heil angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkie-talkies an sich. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach kurzer Ansprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation von Steelton führt. Die methangasverseuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen heil überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerüstet mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt Sonny schließlich an eine Tür — und kann Marie in seine Arme schießen, nachdem er sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat. Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt. *al*

X-Out

Klaas Janneck aus Kiel hat die Taktiken für alle Obergengier bei dem furiosen Ballerspiel "X-Out" ausgeknobelt.

1. Bild

Zuerst stellt man sich links oben an den Rand (Punkt 1) und schießt auf die obere Röhre, die andauernd Kugeln spuckt. Dann stellt man sich vor die untere Röhre etwa auf die Hälfte des Bildschirms (Punkt 2) und schießt sie ab. Jetzt wieder ganz rechts und möglichst hoch; den Kopf abballern und auf zum nächsten Level.

2. Bild

Man sollte sich hier möglichst am linken Bildschirmrand bewegen, um die anfliegenden Aliens abschließen zu können. Der beste Weg, den Riesenroboter zu besiegen, ist, die Positionen 1, 2 und 3 der Reihe nach abzugeben und weiterzugehen, wenn es brenzlich wird.

3. Bild

Man sollte sich über den waagrechten Schuß stellen, so daß die Kugeln einen gerade nicht treffen (Punkt 1). Wenn

der Gegner tot ist, verwandelt sich der Schwand in kleine Aliens — igitt.

4. Bild

Man sollte sich kreisförmig um den Gegner herum bewegen. Wenn er in der Mitte steht, fliegt man direkt über ihn (Punkt 1 — Vorsicht vor dem Kopf).

Nachdem er noch einmal nach vorne gesprungen ist, macht er einen größeren Sprung nach hinten. Dabei sollte man unter ihm durchfliegen.

5. Bild

Man braucht sich nur am linken Bildrand auf und ab zu bewegen, schießen und auf die Feuerbälle achten.

6. Bild

Möglichst hoch in die linke obere Ecke (Punkt 1) und schnell schießen, weil man sonst von den Raketen getroffen wird.

7. Bild

Man stellt sich links oben ins gesteinsfreie Feld (Punkt 1) und schnell schießen, da der Gegner durchweg Raketen abfeuert.

8. Bild

Man stellt sich auf der Höhe zwischen dem roten Balken (Auge) und dem oberen Ende des Kopfes, möglichst nah an die diagonale Schußreihe (Punkt 1) vom Kopf. So schnell wie möglich schießen, um die angreifenden Aliens abzuwehren. *al*

Star Command

Mit dem SF-Rollenspiel Star Command hat sich Oliver Ganz aus Garbsen ausgiebig beschäftigt und hat nützliche Tipps.

Blackbeards Hauptquartier:

— unbedingt den Radiation Detector einschalten (wegen der radioaktiven Minen);
— in der Bar einen U-235 Suppernova bestellen, aber nicht trinken, sondern mitnehmen;
— den Drink dann in die Fuel Chamber des Bohrs (Drill) schütten und anschließend damit nach Norden fahren.

Insect Advanced Base:

— das mit dem Computer verbundene Insekt über "Insects" und "Base" ausfragen;
— die schlafenden Insekten sofort niederschließen;
— an der Computer-Konsole jeweils den Wert 0 eingeben, dann öffnet sich die Vault-Door;
— den Computer NICHT sprengen, das könnte ungesund sein.

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, engl. 64., deutsch	a.A.	North & South, kpl. deutsch	66.
Austerlitz, dt. Handbuch	69.	Olimperium, kpl. deutsch	53.
Balance of Power 1990	64.	P47 Thunderbolt, dt. Handbuch	69.
Budokan, deutsches Handbuch	69.	Pindall Magic, dt. Anlgt.	56.
Businesa Manager, kpl. deutsch	55.	Pipemania, dt. Anlgt.	69.
Chambers of Shaolin, dt. Anlgt.	69.	Pirates, deutsches Handbuch	a.A.
Conqueror, deutsches Handbuch	69.	Player Manager, dt. Version	55.
Cycles	69.	Populous, dt. Handbuch	65.
Dragon's Lair, 1 MB	100.	Populous, Datsik (The pr. Lands)	39.
Dragon's Lair II	109.	Rainbow Island, dt. Anlgt.	64.
Dragon Breath, dt. Handbuch	79.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72.50
DRAKKEN, kpl. deutsch	78.	Rock'n Roll, dt. Anlgt.	64.
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72.50	RVF-Honda, dt. Handbuch	75.
East vs. West, dt. Handbuch	69.	Scurry Racer, deutsches Handb.	69.
Elvira, dt. Handbuch	79.	SIMCITY, deutsche Anlgt. 512 K	67.
Fighter Bomber, dt. Handbuch	75.	Space Ace, dt. Handbuch 512 K	75.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67.50	Starlight, dt. Handbuch	69.
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79.	Stuntcar Racer, deutsches Handb.	69.
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	Sword of Twilight, dt. Anlgt.	69.
F 29 Retaliator	a.A.	Their finest Hour, dt. Anlgt.	a.A.
Full Metal Planet, dt. Handbuch	67.	Tower of Babel, dt. Handbuch	69.
Ghost Busters II, dt. Anlgt.	64.	TV Sports Basketball, dt. Handbuch	79.
Hard Drive, dt. Anlgt.	49.	Waterloo, dt. Anlgt.	71.
Hillstar, dt. Anlgt.	66.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59.
It's C. From T. Desert, dt. Handb. 1 MB	79.	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99.	Windwalker	75.
Kick Off, dt. Anlgt.	49.	X-Out, dt. Anlgt.	55.
Indiana Jones (Grafi. Adv.) kpl. dt.	69.	XENON II "Megablast", dt. Handbuch	69.
Lords o. the Rising Sun, dt. Anlgt.	78.	Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	67.
Maniac Mansion, kpl. dt.	69.		
Midwinter, deutsches Handbuch	a.A.		

ATARI ST

Austerlitz, dt. Handbuch	69.	P 47 Thunderbolt, dt. Handbuch	69.
Battlehawks 1942	59.	Pipemania, dt. Anlgt.	55.
Bloodwych, dt. Handbuch	39.50	Pirates, dt. Handbuch	55.
Bloodwych Datsik, dt. Anlgt.	65.	Pirates, dt. Handbuch	55.
Chambers of Shaolin, dt. Anlgt.	69.	Police Quest II	69.
Conqueror, dt. Handbuch	69.	Populous, dt. Handbuch	65.
Dungeon Master, kpl. deutsch	69.	Populous, Datsik (The pr. Lands)	39.
Chaos Strikes Back	69.	Rainbow Island, kpl. deutsch	51.
Day of the Pharaoh, kpl. deutsch	79.	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72.50
Dragon's Breath	79.	Sin City, deutsche Anlgt.	67.
Elle, dt. Handbuch	79.	Sherman M 4 Tank, dt. Anlgt.	a.A.
Elvira, dt. Handbuch	79.	Space Ace, deutsches Handbuch	109.
Esprit, (Appl. Syst.), deutsch	79.50	Space Quest III	79.
Fighter Bomber, deutsches Handb.	75.50	Starcommand	75.
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67.50	Starlight, dt. Handbuch	69.
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74.50	STOS - The Game Creator, deutsch	105.
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55.50	STOS - The Game Creator, engl.	79.
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	71.50	STOS - Compiler	49.
Full Metal Planet, dt. Handbuch	67.	STOS - Sprinter	49.
Great Courts, dt. Anlgt.	69.	STOS - Maestro	62.
Kick Off, dt. Anlgt.	49.	STOS - Maestro Plus	199.
Hillstar, dt. Anlgt.	66.	Bodo Igmars Super Soccer, dt. Anl.	55.
Indiana Jones (Grafi. Adv.) kpl. dt.	69.	Their finest Hour, dt. Anlgt.	a.A.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	95.	Tower of Babel, dt. Handbuch	69.
Larry III	69.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65.
Maniac Mansion, kpl. dt.	69.	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39.
Micropro Soccer, dt. Handbuch	66.	Windwalker	75.
Midwinter, dt. Handbuch	66.	XENON II, Megablast, dt. Anlgt.	69.
North & South, kpl. dt.	66.	X-Out, dt. Anlgt.	55.
Olimperium, kpl. deutsch	53.	Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	69.

IBM

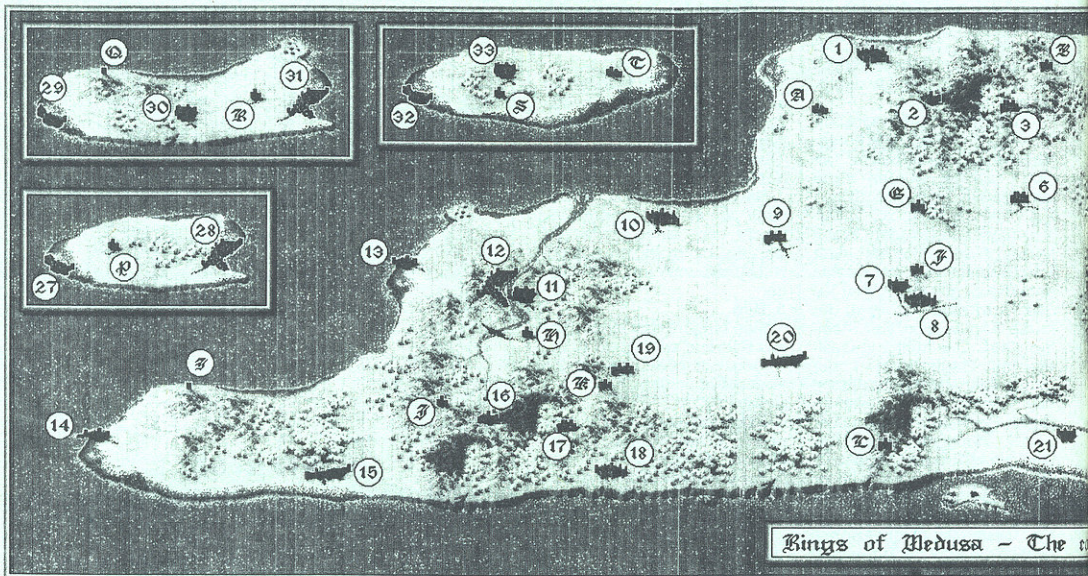
A 10 Tank Killer	95.	M 1 Tank Platoon, dt. Anlgt. *	88.
688 Attack Sub *	79.	M 1 Tank, dt. Handbuch *	95.
Austerlitz, dt. Handbuch *	69.	Manhunter "San Francisco" *	95.
Balance of Power 1990	64.	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69.
Block Out (Tetra ähnlich) *	59.	Micropro Soccer, dt. Anlgt.	69.
Budokan, dt. Handbuch	69.	Okopology, kpl. deutsch *	149.
Bundesliga Manager, kpl. dt.	66.	Olimperium, dt. Anlgt. *	53.
Carrier Command, dt. Handbuch	69.	Pirates	69.
Champions of Krym *	75.	Police Quest 2 *	79.
Codename "Iceman" *	107.	Populous, dt. Handbuch *	69.
Colonel's Bequest *	107.	Populous Datsik *	39.
Cycles *	109.	Samurai, dt. Anlgt. *	75.
Dragon's Lair	109.	Sin City, dt. Anlgt. *	69.
Dungeon Master, kpl. deutsch	69.	Space Quest III *	95.
Elite	89.	Star Command	75.
F 15 Strike Eagle II *	67.	Starlight II	64.
F 16 Combat Pilot *	67.	Star Trek V: The Final Frontier	72.50
F 16 Falcon, dt. u. nom. Vers. je *	91.50	Street Rod	56.
Fight Sim 4.0 deutsches Handb. *	144.	Street Drive 2.0, The Duel *	85.
Fight Sim 4.0 englisches Handb. *	117.	The Kristal	79.
Deutsches Handb. Flight Sim 4.0	29.	Their finest Hour (Battle of Brit) *	75.
Alle lieferb. Scenery Disks je *	49.	Tower of Babel, dt. Handbuch *	69.
Great Courts, Tennis *	69.	TV - Sports Football, dt. *	79.
Helicopter Sim. *	89.	Waterloo, dt. Handbuch *	72.50
Heroes Quest *	107.	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65.
Indianapolis 500, dt. Anlgt.	69.	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39.
Indiana Jones (Grafi. Adv.) kpl. dt. *	75.	Windwalker *	75.
JET-Fighter, deutsches Handbuch *	79.	Zak Mc Kracken, kpl. deutsch *	69.
Kings Quest IV *	95.	Soundblaster, AdLib-kompatibel	439.
Leisure suit Larry ... II *	107.	Super Joystick: "Flywheel 4000" *	189.
Leisure suit Larry III *	107.		
LHX Attack Chopper, dt. Anlgt.	105.		

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

Rufen Sie uns an: 021 03-4 2088

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Mit dem Cheat und der Karte löst Ihr "Rings of Medusa" im Handumdrehen

Space Hermit:

— einfach zum Einsiedler gehen (linke obere Ecke) und nach "Insects" fragen.

The Bar:

— der kartenspielende Lizard verträgt keinen "Dosnebian Brandy". Den findet man im Vorratsschuppen (mit Dosnebian kann man ihn mitnehmen);

— den Lizard solange mit Brandy vollschütten, bis er sternhagelvoll ist. Jetzt bekommt Ihr den Schlüssel zu seinem Raumschiff und könnt dort die Battle-Plans mitnehmen und sofort verschwinden.

Insect Bomb Depot:

— nicht in den südlichen großen Raum gehen, der ist radioaktiv verseucht;

— "Tune Forks" aus dem Main Control Room mitnehmen und in den Raum mit dem Circular Hairline gehen;

— dort gibt's den Insect Escape Pod, wenn Ihr "Circular" eingibt;

— in dem Gang das erste Mal "Yes", das zweite Mal "Cover" eingeben, um sich vor der Säure zu schützen;

— das Paßwort für das Schott ist "THP";

— im Computerraum mit "Detonate" eine Kettenreaktion auslösen.

Space Hermit 2. Besuch:

— die Gems in den Ecken einsammeln;

— anschließend zum Space Hermit gehen, der einen beauftragt, einen weiteren Gem in einer Raumstation zu holen.

Raumstation:

— aus der Zelle kommt Ihr wieder raus, wenn Ihr das Kabel der Deckenlampe mit der Tür verbindet;

— die Eier aus dem Brutkasten mitnehmen und der "Lizard-Mami" bringen;

— dort die Eier in das Nest legen (Befehle: Nest und Eggs), und schon geht eine Geheimtür auf, hinter der sich das Gem of Death befindet;

— jetzt zurück zum Space Hermit.

Die Insektenkönigin:

— entweder das Raumschiff abschießen oder entern;

— letzteres ist nicht ganz einfach, da die Königin jeden der eigenen Leute mit einem Trefler umbringt. mh

Rings of Medusa

Probleme bei "Rings of Medusa"? Nicht mehr lange. Mit dem erweiterten Cheat-Modus dürften alle Geldsorgen etc. beseitigt sein. Man gibt den Cheat-Modus nach der Code-Abfrage und der Namens eingabe ein; sobald man sich in der Landschaft befindet. Ihr

Code	Taste	Funktion
Help	HELP	Zeigt die Cheat-Seite
*	Shift + 8	Man hat stets beliebig viel Geld
S	S	Während eines Kampfs wird die Stärke der Armee gezeigt (wie 1. Ring)
W	W	Im City-Info erscheinen die jeweils von dieser Stadt produzierten Waren (wie 2. Ring)
O	O	Die gegnerischen Armeen werden auch ohne Aufklärer immer gesehen
T	T	Es erscheint ein blauer Blitz, wenn die eigene Armee auf einem Schatz steht
K	K	Man kann jede Kaserne betreten, auch wenn es keine eigene Stadt ist und dort die Garnison der eigenen Armee zuschreiben
+	+	Erhöht die Spielgeschwindigkeit
0	0	Setzt das Geld auf 0
B	B	Man gerät in eine Seeschlacht
F	F	Man gerät in ein Landgefecht
R	R	Beim nächsten Mausclick betritt man die Burg Fort Worth und kann dort trainieren (danach gelangt man wieder in die alte Position)

Mehr Geld, mehr Armeen; alles per Knopfdruck

tippt einfach das Wort desoxyribonukleinsäure — und schon erscheint eine Cheat-Seite. Ist der Cheat aktiviert, kann man folgende Funktionen anwählen:

Die Tips und die folgenden Karten stammen von Dominique Toussaint aus Bonn.

King's Quest IV

Es war einmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Heldin dieses Fantasy-Aben-

teuers (gegen dieses ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Fräulein — trotz gelungener, schauspielerischer Leistung — doch ziemlich verblaßt). Um ihrem Vater das Leben retten zu können, muß Rosella zunächst einmal den der guten Fee Genesta von der bösen Lolotte entwenden. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr dies neben erfolgreicher Ernte der sich ebenfalls auf Tamir befindenden Zauberrübe gelingen. Genesta kann nämlich nur noch diese Zeit ohne ihren Talisman leben — und da wir



die gute Fee auf keinen Fall sterben lassen wollen und zudem ihre Hilfe zur Rettung von King Graham benötigen, heißt es, keine Zeit zu verschwenden.

Empfehlenswert ist daher, zuerst eine Probeerforschung der Insel vorzunehmen, nebenbei einen Plan zur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen.

Als Königstochter interessiert Rosella vor allem, ob sich ein Frosch mit Krone durch Küssen immer in einen Prinzen verwandelt, oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie wirft den unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Ball vom rechten Ende des Teiches "ganz zufällig" in Richtung Frosch. Als dieser brav apportiert, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn — rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind doch immer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu schade sind, jedoch auch großzügige, die sich immerhin mit einem nützlichen Geschenk bedanken. Rosella geht auch lieber Richtung Westen ins Geisterhaus, als sich mit arroganten Prinzen herumzügeln. Dort nimmt sie im Wohnzimmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich.

Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr Interesse auf die linke Wand des Raums. Sie entdeckt eine Geheimtür, hinter der sich eine Treppe zu einer Orgel und eine im Moment viel interessantere Schaufel befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses, bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch bei den sieben Zwergen zu machen.

Trotz ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand ihre eigentliche Aufgabe vergißt und sich mit Feuereifer an die längst notwendige Raumkosmetik macht. Nach gemeinsamem Essen und erneuter Besichtigung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefüllten Beutel. Beim Rückgabeversuch an den im äußersten rechten Teil des Bergwerks arbeitenden Zwerg erhält sie von diesem zu den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hilfreichen Dingen entdeckt Rosella einen Wurm; sie beschließt, Angeln zu gehen. Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mitleid überwältigt und schenkt ihm

spontan die Diamanten. An die als Gegengeschenk erhaltene Angel befestigt sie als Köder den fetten Wurm und fängt beim Fischen vom äußersten Ende des Steges ... lediglich einen toten Fisch. Da ist doch der Amor-Bogen, den Jung-Amor vor Schreck über ihr Auftauchen beim täglichen Bad im Pool liegenläßt, wesentlich angenehmer zum Mitsichherumtragen. Rosella schießt damit bei nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie — nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat — die Laute und beglückt dadurch nicht nur ihn, sondern vor allem seine Umwelt. Fasziniert lauscht der flötenspielende Pan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert, was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet, schwimmt Rosella los — auf ständiger Hut vor Haien. Auf Genestas Insel angekommen, entdeckt sie neben einer Pfauenfeder im Sand nichts Interessantes. Sie schwimmt zurück und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergpfades befindet. Nach dem etwas unerfreulichen Aufenthalt bei Lolotte sieht Rosella ihre einzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns notwendige Zaumzeug zu finden,

erneut jenseits des Meeres. Verschluckt von dem willkürlich auftauchenden Wal muß sie all ihre weibliche Cleverness anwenden, um einen Ausweg zu finden. Sie krabbelt im Zick-Zack-Bogen ganz links oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenmitte mit der Feder kräftig zu kitzeln. Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller. Gen Norden schwimmend, erreicht sie erschöpft eine einsame Insel irgendwo im Meer, weit entfernt von Tamir. Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Pelikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife fallen läßt. Bevor Rosella in die Pfeife bläst, entdeckt sie in der Spitze des Wracks noch das lange gesuchte Zaumzeug für das Einhorn. Ein Ritt auf dem Rücken des durch die Pfeife angelockten Daphnis bringt sie sicher nach Tamir zurück. Rosella eilt an die Stelle, wo sie den Liebespfeil auf das Einhorn geschossen hat, zählt es und reitet mit ihm direkt zu Lolotte. Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden; als neuen Unschuldsbeweis gilt es, die Zauberherne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg, hinter den Wasserfall zu gelan-



ca. 35.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlosen Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AM-	-ST-	-PC-	PROGRAMMTITEL	-C64-	-AM-	-ST-	-PC-
688 ATTACK SUB	69,90	79,90			LANGWEILE				
10 TANK KILLER		89,90			LASER SQUAD	39,90	54,90		
ANTHEAD (Zusatzdisk für "I came from the Desert")	39,90				LEISURE SUIT LARRY I			79,90	99,00
ATONEX	62,00	62,00	62,00		LEISURE SUIT LARRY II	89,90			
ATTACK CHOPPER		99,00			LEISURE SUIT LARRY III			109,00	
AUSTERLITZ	69,90	69,90	69,90		LIGHTFORCE	64,90	64,90		
B.A.T.	79,90	79,90			MANIAC MANSION - DTS	59,90	69,90	69,90	69,90
BATMAN - THE MOVIE	44,90	69,90	54,90		MANHUNTER II				
BATTLE SQUADRON	69,90	74,90			MANHUNTER	74,90	79,90	79,90	
BATTLES OF NAPOLEON	69,90	69,90			MIDWINTER	69,90	69,90	79,90	89,90
BEACH VOLLEY	49,90	69,90	69,90		MILESTONE	49,90	64,90	69,90	79,90
BLOCK OUT	39,90	39,90			MILITARY	69,90	64,90	64,90	69,90
BLOODWYCH	39,90	69,90	69,90	69,90	MICROPROSE SOCCER	59,90	69,90	69,90	69,90
BLOODWYCH (DATA DISK)	44,90	69,90	69,90		MIDWINTER	69,90	69,90	79,90	89,90
BLUE ANGEL 69	44,90	69,90	64,90	69,90	MILITARY	69,90	64,90	64,90	69,90
BLUE ANGELS (Flugsimulator)	59,90	74,90	74,90	74,90	MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
BORSENFISCHER	54,90	74,90	74,90	74,90	MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
BOMBER	54,90	74,90	74,90	74,90	MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
BODINO	69,90	69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
BUDOKAN	69,90	69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CABAL	44,90	69,90	54,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CARTHAGE	69,90	69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CAVEMAN LIGHTLYMPICS	39,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CENTURION DEF. OF ROM	69,90	69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CHAMBERS OF SHAOLIN	69,90	69,90	54,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CHAMPIONS OF KRYNN	69,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CHINOS STRIKES BACK	69,90	64,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CHASE H.Q.	39,90	64,90	64,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CHRONO QUEST II	74,90	74,90	74,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CINEMANE ICEMAN	69,90	109,00			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
COLONEL'S BEQUEST	49,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CLORIS		69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CONQUEROR (IMB)		59,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
CYBERBALL	99,00				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DELUXE VIDEO		69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DIE HARD	49,90	49,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DOGS OF WAR	49,90	49,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DONT GO ALONE	39,90	49,90	64,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DOUBLE DRAGON 2	39,90	49,90	64,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DS. PLUMMET		69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DRAGON SPIRIT		69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DRAGON WARS	39,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DRAGONS BREATH	74,90	74,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DRAGONS OF FLAME dts	69,90	69,90	69,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DRAGONHORN	69,90	69,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DUNGEON QUEST	64,90	74,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
DUNGEONMASTER dts	74,90	74,90			MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
EATER OF	49,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
EAST VS WEST	69,90	69,90	69,90		MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90
EMPEROR OF THE MINES	64,90				MILITARY	69,90	69,90	79,90	89,90

Brandaktuelle Musikvideos finden Sie in unserer Preisliste!

EPOCH	49,90	69,90	69,90
EPY 21	44,90		
ESCAPE TO HELL			
EUROPEAN SPACE SIMUL	79,90	79,90	69,90
F 15 STRIKE EAGLE II	69,90		
F 16 COMBAT PILOT	64,90	64,90	64,90
F 16 FALCON DTSCH	54,90	59,90	
F 16 FALCON MISSION DTS	54,90	59,90	
F 19 STEALTH FIGHTER	74,90	74,90	
F 29 RETALIATOR	59,90		
FAERY TALE ADVENTURE	59,90	69,90	
FALLEN ANGEL	69,90		
FERRARI FORM ONE	49,90	64,90	69,90
FLIGHTSIMULATOR IV	129,00		
FOOTBALLER O.T. YEAR 12	39,90	49,90	49,90
FUGGER	39,90	59,90	59,90
FULL METAL PLANET	69,90	69,90	74,90
FUTURE WARS	69,90	64,90	
GHOSTBUSTERS 2	39,90	64,90	64,90
GOLD OF THE AMERICAS	69,90	69,90	74,90
GOLDGRUB	69,90	69,90	74,90
GREAT COURTS	59,90	69,90	69,90
QUINSHIP	39,90	59,90	59,90
HARD DRIVEN	39,90	59,90	59,90
HARPOON	49,90	69,90	69,90
HAWAIIAN ODYSSEY	49,90	49,90	49,90
HEROS QUEST		109,00	
HONDA RVF DEUTSCH	69,90	69,90	
ROUND OF SHADOW	69,90	69,90	69,90
IMPERIUM	69,90	69,90	79,90
INDIANA JONES III	69,90	69,90	79,90
INDIANAPOLIS 500	69,90	69,90	
ITALY 1990	64,90	69,90	
INTERPHASE	69,90	69,90	69,90
IRON LORD	49,90	69,90	79,90
ITALY 1990	64,90	69,90	
IT CAME FROM			
THE DESERT dts	64,90		
JETSON	64,90		
KAISER	109,00	119,00	
KICKOFF EXTRA TIME	34,90	34,90	
KID GLOVERS	64,90	64,90	
KINGSQUEST III	69,90	79,90	89,90
KINGSQUEST IV	69,90	79,90	89,90
KINGSQUEST V	69,90	79,90	89,90
KIX	39,90	54,90	64,90
KNIGHTS OF CRYSTALIAN	74,90		
KNIGHTS OF LEGEND	49,90	79,90	
SPHERICAL	39,90	54,90	
STAR COMMAND	74,90	74,90	84,90
STARFIGHT	39,90	69,90	69,90
STREET ROD	54,90		59,90
SUPER SCRAMBLE	54,90		
SUPERHEROES	49,90	49,90	
SUPERLEAGUE GOOLIN	39,90		
SUPERWARRIOR	39,90	49,90	49,90
SWORD OF SAMURAI			79,90
SWORD OF TWILIGHT	69,90		
TABLE TENNIS SIMULATOR	54,90	54,90	
TANGLED TALES	54,90		74,90
TANK	39,90	64,90	64,90
TANK ATTACK	39,90	64,90	64,90
TEENAGE MUTANT	79,90		
THE CUP	69,90	69,90	
TEST DRIVE I	49,90	69,90	69,90
THE CYCLES	64,90		
THE FAERY TALE ADVENTURE	64,90		
THE THIRD COUSIN	64,90		
THE UNTOUCHABLES	44,90	79,90	79,90
THEY FIGHT HOUR	79,90	79,90	79,90
THEME PARK	69,90	69,90	79,90
TOWER OF BABEL	69,90	69,90	79,90
TRACK ATTACK	64,90	64,90	
TREASURE ISLAND	19,90	19,90	
TRIAL I	54,90	64,90	
TURBO OUTRUN	39,90	64,90	
TURRICAN	54,90	54,90	
TV SPORTS BASKETBALL dts	64,90		
TV SPORTS FOOTBALL dts	59,90	64,90	79,90
TWINWORLD	59,90	59,90	
ULTIMA IV	64,90		
ULTIMATE GOLF	64,90		
WATERLOO	69,90	69,90	69,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	69,90	64,90	69,90
WEIRD	74,90	74,90	89,90
WINDTUNNELS	64,90	64,90	
WILDOUZ WIZARD	54,90	54,90	
WINDMILL	59,90	59,90	
WINGS OF FURY	49,90	49,90	49,90
WINNERS COLLOCATION	49,90	79,90	89,90
WOLFEIN	64,90		
X-OUT	39,90	59,90	
XENON II	69,90	69,90	69,90
XENOPHORE	69,90	69,90	69,90
ZAK MC KRACKEN dts	39,90	69,90	69,90

Versandzentrale & Läden

Gottesweg 157, 5000 Köln 41
Tel: 02 21 - 44 30 56

Unsere Filialen:

KÖLN 1

Mathiassstrasse 24 - 26
Tel: 02 21 - 23 95 26

DÜSSELDORF

Pempelfort Str. 47
Tel: 02 11 - 36 44 45

NEUERÖFFNUNG!

BONN

Münsterstr. 18
Tel: 02 28 - 65 97 26

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit "gelbeschilderter Artikel" werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER! Demos lieferbar!

BLITZ-Versand

erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

0221 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Lieferung per Nachnahme.

gen. Sie zieht die Krone auf und ...

... verwandelt sich für kurze Zeit in einen glitschigen Frosch. Wieder in menschlicher Gestalt entdeckt Rosella ein Brett und beim Betreten des geheimnisvollen Spaltes in der Felswand — einen Knochen. Ihr weiblicher Instinkt führt sie tiefer in den Stollen, nur begleitet vom flackernden Licht ihres Laternengeschekes und ... einem äußerst tödlichen Troll. Da hilft nur schnelles Vorwärtsschreiten gen Osten, im nächsten Teil des Stollens in der Mitte dann bergab bis zur nächsten Rechtswendung, die nach erneutem Gefälle wieder — wie könnte es auch anders sein — erneut nach rechts direkt zu einem großen, ebenfalls tödlichen Loch führt. Aber ein Verdecken des Lochs mit dem zuvor gefundenen Brett kann Schlimmes verhindern und ein Weiterkommen, diesmal bergab, ermöglichen. Nach rechts gelang Rosella dann letztendlich an den Rand eines Sumpfes, dessen Überquerung sie spielend durch Hüpfen von Grasbüschel zu Grasbüschel bewältigt — ein Kinderspiel! Am Ende — eine Insel, auf der sich nur ein Baum inklusive Frucht (I) und eine Schlange befindet. Dank Brett sicher auf der Insel gelandet, greift Rosella vor Freude zur Flöte. Kleiner Nebeneffekt ihrer musikalischen Betätigung ist eine hypnotisierte Schlange. Ein Griff nach der Zauberfrucht kann nun gefährliches erfolgen. Ein schneller Rückzug erneut per Brett ist jedoch äußerst ratsam, denn auch Trancezustände vergehen.

Nun aber nichts wie zum Menschenfresser. Wenn dieser außer Reichweite ist, die Tür öffnen und den Hund mit dem Knochen außer Gefecht setzen. Die im 1. Stock gefundene Axt an sich nehmen und dann aus Neugierde die hinten rechts am Wohnzimmer angrenzende Tür öffnen. Das war knapp, denn diese Tür bietet den einzigen Schutz vor dem nun hereinstürmenden, menschenfleischfressenden Menschenfresser. Auch ein Blick durchs Schlüsselloch kann Rosellas Vorurteile gegenüber Menschenfressern nicht abbauen. Aufbauend ist eher der Anblick des gesuchten Huhns und des ins Reich der Träume hinübergeschwebten Menschenfressers. Nun gilt es schnell und lautlos die

Tür zu öffnen, das Huhn zu schnappen — und dann aber nichts wie weg von der Menschenfresserhütte.

Glücklich bei Lolotte angelangt, ist diese immer noch nicht bereit, an Rosellas Unschuld zu glauben. Zur Vervollkommnung ihrer Zauberkraft will sie durch Rosella noch in den Besitz der Büchse der Pandora gelangen, durch deren Öffnen laut griechischer Sage alles Leid und Übel in die Welt kam. Widerwillig denn je macht sich Rosella auf den Weg, um endgültig Lolottes Vertrauen zu gewinnen. Dank Ingebrauchnahme der Axt eröffnen sich für Rosella ungeahnte Wege durch bislang gefährliche Baumgruppen an der östlichen Seite der Insel. Sie bleibt überrascht vor einem totenkopffähnlichen Haus stehen, dessen Anblick ihr bislang vorenthalten blieb.

(Was Rosella dort erwartet und wie dann doch noch alles gut ausgeht (sog. Happy-End), erfährt Ihr in der nächsten POWER PLAY)

Drei Hexen und nur ein Auge! Rechenkünstler haben seit der letzten Ausgabe längst herausgefunden, daß demnach jeweils zwei Hexen äußerst blind sind. So die erste Hexe, deren Annäherung Rosella nur etwas ausweichen muß, bevor sie sich den verbleibenden zwei nähert. Im richtigen Moment — wenn sich das Auge in der Luft befindet, beide Hexen demnach für einen kurzen Moment unsehend sind — bringt der Griff nach dem Auge eine erneute Punkteverbesserung. Vor dem Hexenhaus überwältigt Rosella jedoch wieder einmal das Mitleid; sie wagt sich nochmals in die Höhle der Hexen, gibt das Auge jedoch erst nach einem interessant klingenden Tauschangebot zurück. Nun ist sie für ein erneutes Aufsuchen des Geisterhauses bestens gewappnet — und siehe da, mit der eintretenden Dunkelheit naht auch die Geisterstunde.

Um den Babygeist zu beruhigen, beginnt sie auf dem linken Friedhof im hintersten Grab nach Lesen des Grabsteins zu graben — dies muß das Grab des Babys sein, vielleicht findet sich ja dort etwas, was Tränen stoppen läßt. Kaum hat Rosella die silberne Rassel dem kleinen Geist gegeben, hört sie von unten schauriges Kettengerassel. Beherzt geht sie in die Eingangshalle und kombiniert aus dem Selbstge-

sprach des Geistes, daß es sich nur um den Geizhals handeln kann, an dessen ganz westlich gelegenes Grab sie sich noch genauestens erinnern kann. Tiefes Graben bringt Goldmünzen ans Licht — doch auch damit hat der Spuk noch lange kein Ende. Auch eine Matrosenwitwe hat noch nicht die ewige Ruhe gefunden. Hilfreich erweisen sich hier mehrere Spatenstiche auf dem rechten Friedhof am Grab ganz links vorne. Das 4. Gespenst entpuppt sich als ehemaliger Hausherr. Sein Holzbein läßt die Vermutung entstehen, daß hier nur ein Blick unter das Soldatengrab (linker Friedhof, 2. Grab von rechts in der vorderen Reihe) helfen kann. Der gefundene Orden befördert auch diesen Geist für immer ins Jenseits. Nun ist nur noch der Lausbub Willi übrig, dessen Grab sich auf dem rechten Friedhof ganz hinten links befindet. Mit dem Spielzeugpferd bewaffnet hat Rosella zunächst Probleme, dem Frechdachs näherzukommen. Im Zimmer oben rechts entwischt ihr der Kerl nochmals, indem er eine bisher unbekannte Leiter hochklettert. Rosella natürlich hinterher... und wird dann doch noch das Spielzeugpferd samt Willi los. Ein Öffnen der Kiste, auf der Willi kurz zuvor noch gesessen hatte, bringt sie in den Besitz von Noten. Ein bißchen (Geister-) House Music kann nicht schaden, denkt sie, und steigt vorsichtig die geheime Wendeltreppe zur Orgel empor. Zur Einstimmung spielt sie zunächst ihr Lieblingslied, dann wagt sie sich an die gefundenen Noten. Und da passiert es! Ein Geheimfach öffnet sich, darin befindet sich ein Schlüssel, der der Schlüssel zur Lösung ihrer 3. Aufgabe sein könnte. In der geheimnisvollen Gruft angelangt, klettert Rosella unter Zuhilfenahme des gefundenen Seils direkt in die Grabkammer. Dort befindet sich neben einem Sarkophag — die Büchse der Pandora. Lolotte ist natürlich hochzufrieden und verspricht Rosella zum Dank für ihre treuen Dienste ihren überaus häßlichen Sohn Edgar zum Manne. Am nächsten Tag soll die Hochzeit sein, den Polterabend muß Rosella alleine und gut bewacht verbringen. Verzweifelt wandert sie in ihrem Zimmer auf und ab, bis sie auf einmal ein Geräusch an der Tür vernimmt. Eine Rose samt gold-

nem Schlüssel findet sie dort, überreicht von Edgar, der innerlich all das Schöne und Gute besitzt, was die Natur ihm äußerlich vorenthalten hat. Flugs öffnet Rosella die Tür und steigt vorsichtig die Treppe ganz herunter. Dann schleicht sie sich an dem schlafenden Wachposten vorbei durch die hintere Tür in die Küche und findet im rechten Schrank all ihren Besitz. Schnell läuft sie geradeaus durch den an die vordere Tür angrenzenden Thronsaal und erklimmt die Treppe, die direkt zu Lolottes Schlafzimmer führt. Mit dem goldenen Schlüssel dringt sie in das Zimmer ein und schießt sofort einen Liebespfeil auf die schlafende, böse Fee. Lolotte stirbt qualvoll an einer Überdosis Liebe. Beim letzten Blick auf Lolotte entdeckt Rosella den gestohlenen Talisman von deren Hals. Sie nimmt ihn an sich und flieht diesen unangenehmen Ort. Auf halber Höhe der Treppe befindet sich der Vorratsraum, den Rosella voller Hoffnung auf Huhn und Büchse betritt. Die nun erklingende Melodie verrät jedem Police-Quest-I-Kenner, daß hier irgendwo ein aufgescheuchtes Huhn herumflattern muß, welches es einzufangen gilt. Kein Problem für Rosella, auch die Büchse der Pandora kann sie durch Ansichtnahme nun für immer bösen Mächten entziehen. Durch den Thronsaal hindurch gelangt Rosella endgültig in die Freiheit. Dieselbe schenkt sie auch noch dem im Stall gefangenen Einhorn, das — zu Recht — nicht mehr besonders gut auf sie zu sprechen ist. Bei Genesta angelangt, überreicht Rosella den Talisman — und schenkt uns dadurch ein tolles Finale mit einigen Überraschungen und Punktegeschenken fürs lange Durchhalten.

Die Lösung stammt von der Sierra-Spezialistin Uta Hervol aus München. al

North & South

Jir Blazek aus Waldkirchen hat auf seinem ST ausgiebig North & South gespielt und hat eine ganze Menge Tips dazu. — Wer mit den Schlachten im Action-Modus seine Probleme hat, sollte am Anfang die Rolle der Konföderierten übernehmen. Denn die sind beim Start

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!

TITEL	C-64 (C)	C-64 (D)	AMIGA	ST	PC	PP/5 !ACHTUNG!
After the War	29,90	39,90	54,90	54,90	-	BESTELLUNGSFORM: 23.4./30.4./7.5.
Black Tiger	29,90	39,90	69,90	54,90	-	
Champions of Kyrin	-	69,90	74,90	84,90	74,90	VERSANDKOSTEN FREI!
Cyberball	29,90	39,90	49,90	49,90	69,90	
Dragons Breath	-	-	74,90	74,90	74,90	VERSAND-TELEFON (0619) 62467
Invados	-	-	69,90	49,90	-	
Jumping Jackson	-	-	49,90	49,90	-	MO.-FR.: 14-21 UHR SA.: 9-14 UHR
Midwinter (dt.)	-	-	79,90	79,90	84,90	
P-47 Thunderbolt	29,90	39,90	69,90	69,90	69,90	KOSTENLOS AKTUELLER KATALOG ANFORDERN!
Paris - Dakar 90	-	-	69,90	69,90	69,90	
Player Manager	29,90	44,90	54,90	54,90	69,90	WORLD OF WONDERS HÖHNSTRASSE 31 6231 SCHWALBACH
Pipe Mania	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90	
Pirates II	-	49,90	69,90	69,90	69,90	
Powerboat USA	-	49,90	69,90	69,90	69,90	
Scramble Spirit	-	39,90	54,90	54,90	-	
Space Harrier II	-	39,90	49,90	49,90	-	
Startrush	29,90	34,90	49,90	49,90	-	
Super Cars	-	54,90	54,90	54,90	-	
Tangled Tales	-	54,90	84,90	84,90	74,90	
Tie Break	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90	
Ultima V	-	69,90	79,90	74,90	79,90	

Neu: Sega, Nintendo, SPIELE AUF ANFRAGE!

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME + 6,00 DM, VORKASSE + 4,00 DM
PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

→ TÄGLICH
NEUHEITEN!

TITEL	ANT	ART	ST	AM	C-64D
Asterix auf Hinkelstein	DT	ACK	61,95	61,95	
Big Game Hunter	DT	ACK	69,90	69,90	
Blood Money	DT	ACK	72,95	72,95	
California Games	DT	STR	54,90	54,90	36,90
California Games II	DT	SPO	69,95	69,95	49,95
California Games III	DT	SPO	69,95	69,95	36,95
Circus Attractions	DT	SPO	59,95	59,95	39,95
Day of the Phoenix	kom.DT	STR	69,95	69,95	
Drakken	DT	ROL	82,95	82,95	42,95
Drakken II	DT	ROL	82,95	82,95	42,95
Gunsling	DT	SIM	71,95	71,95	40,95
Hard'n Heavy	kom.DT	STR	59,95	59,95	
Hard Drive	DT	SIM	54,95	54,95	59,95
Hilltop	DT	ROL	72,95	72,95	39,90
Hostages	DT	ACK	62,95	62,95	
Kult	kom.DT	ADV	65,95	65,95	
Kult II	DT	ADV	74,95	74,95	44,95
Never Mind	DT	HAN	55,95	55,95	
North & South	kom.DT	STR	62,95	62,95	
Ultima V	DT	HAN	54,95	54,95	
Ultima V II	DT	HAN	54,95	54,95	
R.V.F. Honda	DT	SIM	69,95	72,95	
Rings of Medusa	DT	ACK	69,95	69,95	
Rings of Medusa II	DT	ACK	69,95	69,95	45,95
Slipstream	DT	ACK	53,95	53,95	
Slipstream II	DT	ACK	53,95	53,95	44,95
Stunt Car Racer	kom.DT	ADV	69,95	69,95	
Swords of Twilight	DT	STR	69,95	69,95	44,95
Times of Lore	kom.DT	ADV	69,95	69,95	44,95
Zak McKracken	kom.DT	ADV	69,95	69,95	44,95

ACK = Action, STR = Strategie, ROL = Rollen, GES = Geschicklichkeit, SPO = Sport, SIM = Simulation, HAN = Handel, ADV = Adventure, E = Englisch, Brüder und Preisänderungen vorbehalten.

Software Kühn

Versand per Vorkasse (bittf. Vork. 5,-)

Versand per Nachnahme 7,-

Ihre Bestellanschrift:

H. Kühn, Postfach 1331, Tel. 02195/7637

5608 Radevormwald

Die wichtigste Information für jeden cleveren Computerspieler:

Jetzt den neuen, kostenlosen Games-Katalog schicken lassen (Typ angeben: z. B. C64Disk, Amiga, ST oder PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen - das ist nämlich extrem unwahrscheinlich und wir müssten dann die Preise noch weiter runtersetzen. Wir hätten nämlich sehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Games nur noch bei SUPERGAMES kaufst. Einige Beispiele aus unseren ca. 800 Titeln gefällig?

C64D:	Iron Lord	z.B. nur DM 44,90
C64D:	Ult Imperium	z.B. nur DM 37,90
C64D:	Maniac Mansion dtsh.	z.B. nur DM 52,90
Amiga:	Fift Gear Car Race	z.B. nur DM 51,90
Amiga:	Populous	z.B. nur DM 59,90
Amiga:	Honda RVF	z.B. nur DM 59,90
ST:	Aquanuts	z.B. nur DM 59,90
ST:	Kickoff Play. Manager	z.B. nur DM 47,90
ST:	Shufflepuck Cafe	z.B. nur DM 47,90
PC:	Sim City	z.B. nur DM 67,90
PC:	Starflight II	z.B. nur DM 62,90
PC:	Leisure Suit Larry III	z.B. nur DM 99,90

Schriftliche Bestellungen bitte
(Vers. Kost. f. Nachn. zuzügl. DM 6,90)

SUPERGAMES:
Maria Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

GERMAN DESIGN GROUP

Deutsches Afrika-Korps

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

- Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.



- 7168 Felder große Karte mit ansprechender Grafik
- Malta Option (Operation Herkules Invasion der Insel (Maltas))
- Airport Option (Luftwaffeneinsatz)

Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk VC 1541. Spielerzahl: 2. Bestellnummer: C1/00101

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

Neuerscheinungen vorrätig. Händleranfragen erwünscht!

...kostenloser Katalog auf Anfrage...kostenloser Katalog auf Anfrage...

Rüdiger Rinscheldt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede

Hotline: · Freitags von 18.00 - 18.30 ·



NEU NEU ** AMIGA-GAMES ** NEU NEU

VERSANDSERVICE

Michael Schneider & Carola Hamann, Reichsstr. 50, 1000 Berlin 19
24 h HOTLINE (030) 3043156

Adventures	69,90	American Dream	69,90	Batmann	69,90
Cabal	69,90	Chase HQ	59,90	Clown-o-mania	54,90
Cyberball	79,90	Drakken	79,90	E.S.S.	79,90
Full Metal P.	69,90	Future Dreams	69,90	Future Wars	69,90

Rainbow Islands Rings of Medusa

59,90*
64,90*

Ivanhoe	69,90	Jumping Jacks	54,90	Krypton Egg	52,90
Lost Patrol	72,90	North & South	64,90	Paperboy	54,90
Paris-Dakar	69,90	Pictionary	69,90	Safari Guns	64,90
Sim City/TM	74,90	Toobin	54,90	Untouchables	69,90

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten: ab 150,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM

** nur mit Hinweis auf diese Anzeige gültig.

The Genius
in Games

FLASH
POINT

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

Nintendo

KONSOLE incl. Spiel . . . 199,94
ADVANTAGE . . . 117,94

Stadium Events
für Fitness Matte . . . 87,94
To the Earth
für Zapper . . . 87,94
Simon's Quest . . . 94,94
Air Wolf . . . 87,94

SEGA

MASTER SYSTEM
incl. Spiel . . . 224,94

Basketball N. . . 79,94
Death Angle . . . 79,94
Golden Axe . . . 89,94
R.C. Grand Prix . . . 79,94
Sold City . . . 79,94

ATARI

LYNX incl. Spiel . . . 489,94
Fragen Sie nach den neuen
Lynx Spielen!

SEGA 16-Bit

MEGA DRIVE RGB o. PAL
ohne Spiel . . . 379,94

Super Real Basketball . . . 115,94
New Zealand Story . . . 115,94
Air Diver . . . 115,94
Sokoban . . . 105,94
Spellcaster II . . . 99,00
Zoom . . . 99,94



PC-ENGINE RGB
oder PAL . . . 379,94
PC-SUPER GRAFX
incl. Spiel . . . 689,94

CD-PLAYER
ohne Spiel . . . 859,94

New Zealand Story . . . 109,94
Blodia . . . 89,94
Tiger Road . . . 109,94
Chase H.Q. . . . 99,94
Cyber Core . . . 109,94
Super Volleyball . . . 99,94
Paranoia . . . 109,94
Space Invaders . . . 99,94

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation.

in der Regel etwas stärker als die Yankees.

— Für beide Seiten gilt, daß sie um jeden Preis North Carolina einnehmen und halten müssen. Ist das doch das einzige Land, in dem Nachschubtruppen aus Europa landen. Es reicht, wenn Ihr eine oder vielleicht noch eine zweite Armee in der Nähe habt, um North Carolina zu verteidigen.

— Spieler, die sich für den per Zufall eintreffenden Indianer-Angriff entschieden haben, sollten möglichst keine Truppen dauerhaft in Iowa oder Texas stehen lassen. Beide Länder sind überdurchschnittlich häufig von diesen Angriffen betroffen.

— Die meisten Kämpfe werden im Westen ausgetragen. Kein Wunder: sind hier doch die meisten Eisenbahnlinien zu finden. Stärkt Eure Truppen also im Westen und laßt im Osten eine oder zwei Armeen stehen, um North Carolina zu beschützen und die östlichste Stadt des Feindes zu erobern. Damit könnt Ihr das Einkommen des Gegners einfrieren.

— Wer nach einer gewonnenen Schlacht nur noch auf die kümmerlichen Überlebenden einer siegreichen Armee blicken kann, sollte mit den Überresten seiner Truppe eine andere Feindarmee angreifen und so stark wie möglich schwächen. Zwar sind diese Angriffe ein reines Suizidunternehmen, aber so eine angeknackste Truppe ist natürlich keine große Hilfe, um irgendwas zu verteidigen — also weg damit. Man kann selbst mit dieser angeschlagenen Armee eine kleine Feindgruppe mit etwas Geschick ganz schön dezimieren, bevor Eure Truppen den Geist aufgeben. Wenn der Gegner dann geschwächt ist, setzt Ihr mit einer ausgeruhten und frischen Armee nach, um dem Feind den Rest zu geben. Meist versucht der Computergegner dann sein Heil in der Flucht.

Chaos strikes back

Einen kleinen, aber sehr feinen Tip zu "Chaos strikes back" schickte uns Sven Meyer aus Haste. Normalerweise werden alle Gegenstände der Charaktere beim Übertragen von Dungeon Master auf Chaos strikes back gelöscht, so daß die Party nur mit den üblichen Charakterwerten und mit

leeren Händen dasteht. Jetzt kann man aber mit diesem kleinen Kniff einige der Charakterwerte dauerhaft erhöhen. Ihr rüstet Eure Dungeon-Master-Party mit speziellen Staffs und Schmuck aus, der einige Charakterwerte erhöht. Beim Übertragen verliert die Party zwar immer noch die Items, aber dafür bleiben die aufgebohrten Werte erhalten. Geeignete Stäbe und Schmuckstücke sind: STAFF OF MANAR (Mana +10), SNAKESTAFF (Mana +8), THEOWAND (Mana +6), MACE OF ORDER (Strength +5), YE-WEL SYMAL (Anti-Magic +15), MOONSTONE (Mana +3), CLOAK OF NIGHT (Dexterity +8) und CALISTA (Wisdom +10).

Goldrush

Uta Hervol aus München schreibt zum Sierra-Adventure "Goldrush":

Brooklyn, New York, im Jahre 1848, kurz vor Beginn des Goldrausches. Unseren "Noch-Nicht-Helden" Jerrod Wilson lassen kursierende Gerüchte über Goldfunde in Kalifornien jedoch relativ kalt. Zufrieden mit seinem bürgerlichen, etwas langweiligen Leben als Lokalreporter hofft er lediglich auf Nachricht von seinem wegen eines Justizirrtums geflüchteten Bruders Jake. Und das Unglaubliche wird wahr; eines Tages erhält er einen verschlüsselten Brief von Jake. Unter der Briefmarke — Goldstaub! Die Botschaft ist eindeutig, wenn er seinen Bruder wiedersehen will, muß er alles in Brooklyn aufgeben, das Haus verkaufen und sich dem Abenteuer Kalifornien stellen. Und er wagt die 2500-Meilen-Strapaze wie mit ihm noch viele andere.

Nachdem er sein Lieblingsfoto — gleichzeitig Erkennungsmerkmal — aus dem Fotoalbum vom Tisch seines Hauses an sich genommen hat, begibt er sich zur Bank zwecks Plünderung seines Kontos. Zuvor hat Jerrod seinen Schreibtisch geschlossen, um den auf der Oberfläche angehefteten Kontoauszug inklusive Geheimzahl zur Gedächtnisstütze mit auf den Weg zu nehmen. Gleich darauf gibt er das väterliche Haus zum Verkauf frei. Beim Gespräch mit Passanten erfährt er neben anderen interessanten Dingen von seinem Freund Leonrod, daß dieser im Warenhaus ein

äußerst lesenswertes Poster aufgehängt hat.

Am Park vorbeikommend gönnt sich Jerrod einen kurzen Aufenthalt im Pavillon. Verbotsschilder streng beachtend. In dessen Bodenritzen entdeckt er eine Goldmünze, die er, schon vom Goldfieber gepackt, an sich nimmt. Ein paar Blumen pflückt er ebenfalls, mit dem Ziel, diese vor seinem Abschied noch bei seinen Eltern auf dem Friedhof vorbeizubringen. Dank seines Berufes weiß Jerrod, daß Eile geboten ist; es kann nicht mehr lange dauern, bis auch Brooklyn vom Goldrausch mit all seinen negativen Begleitumständen wie Teuerungen und Länderschließungen erfaßt wird. Nach Räumung seines Kontos führt sein Weg nach kurzem Blick auf das Poster im Warenhaus direkt zu der Ladenstraße Brooklyns. Er kauft sich Zitrusfrüchte gegen Skorbit, ein Moskitonetz gegen, ja richtig, gegen Moskitos und sonstige nützliche Dinge.

Am väterlichen Haus erwartet ihn bereits der Makler, ein Handschlag, und Jerrod besitzt das nötige Kleingeld zur Deckung seiner Reisekosten. Bei Nachbar und Freund Leonard kann er, wie aus dem Posteranschlag ersichtlich, zwischen einer Seereise um Kap Horn herum und dem See-Land-See-Weg über Panama (damals gab es noch keinen Kanal) wählen. Den kürzesten Weg über den Oregon Trail mit Planwagen, Indianern und sonstigen Erlebnissen kann er im örtlichen Reisebüro buchen. Egal, für welchen Weg er sich entscheidet, nach Kauf des Tickets führt ihn sein Weg nach an seinen ehemaligen Arbeitsplatz, wo er als gewissenhafter Angestellter — nach einem kurzen Blick auf gesammelte Zeitungsausschnitte — seinem Chef goldrauschfristgemäß fristlos kündigt. Und bevor's dann endgültig losgeht, bringt Jerrod noch schnell die "geklauten" Blumen am rechts liegenden Grab seiner Eltern vorbei.

Kap Horn, vier bis acht Monate auf See, geplagt von Hunger und Durst, von Stürmen und Eisbergen, abgesehen vom Abstecher in Rio de Janeiro der Alptraum für viele Landratten. Hatte man keine Zitrusfrüchte dabei, war der Tod vorprogrammiert. Jerrod war so wohl intelligent genug, sich Vitamin-C-Spender mitzunehmen als auch dazu, sich diese von

Zeit zu Zeit zu verinnerlichen. Auf dem Deck erhält er nach einem Gespräch mit einem dort sitzenden Mann eine Bibel. Ansonsten erfährt er bei seinem ersten Erkundungsgang nur, daß erst nach einem Sturm der Zeitpunkt zum Gegenstandssammeln kommen wird. Stirbt man nicht zufällig an Cholera, findet man im Sturm in den Schlafkojen ein Seil und etwas weiter links Metallabfälle, die es ebenfalls an sich zu nehmen gilt. Auch im Kapitänsräum wird Jerrod fündig. Ewas später findet er unten im Maschinenraum eine unbrauchbar gewordene Schaufel, die er schon bald benötigen wird. Denn Hunger und Durst machen sich breit unter Besatzung und Passagieren.

Jerrod hat die geniale Idee, Angeln zu gehen; als Köder verwendet er seine Ration des inzwischen ungenießbar gewordenen Ferkels. Knapp dem Hungertod entronnen, Skorbit, Seekrankheit, Cholera und Stürmen getrotzt, erreicht Jerrod um viele Erfahrungen reicher den Hafen von Sacramento. Zuerst hat er große Schwierigkeiten bei der Selbstfindung, doch dann führt ihn sein Weg sicher auf der Pferdekutsche nach Sutters' Fort.

Der 2. Weg führt Jerrod nach einer Schiffsreise bis Panama mitten durch die Urwälder von Zentralamerika. Ohne Moskitonetz und dessen häufige Benutzung endet die Reise schon bald nach dem Start. Entledigt fast aller Besitztümer, dafür noch am Leben und nicht im indianischen Suppentopf endend, geht es nun zu Fuß mitten in den Urwald hinein. Gleich zu Beginn verwickelt Jerrod einen pausierenden Westreisenden in ein Gespräch und erhält als Dank für seine Kontaktfreudigkeit — eine Bibel. Darin blättern begibt er sich weiter auf seinen langen Weg, um den Anschluß an die Gruppe nicht zu verlieren.

Doch was ist das? Auf einmal ist der Urwaldboden voll von Riesenameisen, die aus Jerrod höchste Sprünge herauslocken. Ein Griff nach der ziemlich tief hängenden Liane ist in jedem Fall empfehlenswerter als ein intensiveres Training indianischer Tanzweisen. Ist der Boden wieder frei, hilft nur schnelles Verlassen der Tarzanstellung. Beim weiteren Marsch durch den Urwald wählt Jerrod den ganz linken Pfad mit dem "Outch", da auf den anderen doch nur Schlan-

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

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

NEUHEITEN:	ST	PC	AMIGA
Leisure Suit Larry III	130,-	-	-
Rings of Medusa	85,-	85,-	-
Space Harrier II	60,-	-	-
Ultima V	95,-	95,-	-
X-out	65,-	65,-	-
Rainbow Islands	55,-	-	-
Player Manager	65,-	65,-	-
Midwinter	80,-	85,-	80,-
Full Metal Planet	-	-	-

SPIELSOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Archipelagos	80,-	80,-	80,-
Asterix Operat. Hinkelstein	80,-	80,-	80,-
Balance of Power 1989	75,-	75,-	-
Batman + The Movie	60,-	65,-	-
Bloodwych	80,-	80,-	-
Bloodywych Scenery Disk I	45,-	-	-
Bolo Werkstatt	55,-	-	-
California Games	55,-	55,-	55,-
Chaos Strikes Back	80,-	80,-	-
Dragon of Flame	85,-	85,-	-
Dungeon Master	75,-	75,-	-
Dungeon Master Editor	35,-	35,-	-
Elite	65,-	60,-	80,-
Esprit	95,-	-	-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Mission Disk I	65,-	-	-
Fighter Bomber	85,-	-	-
Fugger	60,-	60,-	-
Future Wars	75,-	75,-	-
Flight Simulator II deutsch	95,-	95,-	95,-
Scenery Disk dazu	45,-	45,-	45,-
Sc. Disk Hawaiian Odyssey	55,-	55,-	55,-
Flight Simulator IV engl.	-	175,-	-
Ghostbusters II	75,-	-	-
Great Courts	85,-	85,-	85,-
Hillstar	80,-	85,-	-
Indiana Jones Adventure	75,-	95,-	75,-
Interphase	80,-	80,-	-
Kaiser	120,-	125,-	-
Kick off	45,-	45,-	-
Leisure Suit Larry	80,-	60,-	80,-
Leisure Suit Larry II	95,-	115,-	115,-
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-
Man Hunter 2	95,-	95,-	95,-
Mantis Marston	85,-	85,-	85,-
Microprose Soccer	80,-	80,-	80,-
Millenium 2.2	80,-	80,-	80,-
Mitigoli	55,-	45,-	-
Qi imperium	65,-	65,-	-
Operation Neptune	65,-	75,-	45,-
Paper Boy	80,-	60,-	65,-
Pirates	80,-	75,-	-
Populous	85,-	85,-	75,-
Populous Scenery Disk I	35,-	45,-	35,-
Powerdrome	85,-	-	-
Pain Chess	75,-	85,-	-
RVF Honda	80,-	75,-	-
Space Quest III	95,-	95,-	85,-
Starliner II	65,-	-	-
Stunt Car Racer	80,-	-	-
Summer Edition	75,-	75,-	65,-
TV-Sports Football	80,-	95,-	95,-
Virus	65,-	80,-	-
Volleyball Simulator	55,-	55,-	-
Wallstreet Wizard	65,-	75,-	65,-
Wallstreet Wizard Editor	40,-	40,-	40,-
Waterloo	80,-	80,-	80,-
XENON 2 Megablitz	80,-	80,-	80,-
Zak Mc Cracken	75,-	75,-	-

ANWENDERSOFTWARE	ATARI ST
Admans 3.0 Plus	395,-
Anti Virus Kit	95,-
Archeus	275,-
BTX-Manager 3.02	385,-
CAD 3D Cyber Studio	175,-
Copy Star 3.0	165,-
Epigram	85,-
GFA-Chengraf	75,-
GFA-Draft plus	340,-
Systembibliotheken dazu	je 145,-
Headline Signum Utility	95,-
Hotwire	75,-
Interlink	75,-
IPA Design III	165,-
LDW-Power Calc	245,-
Morliner	75,-
Neo Desk 2.05	175,-
Omnikon Compiler	245,-
Omnikon DRAW	125,-
PC-Ditto Euro 3.96	195,-
Reveler	125,-
ST Pascal plus	85,-
Steuer Tag '89	95,-
Tempus 2.0	125,-
That's Address	185,-
That's Write	295,-
Tim II Fibu	590,-
Timeworks Publisher	230,-
Turbo C 2.0	ab 245,-
Turbo ST 1.8	-
1st Proportional	115,-
1st Address	75,-

UNSER TIP DES MONATS:

ATARI LYNX	395,-
Spieler	80,-
Blue Lightning	80,-
California Games	80,-
Ship's Challenge	80,-
Electropop	80,-
Gates of Zentaoon	80,-

ZUBEHOER:

Staubschutzhäuben Kunstleder für:	
ATARI SM 124	30,-
ATARI 1940 oder Mega Tastatur	je 20,-
ATARI 260/520 ST	15,-
Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Mauvette	15,-
Media Box 3,5" f. 150 Disks	40,-
Monitorumschalter ohne Reset	ab 50,-
Marconi Trackball	155,-
Mouse (Res) für ST	85,-
NEC P 6	1400,-
NEC P 2 plus	795,-
PC-Speed	495,-
3,5" MO MEME MF20D	12,50
3,5" Fuji MF20D farbig	30,-
3,5" BOEDER 2DD farbig	28,-

PUBLIC DOMAIN:

Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten verschiedener Serien. Außerdem führen wir über 10000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS. JEDE DISKETTE nur 5,- DM Auch Neuheiten ABO

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND

Schlichting

...der etwas andere Versand

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

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61

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

Fax: 030/786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

Spiele für Amiga

SPICHERERWEITERUNG AMIGA 500

auf 1 MB, inklusive Uhr, abschaltbar
mit dem Spiel DUNGEON MASTER (dtsh.)

Wir bekommen täglich Neuheiten für den Amiga!
Fordern Sie doch einfach mal die neueste Preislise an.
Sie werden überrascht sein! Hier ein paar Beispiele:

	SOFTWARE-TITEL	PREIS
Der Freezer für den Amiga 500! Fordern Sie ausführliche Unterlagen an!	Aquanaut	74,80
	Fighter Bomber	89,80
	It came from the Desert	84,80
	Kaiser	109,80
	Little Computer People	19,80
	Treasure Island Dizzy	19,80
	Rockstar eats my Hamster	19,80
	Space Harrier II	59,80

X-Copy II + Cyclone + Hardware nur 69,00 DM

Versandkosten:
5,00 DM bei Warenwert unter 100,00 DM
Warenwert über 100,00 DM Versandkosten frei

COMPYSHOP

Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr
Telefon 0208/497169 + 496178

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

POWERPLAY

Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!

Neuheiten · Sonderangebote · Zubehör



* P.C. Engine Super Grafx

PAL oder RGB Version

* P.C. Engine Standard

PAL oder RGB Version

* 16-bit Megadrive

PAL und/oder RGB Version

* NEU Master System Adapter

für deutsche 8-bit Spiele

Spiele-Neuheiten

Splitterhouse
Cyber Core
Chase H.Q.
N. Zealand Story
Paranoid

Darius CD
Space Invaders Plus
Bloodia
Image Fight
Volleyball

Spiele-Neuheiten

Phantasy Star II
Air Diver
Sokoban
Horzog II
Atomic Robokid

Basketball
Afterburner II
N. Zealand Story
Assault Suit
Ghostbusters

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA Master System.

* ATARI LYNX

Grundgerät Set mit Spiel

Gates of Zendocon
Blue Lightning
California Games
Electrotop

Samurai III
Chips Challenge
Rampage

Natürlich erhalten Sie auch alle anderen Artikel bei uns, ebenso günstige gebrauchte Ware auf Anfrage.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

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

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

* Export-Gerät ohne FTZ-Nr. u. VDE-Prüfung. Bitte postalische Bestimmungen beachten.

gen und unbekannte Tropenpflanzen lauern. Jerrod gelangt an einen paradiesischen Fluß mit Wasserfall, Krokodilen und anderen Heimtücken, den er schnell, oberhalb der 2. Ausbuchtung beginnend, leicht schräg zur 3. Ausbuchtung des anderen Ufers überquert.

Der 3. Weg führt nach Dampfschiffahrt auf dem Missouri über den berühmten Oregon Trail per Planwagen. Auf dem Camp angekommen, meldet sich Jerrod zuerst beim Kommandanten, der sich im Gespräch mit zwei weiteren Abenteurern befindet. Nach Zuschuß seines gesamten Geldes erhält er die ehrenvolle Aufgabe, geeignete Zugtiere für die Planwagen zu beschaffen. Südlich vom Camp entscheidet er sich beim dort ansässigen Viehhändler für erfahrene, etwas ältere Ochsen.

Nach Meldung dieses Geschäftes wird seine Kombinationsgabe erneut gefordert. Er darf das Startkommando geben. Dieses sollte allerdings erst erfolgen, wenn das Flachland etwas zu grünen und der Schlamm zu trocknen beginnt. Neben Beobachtungen der Ebene vom nordwestlich gelegenen Aussichtspunkt aus kommt er mit einem Mann ins Gespräch, von dem er ebenfalls eine Bibel erhält. Dieses Buch der Bücher scheint für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers von Bedeutung zu sein.

Und dann ist es soweit, das Gras beginnt zu wachsen, der Schlamm zu trocknen. Jerrod "sacht Bescheid" — und los geht's gen Westen. Eine lange, strapaziöse Reise steht bevor. Unterwegs muß sämtlicher unnötiger Ballast vom Planwagen geworfen werden, um überhaupt noch weiterzukommen. An einer steilen Abfahrt angekommen, wirft Jerrod zunächst einen Blick auf die Ochsen. Die Tiere sind dem Verdurstenden nahe, so daß er sie erst einmal losspannt und alleine den Abhang zum Wasser hinunterrennen läßt. Bei einem Blick auf den Wagen entdeckt er Ketten an jedem Rad, die er vorsichtshalber anlegt, um den Schwung der Abfahrt ein wenig zu bremsen.

Dank Jerrods Handeln ging alles gut, doch die Reise wird immer schlimmer. Durst und Hunger machen sich unter dem Treck breit. Kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch entdeckt Jerrod einen liegengebliebenen Planwagen. Bei

genauerer Inspektion entdeckt er in einem Faß noch etwas Wasser und im Wagen noch etwas Fleisch. Geschmeckt hat's wohl nicht besonders, doch dank dieses Zufallsfundes gelangt er wohlbehalten in Sutters Fort an.

Jerrod geht geradeaus ins Fort hinein und kommt ins Gespräch mit dem dort sitzenden Mann. Er erfährt, daß er unbedingt ein Goldsieb, eine Schaufel, eine Laterne und ein Maultier benötigt, um den anderen Goldsuchenden ein echter Konkurrent zu sein. Beim Schmied erhält er neben dem Hinweis, daß sein Bruder in der Nähe sein muß, ein Brandeisen. Das seltsame Brandzeichen entdeckt er bei einem Maultier im Gehege — es ist James' ol' mule. Das ist sicher kein Zufall, kombiniert Jerrod, die auch schon eine Idee, wie er an das Tier herankommt. Doch zuvor muß er Gold finden, um sich ein eigenes Maultier kaufen zu können. Mit der in Brooklyn gefundenen Goldmünze erstet er ein Goldsieb und zieht los, sein Glück zu machen. Auf dem Weg zu einem Fluß kommt er an dem fertigen Friedhof vorbei. Auf einem frisch ausgehobenen Grab entdeckt er den — vertauschten — Namen seines Vaters sowie seinen und den neu angenommenen seines Bruders. Neugierig liest er Psalm 23 und stützt bei "Green Pastures". Ist das nicht ein Hotel in Coloma, viele Meilen östlich vom Fort?

Beim Gebrauch und Verschleiben des Briefes erhält Jerrod dank der Löcher weitere Informationen in Form von verschlüsselten Zahlen- und Buchstabenkombinationen, die Hinweise auf einen "room 12" oder "room 21" geben. Über die Kanone auf dem Grabstein macht sich Jerrod auch so seine Gedanken, beschließt dann aber, doch erst einmal etwas Gold zu finden, um den weiten Weg nach Coloma gleich mit James' Maultier anzutreten. Erst ca. 10 Meilen entfernt vom Fort findet Jerrod beim Gebrauch des Siebes das erste Gold ... und schon hat ihn der Goldrausch gepackt. Vorsicht ist jedoch vor fremden Claims angesagt, will man nicht verfrüht das Zeitliche segnen. Bei über 200 Dollar in Gold angelangt, zwingt sich Jerrod zur Rückkehr ins Fort, hat er sich doch zunächst zum Ziel gesetzt, seinen Bruder zu finden. Dort erstet er ei-

ne Schaufel, eine Laterne und ein Maultier. Zusammen mit dem Maultier begibt er sich zum Schmied, um das Brandeisen in der Glut zu erhitzen. Das muß allerdings schnell gehen, da das Maultier sonst über alle Berge ist.

Auf der richtigen Seite setzt er dem armen Tier ein Brandzeichen und bringt es danach ins Gehege, wo James 'ol' mule schon auf den Austausch wartet. Und los geht's nach Coloma! Unterwegs ist größte Aufmerksamkeit angesagt, damit man das Maultier nicht verliert. Also nur ganz vorsichtig weiter nach Gold suchen, wenn man's gar nicht lassen kann, und Hindernisse meiden.

Coloma, Green Pastures. Nachdem Jerrod das Maultier vorschriftsmäßig vor dem Hotel angebunden hat, geht er zum Mann hinter der Rezeption und fragt nach Post. Eigentlich hoffte er ja auf eine Nachricht von James, aber er bringt auch gerne die Post in Zimmer 11. Jerrod weiß nämlich von einem Erkundungsgang auf dem Sims, daß zwischen Zimmer 11

und Zimmer 12 eine Kaminverbindung besteht — vielleicht ergibt sich für ihn bei Zustellung der Nachricht ja eine Möglichkeit, unter Zuhilfenahme des Kamins in den mysteriösen Raum 12 zu gelangen. Nach kurzem Klopfen öffnet sich die Zimmertür 11 — und eröffnet Jerrod den Weg zum Kamin, da der Bewohner nach Lesen der Nachricht sofort davonleilt. Bei genauerem Betrachten des Kamins entdeckt Jerrod die Kanne vom Granstein wieder. Er dreht das Kanonenrad — und klettert durch die sich offenbarende Geheimtür in das angrenzende Zimmer. Dort findet er auf dem Tisch eine Nachricht und einen Magneten.

Auf dem Fußboden liegt ein Seil, das er ebenfalls an sich nimmt. Jerrod geht zum Fenster und öffnet es. Auf einmal fliegt ein Vogel in das Zimmer. Jerrod schließt das Fenster schnell wieder und betrachtet den Vogel genauer. Er nimmt die an dessen Fuß befestigte Kapsel an sich und schaut hinein. Da James alias Jake ein Erkennungsmerkmal verlangt,

legt Jerrod das von Brooklyn mitgenommene Familienfoto in die Kapsel. Danach öffnet er wieder das Fenster, die Brieftaube fliegt davon. Kurz darauf flattert sie erneut ins Zimmer, diesmal mit einem Aerogramm, das besagt, Jerrod möge sich von dem Maultier zu Jake führen lassen. Da ein Verlassen des Raums durch Zimmer 11 nicht mehr möglich ist, öffnet Jerrod das Fenster, um den altbewährten Weg über den Sims zu nehmen. Aus Erfahrung weiß er, daß es sich in Acht zu nehmen gilt vor dem geschäftig hin und herlaufenden Mann in Raum 13. Er bindet das Maultier los und folgt ihm etwas außerhalb der Stadt.

Endlich ist er bei Jakes Hütte angelangt. Beim Blick auf den Boden und Verschieben des Teppichs entdeckt er eine Falltür. Doch auf diese Weise ist kein Eindringen in den Stollen möglich. Er begibt sich außer Haus ins "Outhouse", dem Vorgänger unseres WCs in Form eines PCs (Plumps-Closet). Nach Verrichtung etwaiger Geschäfte steigt Jerrod

nach einem vergewissernden Blick kurzerhand in das notwendigerweise sich dort befindende Loch. Er zündet seine Laterne an und macht sich auf die Suche, bis er — nach links laufend — an eine gewaltige Tür kommt.

Gewitzt wie er ist, befestigt er die Schnur am Magneten und läßt diesen dann durch das Loch in der Tür langsam auf den Boden hinuntergleiten. Die anziehende Wirkung des Magneten hat Erfolg; vorsichtig zieht er den Magneten wieder hoch — und besitzt die Schlüssel zur Tür und vielleicht sogar noch den Schlüssel zu seinem Bruder? Die nun folgende Leiter führt nach oben zur Falltür in Jakes Hütte — wer will, kann nochmals den Sprung ins PC vornehmen. Nach unten kletternd gelangt Jerrod immer tiefer in den Stollen hinein. Auch die nächste Leiter benutzt unser Held abwärtskletternd — Sackgasse! Doch zur Belohnung für seine Mühen findet er eine Hacke und macht sich sogleich an die punkteerhöhende Freilegung

Impresum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); **Producer:** Ulrike Peters
Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

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

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

Art-director: Friedemann Porsch

Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Berns

Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: SSI

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

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1/3405058, Telefax: 00 44/1/3419602

Israel: Baruch Schaefer, Haeshe-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/562256

Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 0086/2/7548631/633, Fax: 0086/2/7548710

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: "POWER PLAY" erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

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

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München. Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt. Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

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, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

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

Sonderdruck-Dienst:

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

© 1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

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

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

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

von Gold. Danach erklimmt Jerrod die Leiter bis zu dem Vorsprung kurz über seiner Einstiegsstelle. Nach links führt ein versteckter Weg weiter durch den Stollen. Leiter 'runter, nach rechts, Leiter 'runter, nach links — langsam wird es langweilig, doch das Finale naht in westlicher Richtung. Und dann ist es soweit, wir haben das seltene Glück, Beobachter einer ans Herz gehenden Verbrüderungs-Szene zu sein (rührend diese Szenen). Doch diese ist nur kurz, um so schmerzhafter ist das anschließende, gemeinsame Wethacken beider Brüder, um endlich den Einstiegspunkt zur Hauptader zu finden (sog. "G(old)-Spot"). Und ausgerechnet dem Greenhorn Jerrod, der etwas links von Jake gewütet hat, gelingt es, ein Loch freizulegen, hinter dem sich ein glimmerndes Finale verbirgt. Ich gäbe viel darum, selber dabei gewesen zu sein! (Ganz abgesehen von den netten Schmuckstücken, die man sich aus so etwas basteln kann ...) Jetzt kommen wahrhaft goldene Zeiten auf den Helden zu. *al*

It came from the desert

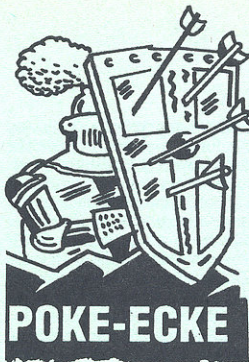
Noch ein Nachtrag zu den Power-Tips der vorletzten Ausgabe: Felix Bühler aus Willisau schickte uns die Karten, um den Ameisen am Nest den Gar aus zu machen.

Um zum Nest zu gelangen, gibt es zwei Wege:

1. Man kann sich durch die Minen kämpfen. Allerdings sollte man alleine zu M1-Mine gehen, denn wenn die Ameisen in die Flucht geschlagen werden, kommt man ins Nest nicht hinein.

2. Man kann sich von Louie ein Flugzeug nehmen und hinbrausen. Wobei man die Straße zur Mine als Landebahn benutzt. Das hat den Vorteil, daß man auch an das Nest herankommt, wenn bei M1 gar keine Ameisen sind.

Im Nest selber sollte man sich so nahe wie möglich an den Wänden halten, um nicht von einer plötzlich auftauchenden Ameise erwischt zu werden. Und was die Königin betrifft: da hilft kein Insektizid mehr ... *al*



Chase HQ

Zwei Tips versüßen einem die Verbrecherhatz bei "Chase HQ". Mit dem ersten Cheat ist Euer Auto über 1000 km/h schnell, und andere seltsame Dinge geschehen. Dazu müßt Ihr, sobald das Titelbild zu sehen ist, wie verrückt die Leertaste drücken, bis das Spiel komplett geladen wurde.

Tip Nummer 2 bewirkt, daß Ihr die Uhr während des Spiels jederzeit auf 60 s stellen könnt. Dazu muß man gleichzeitig den Feuerknopf und die linke Maustaste drücken und dann das Wort GROWLER

eintippen. Nun braucht Ihr während des Spiels nur noch die Taste T zu drücken, um wieder 60 s Zeit zu haben. *mg*

Stormlord (Amiga)

Wenn auf dem Bildschirm die Namen der Programmierer und Grafiker zu sehen sind, dann tippt auf der Tastatur DRAGONBRIDGE

ein. Eine Mitteilung bestätigt die Aktivierung des Cheat-Modus. Startet "Stormlord" wie üblich, drückt die Leertaste und dann L, um in den nächsten Level zu gelangen. *mg*

Super Wonderboy in Monsterland (C 64)

Duschk Rupert hat sich mit dem kleinen Wonderboy durchs Monsterland geschlagen und eine Stelle entdeckt, an der die Spielfigur unsterblich werden kann. Zuerst müßt Ihr Euch mit normaler Energie bis in den 4. Level prügeln. Hier geht Ihr am Haus vorbei (siehe Karte) und steigt auf den Stein.

Hier werdet Ihr auf die Wolke direkt darüber katapultiert.

Von der Wolke müßt Ihr nun auf das Dach des Hauses springen. Von der Dachkante nach rechts oben hüpfen und beim Runterfallen versuchen ein paarmal das Spritze hin und her zu wenden. Jetzt müßt Ihr eine 2. Reihe Herzchen haben und unsterblich sein. Wenn's beim ersten Versuch nicht klappt, nicht gleich aufgeben, sondern noch mal probieren. Duschk Rupert möchte uns noch seine Adresse zuschicken, damit er sein wohlverdientes Honorar auch bekommt.

Noch einen Kniff zum Wunderknaben haben wir von Rainer Brachar aus Wilhelmsburg bekommen. Um das Endmonster in der 2. Runde zu besiegen, müßt Ihr einfach nur eine Bombe vor die Tür des Monsters werfen. Wenn Ihr nun eintrittet, bringt sich der Fiesling selbst um. *mh*

Strider (Amiga)

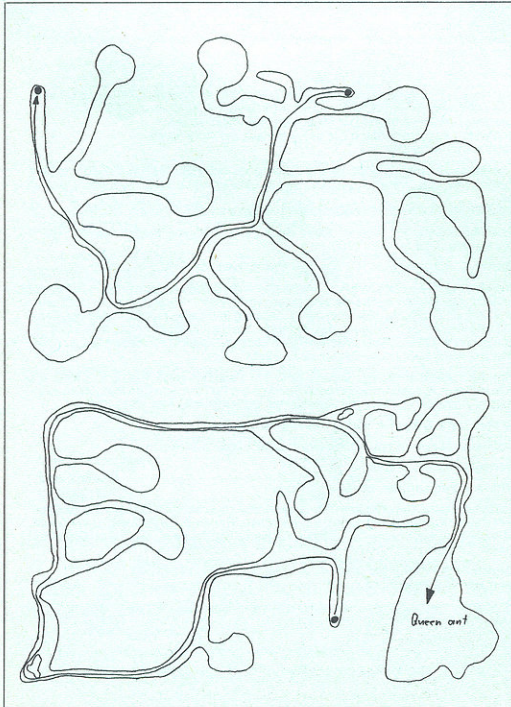
Wer bei "Strider" immer den kürzeren zieht, für den kommt dieser Tip gerade richtig. Geht per Druck auf die F9-Taste während des Spiels in den Pause-Modus und drückt dann gleichzeitig die Tasten HELP, SHIFT (die linke) und 1. Der Cheat Mode ist nun aktiviert. Zurück im Spiel könnt Ihr nun mit den Tasten 1 bis 5 die entsprechenden Levels und mit F1 bis F4 die jeweiligen Abschnitte anwählen. *mg*

Battle Squadron (Amiga)

Wenn Ihr während des Spiels CASTOR eintippt, blitzt das Spielfeld kurz grün auf, und beide Raumschiffe sind ab sofort unverwundbar. *mg*

Switchblade (ST)

In der High-Score-Liste müßt Ihr als Namen POOKY eintippen. Nun drückt eine der Tasten 1 bis 5 (je nachdem, welchen Level Ihr spielen wollt), klickt gleichzeitig auf "Exit" und startet das Spiel wie immer. *mg*



Die Ameisenmama ist definitiv ein wenig zu groß geraten



Wizards & Warriors (Nintendo)

Edelsteine sind hier das halbe Leben. Im Spiel gibt es versteckte Stellen, an denen Ihr Extra-Steine erhaltet. Herbert Rentsch aus Kilchberg erklärt, wie man diese erhält. Im 2. Land muß man nach unten links gehen, sobald man den roten und den blauen Schlüssel hat. Wenn Ihr die blaue Tür gefunden habt, sofort hindurch und den rosa Schlüssel holen. Jetzt springt Ihr von dort nach rechts auf den benachbarten Sims. Dort hüpfet Ihr, sooft Ihr könnt, und erhaltet bei jedem Hüpfen einen Edelstein. So kommt man locker auf 20.

Im 3. Land beim 2. Durchgang müßt Ihr gleich nach der Tür ganz nach oben gehen. Dort erhaltet Ihr jede Menge Edelsteine.

Im 4. Land gibt es eine Menge geheimer Türen, hinter denen Edelsteine lagern. Mit dem "Mantel der Dunkelheit" macht Ihr diese sichtbar.

Im 7. Land holt Ihr Euch auf der linken Turmspitze den roten Schlüssel. Dann geht Ihr zum mittleren und rechten Turm und holt Euch den Reichsapfel, den Kelch und den Hort der Schätze. Am Turmfuß geht's durch die Tür. Mit dem roten und dem blauen Schlüssel kommt man dann zum schwersten Gegner. Mit dem Umhang der Dunkelheit kann man ihn jedoch ganz gut besiegen. hf

Altered Beast (Mega Drive)

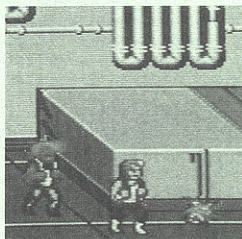
Jan Glettler aus Graz entdeckte ein geheimes Menü. Dazu drückt man im Titelbild die Tasten und <START>. In dem Menü kann man die Anzahl der Leben, den Start-Level und die Runde anwählen. Mit <A> und <START> beginnt man das Spiel wie eingestellt. hf

Ordyn (PC-Engine)

Haltet im Titelbild Knöpfe <1> und <2> so lange gedrückt, bis ein Signal ertönt. Wenn Ihr das Spiel jetzt startet, fliegt Ihr nicht mit der männlichen, sondern mit der weiblichen Spielfigur durchs Spiel. Diese erscheint normalerweise nur dann auf der Bildfläche, wenn man das Spiel einmal komplett durch hat.

Jetzt noch ein Tip für alle, die mehr als ein Joypad besitzen. Wenn Ihr im Demospiel auf dem 2. Joypad <Run> drückt, und das danach sofort auch auf dem 1. Joypad macht, könnt Ihr direkt bis zu viermal mit Continue das Spiel fortsetzen. Beide Tips stammen von Tim Wilken aus Jever. hf

Double Dragon (Sega)



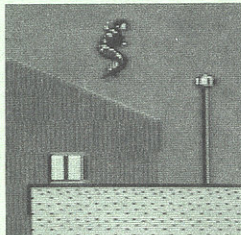
Hier eine nette Methode, die Gegner nach dem Prinzip "Wer anderen eine Grube gräbt..." hereinzulegen. Manchmal taucht ein Typ auf, der eine Dynamitstange in der Hand hält. Man muß sich genau vor ihn stellen. Wenn er die Dynamitstange wirft, geht man einfach rückwärts. Dumm dreist kommt der Gute natürlich hinterher und rennt in seine eigene Explosion hinein. hf

Super Thunder Blade (Mega Drive)

Fritz Hien hat eine Level-Anwahl beim Hubschrauber-Spiel herausgefunden. Für den 2. Level drückt man im Titelbild einmal Knopf <A> und dann das Joypad nach oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten, oben. Haltet das Joypad nach oben gedrückt und betätigt dann <Start>. Schon seid Ihr im 2. Level.

Für den dritten Level müßt Ihr zweimal Knopf <A> drücken und dann weiter wie oben. Folgerichtig müßt Ihr für den 4. Level als erstes dreimal den Knopf <A> drücken. hf

Shinobi (Sega)

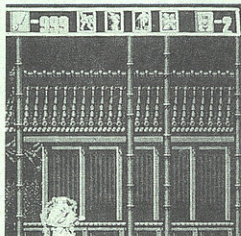


In der zweiten Runde steht am Ende kurz vor dem Ausgang zum Boß eine Laterne. Schafft man es, über die Laterne zu springen, ohne sie zu berühren, kommt anschließend noch eine Bonus-Runde. Der Tip stammt von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. hf

Power Strike (Sega)

Die Extrawaffe 1 sollte man mehr als zweimal hintereinander nehmen. Dadurch bekommt man eine Waffe, die ohne Zeitgrenze und mit unendlicher Schußzahl funktioniert. Der Tip stammt ebenfalls von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. hf

Super Shinobi (Mega Drive)



Wem reichen die 90 Shurikans im Spiel nicht? All diejenigen kann geholfen werden. Man ruft das "Option"-Menü auf und stellt hier die Shurikans auf "00" ein. Dann drückt man rund 25- bis 30mal einen

der Feuerknöpfe. Irgendwann ertönt dann ein Laut, und die Zahl "00" wird auf dem Bildschirm etwas kleiner. Im Spiel schleppt man jetzt über 999 Shurikans mit sich herum. Der Tip stammt von Roger Zens aus Huenxe. hf

Rampage (Sega)

Alle Leben verbraucht, aber noch viel zu viel Gebäude zum Zertrümmern übrig? Bei den vielen Aktionen in den höheren Levels passiert das recht leicht. Auch Abreiß-Profis kriegen da Ärger. Aber kein Problem. Nachdem man sich wieder in einen Menschen zurückverwandelt hat, drückt man den zweiten Feuerknopf, und schon geht's weiter. hf

Puzzleboy (Game Boy)

Glücklich die, die einen Game Boy besitzen und dazu das Modul Puzzleboy. So schnell kommt da keine Langeweile auf. Allerdings ist das Menü natürlich in japanisch. Nur die wenigsten können damit wohl etwas anfangen. Boris Schneider aus Düsseldorf entpuzzelte das Spielmenü.

Das Hauptmenü besteht aus den Menüpunkten:

- Spiel A
- Spiel B
- Spiel C

Im Spiel A gibt es dann folgende vier Menüpunkte:

1. Auswahl des Schwierigkeitsgrades (1 ist leicht, 3 ist schwer)
2. Auswahl des Levels mit dem Schwierigkeitsgrad (jeweils 10)
3. Auswahl der Ansicht; entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten
4. Spielbestätigung: nach oben ja, nach unten nein; bei nein geht's beim Backup-Menü weiter

Das Backup-Menü ist dann folgendermaßen aufgebaut:

1. Level neu aufbauen
2. Level neu aussuchen; Anzahl Level festlegen
3. Schwierigkeitsgrad aussuchen
4. zurück zum Hauptmenü

In Spiel A kann man mit der Taste <A> ebenfalls ein Menü aufrufen. Taste läßt es wieder verschwinden. Dieses Menü hat folgenden Aufbau:

1. Level neu beginnen
2. zum Backup-Menü
3. unterer Menüpunkt: letzten Zug wieder zurücknehmen

Beim Spiel B gilt folgendes Menü:

1: Schwierigkeitsgrad auswählen

2: Anzahl der Bilder, die gespielt werden sollen; von 10 bis 90; 00 entspricht einem Bild

3: Auswahl der Ansicht; entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten

4: Spielbestätigung: nach oben "Ja", nach unten "Nein"; bei "Nein" geht's beim Backup-Menü weiter

Der Game Boy sucht nun zufällig entsprechend der eingestellten Anzahl die Levels aus. Dabei gibt es mindestens 50 verschiedene pro Schwierigkeitsgrad. Die Levels muß man in möglichst kurzer Zeit schaffen, um eine hohe Punktzahl zu erhalten. Mit Knopf A wird der Level komplett neu aufgebaut.

Im Spiel C tritt man gegen einen menschlichen Gegner an. Jeder spielt den gleichen Level, wer zuerst fertig ist, gewinnt. Zwischen Menüpunkt 2 und Punkt 3 kann man einstellen, wie viele Spiele gelöst werden sollen. Viel Spaß beim Puzzeln. hf

Mr. Heli (PC-Engine)



Auch für das Superspiel Mr. Heli hat Roger Zens einen Tip. Wenn Ihr im Auswahlménú seid ("Normal" oder "Arcade"), haltet Ihr <Select> gedrückt und betätigt nacheinander die Tasten <I>, <II>, <III> und <IV>. Im folgenden Menü könnt Ihr die Anzahl der Credits mit der Taste <I> bis auf 99 erhöhen. Ein Musik-Menü erscheint, wenn Ihr im Auswahlménú <Select> zusammen mit <II>, <I>, <I> und <II> drückt. hf

Blue Lightning (Lynx)

"After Burner" in der Tasche; das ist der Spitzname von "Blue Lightning" für Ataris

Lynx. Klar, daß jeder das Spiel bis zum Exzeß spielt. Georg Seitz aus München war besonders fleißig und spielte bis zum 7. Level. Hier sind seine Codes. hf

Level	Code
1	PLAN
2	ALFA
3	BELL
4	NINE
5	LOCK
6	HAND
7	FLEA

Altered Beast (Sega)

Pedro Ortega aus Zürich entdeckte, wie man bei "Altered Beast" mehr als drei Energiezellen erhält. Dazu drückt man im Titelbild gleichzeitig das Joypad nach oben-links und Tasten <1> und <2>. Mit dem Energievorrat dürfte man nun etwas weiter als normal kommen. hf

Alex Kidd in High Tech World, Teil 2 (Sega)

Einige von Euch haben sicher die Zeit genutzt und schon weitergespielt. Allermeist werden wohl nicht alle benötigten Kartenteile aufgetaucht sein. Also weiterlesen. Jetzt gibt's nämlich alle Karten. Im letzten Monat haben wir uns als letztes das "Restorer Powder" aus Rockwells Zimmer geholt.

12. Bei James im Raum wendet man das "Restorer Powder" an. Schon haben wir die 5. Karte.

13. Jetzt hoch ins rechteste Obergeschoß und aus der Vase den Schlüssel holen.

14. In Alex' Zimmer das Schreibzeug aus dem Tisch holen.

15. Im Obergeschoß links den Safe öffnen und den "Hang Glider" entnehmen.

16. Im 4. Stock die Mini-Leiter aus der Vase holen und dann ab in den 6. Stock. Dort ist ein Schild mit einer Inschrift. Wenn Ihr die putzt, gibt's einen netten Hinweis.

17. Bei Barbara den Buchtitel erfragen.

18. In der Bibliothek das entsprechende Buch suchen... und schon haben wir die 6. Karte. Zwei fehlen noch.

19. Im 3. Stock schnell mal auf die Uhr schauen. Täuschen wir uns, oder geht die wirklich nach? Wir täuschen uns nicht. Wie stellt man die? Genau, die Mini-Leiter!

20. Wo ist die letzte Karte? Paul hat sie nicht. Bleiben nur noch Mark und Tom. Und schon haben wir die 8. Karte.

21. Die Brücke ist oben, aber der Torwächter Bob läßt niemanden hinaus. Was macht man? Hatten wir nicht etwas zum Fliegen. Na klar, den "Hang Glider". Also ab ins obere Stockwerk und dann raus aus dem Schloß. Papa findet das wahrscheinlich nicht allzu lustig, aber schließlich wollen wir in die Spielhalle. In einer der nächsten Ausgaben geben wir die letzten Tips. hf

Wonderboy III, Teil 2 (Sega)

In der letzten POWER-PLAY verwandelten wir Wonderboy in eine kleine Maus. Ein Monat lang lief Wonderboy so herum. In dieser Ausgabe wollen wir ihn zum nächsten Obergegner führen.

Westlich des Dorfes

Wie Ihr bestimmt schon bemerkt habt, kann Wonderboy als Maus an allen Wänden entlanglaufen, die ein Schachbrettmuster tragen. In der Pyramide des letzten Obergegners haben wir das schon ausprobiert. Übrigens sollte man sich dort unbedingt den "Dancing Shield" kaufen. Den können wir für die weiteren Ausflüge gut gebrauchen.

Auch im Turm, der uns normalerweise zur Wüstenlandschaft führt, gibt es solch ein Schachbrettmuster. In dem Geschäft dort oben können wir allerdings noch nichts kaufen. Was bleibt übrig? Genau, die westliche Wand des Dorfes. Laufen wir doch einfach mal hoch. Auf der anderen Seite erblicken wir wieder einen Shop, doch auch dort können wir nichts kaufen. Also weiter.

Wir kommen zu einem Abschnitt, in dem lauter Felsen herumliegen und wo es aus bebrillten Wolken Meteore regnet. Einfach weiterlaufen, ohne die Felsen zu berühren. Später flitzen die Meteore — einmal am Boden aufgekommen — hinter Wonderboy her. Da bleibt man einfach stehen und läßt die Dinger harmlos am Schild abprallen. Schließlich kommen wir zu einem kleinen

Labyrinth, in dem lauter rote "Funken" (so die Beschreibung des Handbuchs) herumlaufen. Danach kommt noch ein Shop, aber auch hier gibt's noch nichts.

Der Urwald

In der düsteren Gegend, wo wir uns jetzt befinden, wimmelt es von Feldmäusen, Funken, Skeletten (mit und ohne Kopf), Elfen und feuerspuckenden Pflanzen. Keine Bange, das sieht schlimmer aus, als es ist. Nur eins sollte man hier nicht tun: einfach draufloslaufen. Das geht mit Sicherheit schief. Immer langsam und mit Bedacht vorangehen, jetzt Monster einzeln killen und soviel Geld wie möglich sammeln. Wenn man hopsgeht, einfach noch mal von vorne. Am Schluß des Levels sollte man möglichst viele Goldstücke gesammelt haben.

Im Wasser

Am Schluß des Levels gibt es zwei Wege: einmal nach unten und einmal die Wand nach oben. Wir entscheiden uns vorerst für das Loch im Boden und landen dort im Wasser. Oben rechts in der Ecke ist eine Tür, und dort begeben wir uns jetzt an den Wänden entlang hin. Die Funken im Wasser erledigt man mit dem Schwert. Hinter der Tür gibt's was ganz Besonderes: ein weiteres Herzchen in der Kiste und drei Flaschen mit Heiltrank im Shop. Die kosten natürlich ein bißchen was, weshalb wir auch genügend Geld haben sollten. Ab jetzt sollte man sehr vorsichtig handeln. Die Medizin brauchen wir noch für den Ober-Gegner und sollte nicht voreilig aufgebraucht werden. Jetzt geht's zurück ins Wasser (vorbei an den roten Funken) und an der Wand nach oben.

Tür in luftiger Höhe

Wir erblicken in luftiger Höhe eine Tür, die auf einer Karomuster-Plattform steht. Wir aber werden gleich noch weiter hochlaufen und ungefähr erst in der Mitte der Wand springen. In dem Bild darunter landen wir dann genau auf der Plattform. Das Joypad sollte man sofort nach unten drücken, damit Wonderboy an der Wand festklebt und durch den Schwung des Sprunges nicht gleich wieder runterfällt. Durch die Tür geht's jetzt in einen neuen Spielabschnitt.

Der weite Weg

Wir finden uns in einem Schachbrett-Gang wieder. Eine Abzweigung führt nach unten, die andere nach links. Wir

lassen uns erstmal nach unten fallen. Dort stoßen wir nach kurzer Zeit auf eine Tür, hinter der noch mal zwei Heil-Heilchen und ein Heiltrank auf uns warten. Jetzt haben wir einen weiten Weg vor uns. Der Gang führt wie Serpentina hin und her und führt langsam aber sicher nach oben. Unterwegs begegnen uns wieder haufenweise Fische, Elfen und merkwürdige Typen, die mit Feuerkugeln um sich werfen. Wenn ein Fischchen auftaucht, springen wir schnell an die Decke. Dort kann man sie nämlich am besten bekämpfen. Ganz oben angekommen, lassen wir uns nach unten fallen und kämpfen uns ein zweites Mal nach oben. Hier finden wir die bekannten Köpfe mit den Feuerkugeln. Die kann man aber leicht überlisten, wenn man sich entweder an der Decke entlanghangelt oder am Boden kriecht. Schließlich haben wir auch das hinter uns und finden uns vor der Tür zum 2. Obermonster wieder. Also nicht's wie Ohren gespißt, Näschen gerümpft und hinein in den Kampf.

Der Drachen-Zombie

Der Kerl sieht zwar putzig aus, ist aber nicht einfach zu besiegen, wenn man keine entsprechende Taktik parat hat. Der Drache taucht meistens ab und flitzt am Boden hin und her. Man muß nun zweimal über ihn hinwegspringen, bevor er wieder auftaucht. Wenn er hochkommt, sollte man sofort zur Stelle sein und sein Maul treffen. Er taucht dann wieder ab, und das ganze Spielchen beginnt von vorne. Wenn man doch einmal von den Feuerstößen überrascht wird, läßt man sich einfach treffen. Der Drache schießt noch ein zweites Mal, doch diesmal stellt man sich direkt vor ihn. Die Flammen schießen dann über Wonderboy hinweg. Der Drache taucht ab, und man macht mit obigem Trick weiter. Nach kurzem Kampf hat man ihn dann erledigt. Die blaue Flamme kennen wir schon. Diesmal verwandelt sie uns in einen Fisch, genauer gesagt in einen "Pyranha-Man".

Wie geht's weiter?

Alles klar, wie man weiter

macht? Natürlich, mit ihm kann man jetzt wunderbar im Wasser umhertreiben und alle Winkel erforschen. In einer der nächsten POWER-PLAY-Ausgaben geht's mit dem Abenteuer weiter. hf

Goonies II (Nintendo)

GOONIES2 TEN

Das erste Mal, daß wir bei den Videospielen eine Frage stellen und keine Tips geben. Probiert mal folgendes aus: Knopf <A> und gleichzeitig drücken, bevor man das Grundgerät einschaltet. Halte die Knöpfe gedrückt. Anstelle

des normalen Titelbildes erscheint nach rund 10s die Schrift "GOONIES2 TEN". Der Tip stammt von Mark Hoffmann aus Bielefeld. Kann Mark und uns irgendjemand verraten, was das zu bedeuten hat? hf

Herzog 2 (Mega Drive)

Andreas Hofer ist eifriger Kämpfer gegen den Computer. Zwölf Paßwörter der einzelnen Landschaften hat er bereits erspielt. Wer schafft mehr und vor allem auch in höheren Schwierigkeitsgraden? hf

Landschaft	Paßwort
Oase A	OPGHACACAMP
Oase B	FKPHGFGJELM
Waldung A	CPGHACACANL
Waldung A,B	KJHHGFGJEMA
Abgrund A	GOGHCACANI
Abgrund A	CBGIBGCAGNP
Abgrund A,B	EGEAEOCAINF
Vulkan A	GBGIBGCKMFM
Vulkan B	HBDGZGHFMME
Stadt B	HDHBLGHFMME
Eisfrei B	EIEFHCHKANA
Eisfrei C	GEGBFGJPOLN

Sind unsere aktuellen Frühlings-
96% - Preise nicht wirklich nett?

Disks only, Preise in DM: 62 AM ST PC
Mitar: für PCs auch auf 3.5" lieferbar (mit angegeben)

SUPERJOY NAVIGAT. KONIX	29			
AMIGA500 ERWEITERG. ALF. 1MB	198			
SOUNDMASTER CARD PC 24-voices	96	96	96	449
STX TANK SIMULATION	51	51		
5TH GEAR DRIVING	51	51		
ABS ATACK SUBMARINE #	39	65	81	
WINTER THE WARR	41	57	57	
APPRENTICE	41	57	57	
ADJUNKT	65	65	77	
ARMADA	62	62	65	
ATOMIK STRATEGY	68	68	68	
ALUTERZ 2.12.1775 #	57	81	81	
BATTLE OF BRIT. - FINEST H. #	81	81	81	
BLACK TIGER	39	65	51	
BLOCK OUT (SUPER TETRIS)	73	73	73	
BORGENFIEBER #	51	73	73	
BOMBER FISH	51	77	81	
BOMBER MISSION DISK	45	45	45	
BORDINO (NAPOLION 1812)	73	77	77	
BRUCE LEE LIVES I #	65	65	65	
BSX JANE SEYMOR	42	73	73	
BUSCH	65	65	65	
CADAVRE	65	65	65	
CARTHAGE	65	65	65	
CHAMPIONS OF KRYN #	65	65	65	
COENAMIC ICE MAN #	103	103	108	
COMBOTS	73	73	73	
CONQUEROR 3.0 TANK #	65	81	81	
CRASHES OF AZURE BONDS #	57	57	57	
CRASH'70 GALLERY	62	62	62	
DARK CENTURY	59	47	59	
DE HAUS (STRATEGY)	38	49	49	
DE MAGAZIN (STRATEGY)	73	73	73	
DAVID WOLF - SECRET AGENT	41	57	57	
DEATHBRINGER	65	65	65	
DEFENDERS OF EARTH	55	65	65	
DEMOKRATIE	73	73	73	
DE HARD	73	73	73	
DOMINION	73	73	73	
DRAGON FLIGHT	73	73	73	
DRAGON WARS (BT 4)	41	81	81	
DRAGONS BREATH	73	73	73	
DRAGONS LAIR 2	73	73	73	
DRAGONS OF FLAME #	65	65	65	
EMOTIO	43	73	73	
E.S.S. HERMES	65	65	65	

The Best.

EASTVY. WEST BERLIN 48 #	49	73	73	73
EPOCH/STAVAN #	53	65	65	65
F-16 COMBAT PILOT #	53	65	65	65
F-29 RETALIATOR	51	57	81	
FACE OFF ECHOSKOP	101	101	95	
FALCON F-16 2 INTRUDER	41	57	57	
FIRST CONTACT	73	73	73	
FS FLIGHT SIM. BOERING ATP #	122	122	122	
FS FLIGHT SIM. #	115	115	115	
FS FLIGHT SIM. N. CONQUEST #	73	73	73	
FRED	65	65	65	
FULL METAL PLANETE	39	65	65	
GHOSTBUSTERS 2	47	47	47	
GOAT OF BEAM (1MB)	57	73	73	
GREAT COURTS TENNIS #	51	65	65	
GUNSHIP #	41	73	73	
HARD DRIVING SIMUL.	41	73	73	
HARDBALL 2 #	73	73	73	
HARRICAUN	65	65	65	
HARLEY-DAVIDSON ROAD	68	68	68	
HARRIER COMBAT SIM.	103	95	117	
HEROES QUEST	43	73	73	
HOT ROD	73	73	73	
IF IT MOVES: SHOOT IT!	65	73	73	
IMPERIUM VON ROM	73	73	73	
INDIANA JONES ADVENTURE #	73	73	81	
INDIANAPOLIS 500 RACE #	65	65	65	
INTERPHASE	68	68	68	
INTRUDER	49	73	81	
IRON LORD #	53	73	73	
SHIDO	65	65	65	
103.15 SOCCER	65	65	65	
NANO-HOE	39	51	51	
KICK OFF PLAYER MAN.	41	57	68	
KLAX	43	73	55	
LEAVING TERMS	103	103	108	
LEGEND OF SWORD	57	57	57	
LESURE SUIT LARRY 3 1MB	57	57	57	
LUKATACK CHOPPER #	81	81	81	
LOOM #	57	57	57	
LOW BLOW RICKBONDS	57	57	57	
LOST DUTCHMAN MINE	43	57	65	
MAGIC JOHN BASKET. 1MB	51	73	65	
MICROPROSE UNITED	65	65	65	
MONSTER	65	65	65	
MOONWINTER	73	73	73	
NO SAYS PLEASE. EGYPTIANS	39	65	65	
NUCLEAR WAR CONFLICT	81	81	81	
OKOLPOLY SUPERIM. #	57	77	77	
ORIENTAL GAMES	38	73	73	

P-47 THUNDERBOLD #	36	65	65	65
PARC-OKKAR BALLEY #	58	58	58	58
PHARAO DAY #	73	73	73	73
PIPERMAN #	65	65	65	65
PLANET BUSTERS	41	69	69	69
PLANET ROBOT MONSTERS	73	73	73	73
POCKET ROCKETS MOTORRAD	62	65	69	65
POOL OF RADIANCE #	85	85	85	85
POPULOUS #	51	65	65	73
PRESUMED GUILTY	49	65	65	73
RAN ROD	49	65	65	95
RED STORM RIDING #	73	73	73	73
RESOLUTION 101 #	59	47	49	81
RITTER (STRATEGY)	41	69	69	81
SAVANA #	39	51	51	51
SCRAMBLE SPIRITS LIGHTPLANE	73	73	73	73
SECOND WORLD	39	51	51	51
SHERMAN MA TANK #	41	68	65	73
SHINOBI - MASTER NINJA	39	51	51	51
SIDESHOW	41	68	65	73
SIM CITY #	39	39	39	39
SIM CITY TERRAIN EDITOR #	43	73	73	73
SKID OR DIE #	79	108	108	108
SPACE ACE I SUPER-PRIS I	39	51	51	51
SPACE HARRIER 2	51	81	77	77
SPACE ROGUE (ELITE 2)	77	77	77	77
STAR BURNER	77	77	77	77
STAR COMMAND	77	77	77	77
STAR TREK 5 - FINAL FRONT.	41	65	73	73
STARFLIGHT 1 #	65	65	65	65
STARFLIGHT 2 #	65	65	65	65
STARLORD #	41	65	65	73
STUNT CAR RACER #	81	81	81	81
SUP. CH. FLIGHT COMMAND	51	51	51	51
SUPER CAR RACING	41	73	73	73
SUPER PUFFYS SAGA #	49	73	65	81
TANK COMMAND	73	73	73	73
TANK II #	73	73	73	73
TENNIS CUP #	73	73	73	73
THE COLOMBUS REQUEST #	41	65	65	73
THE PUNISHER LUNDGREN	73	73	73	73
THE TELLER	65	65	65	65
THE THIRD COURIER	65	65	65	65
TIBERIAN TENNIS	39	65	65	65
TOKYO 4 #	65	65	65	65
TONGUE OF FAT MAN	65	65	65	65
TOWN OF BAGES #	65	65	65	65
TV SPORTS BASKETBALL	65	77	77	77
U.N. SQUADRON	73	73	73	73



Ja War! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als das! Wir alle in dieser Anzeige unterstützen können. Fordern Sie die vollständige Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an. Ihre nächste FUNTASTIC-Liste kommt am 1. 5. 96 und zwar absolut gratis!

Erreicht diese Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen. Diese neuesten Spiele sollen Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestelldatum. Sie werden somit gegen neue Ware und alte Spiele, die Sie bei anderen Herstellern, gibt's bei uns auch. Fast immer deutlich billiger - meistens auch noch schneller!

Bestellmenge - Versandtag - Garantiert! (Soweit verfügbar) Preisänderungen und Lieferungen immer vorbehalten. Wir liefern schnellstens per Post / per Nachnahme + DM 7 und ins Ausland 1.496,- DM 15-1

Drucklegung dieser Anzeige: 12. März 96

Vorherige Anzeigen und Preise werden dadurch ersetzt:



FUNTASTIC ComputerWare
Fachsachsend GmbH
Postbox 140209, Müllerstraße 44
D - 8000 München 5 (Kein Laden)

Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 26 81 38

Die Auswahl komplett - die Preise o.k. -
Der Service super. Wo gibt's mehr?

Alle Original-Spiele der Top-Marken,
vielen mit deutscher Anleitung.
Alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Sie können jederzeit bei uns bestellen:
von Montag - Freitag durchgehend
ab 10-12 und 13-17 Uhr live.
Zu den anderen Zeiten telefonischer
Bestell-Service rund um die Uhr.
Sprechen Sie bitte deutlich. Danke.

100% FUNTASTIC ComputerWare



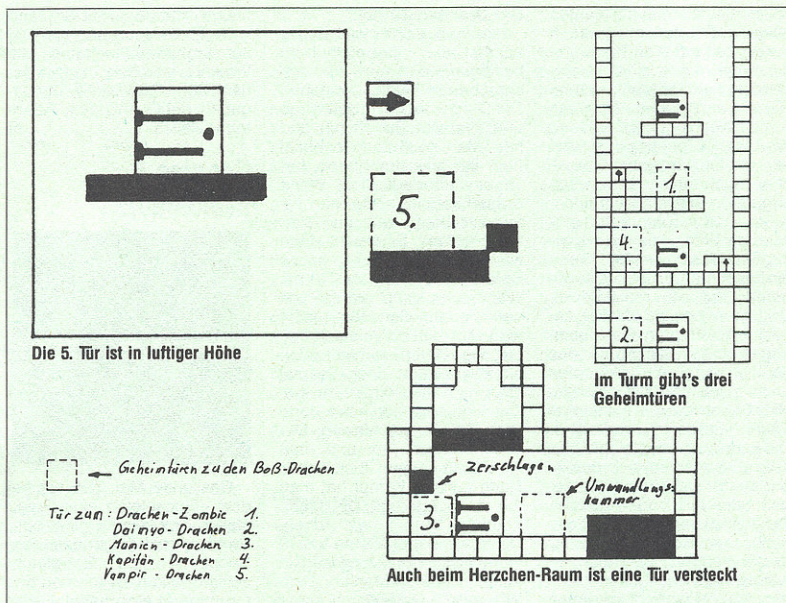
Wonderboy III (Sega)

Auch wenn wir in unserer Serie noch nicht so weit sind: Gerhard Steinfelds aus St. Ingbert schickte uns so einen tollen Tip, daß wir ihn jetzt schon abdrucken. Gebt einfach mal folgendes Paßwort ein:

9GC5 YLT XY43 TRH

Jetzt sind, wie auf den Zeichnungen gezeigt, Geheimtüren vorhanden, durch die man direkt zu den jeweiligen Obermonstern kommt. Wenn man außerdem den Stein, wie im Bild gezeigt, mit dem Thunder-Sabber zerschlägt, kommt man in eine Umwandlungskammer. Dazu springt man hoch und haut einmal kräftig zu. Hier kann sich Wonderboy wieder in ein anderes Tierchen verwandeln. Letzteres funktioniert übrigens immer im Spiel. Man muß vorher nur den Thunder-Sabber finden. Im Verlauf der Serie von der vorigen Seite finden wir die Klinge demnächst.

hf



ALLE DA ...



ALLE MODELLE

JOYPADS

JOYSTICKS

ADAPTER

SÄMTLICHE
SPIELE



16 BIT I

PAL/RGB
MODELLE

10 - KANAL
STEREOSOUND

NEUE,
AUFREGENDE
SPIELE



FARB LCD
(4096 FARBEN)
HANDHELD

NEUE, KLEINSTE
GAMECARDS

MULTIPLAYER
MODE



!!! NEU !!!

CPU 80386

CD - ROM

16,7 MIO FARBEN

STEREO SOUND

LIEFERUNG AN HÄNDLER IM IN- UND AUSLAND

... BEI EC ELECTRONICS

Ladengeschäft: Boschetsriederstrasse 28 - 8000 München 70 - Telefon 089 / 7231025 - Fax: 089 / 291402

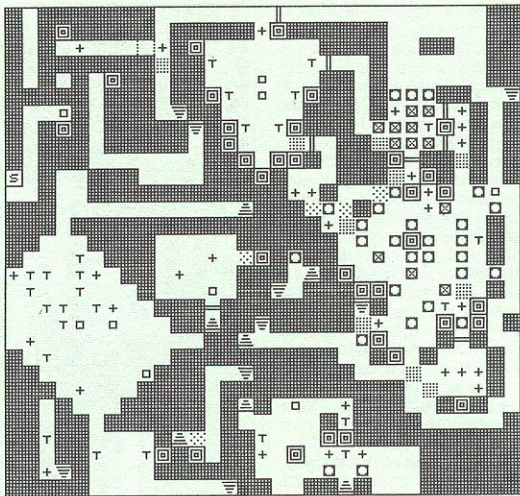
Weiter geht's mit der Komplettlösung zu "Chaos strikes back" von Martin Eggers. Die geschlauchte Party steht sich inzwischen auf dem zweiten Weg vor dem Curbum.

Etwas tiefer stehen Sie wieder vor einigen Rüstungsteilen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treppe hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertür und ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds.

Level 2:

Neta — Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaus-treten, lösen Sie damit automatisch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment aller-



◀ Im sechsten Level geht's noch relativ harmlos zu

wartet, nämlich blaue Ameisen, Wasserpfützen und Kriecher zuhauf. Außerdem liegt hier noch ein leerer Wasser-schlauch. Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenplatte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten, denn urplötzlich ist eine Spinne hinter Ihnen. Am besten, Sie ignorieren sie kurzzeitig und gehen in den Gang nach Osten. Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mittlere Bodenplatte treten, ist es das sinnvollste, Sie bekämpfen erstmal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Normalerweise treffen Sie in dem anschließenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erstmal die Treppe nach unten benutzen. Seilen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer.

An einem der Pfeiler ist ein Schalter, der Ihnen den Aufgang öffnet. Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen.

Wenn Sie den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schwierig

Das Ende des Lord Chaos

"Chaos strikes back" ist ein Hammer: groß, schwer und spannend. Wir bringen Euch den Players Guide, auf daß Euch nicht der dicke böse Drache beißt.

dings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird.

Nachdem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Iron Key brauchen. In dem Raum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Mana +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche wie beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg:

Level 9:

Dain — Way of the Wizard

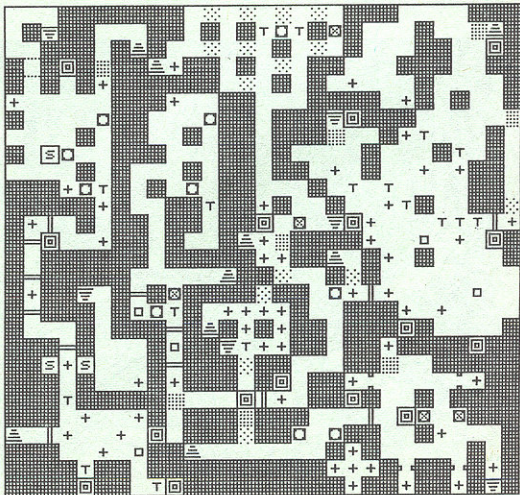
Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, sollten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful-Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickterweise direkt vor den Altar stellen sollten. Der ganze Raum

wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

Level 8:

Dain — Way of the Wizard

Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar nicht viel weiter, aber wenn Sie den Oh-Ew-Ra-Spell benutzen, sehen Sie schon, was Sie auf diesem Weg noch alles er-



In Level 7 braucht Ihr das "Horn of Fear", um Mumien herumschrecken

sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke Des-Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Horn of Fear zur Hand, denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7:

Dain — Way of the Wizard

Man kann sie außer mit Magie auch mit der Vorpall Blade und der Dispell-Funktion des Yew-Staff oder des Staff of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew, das zusammen mit dem Horn of Fear eingesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben, sammeln Sie die Magic Boxes ein und stellen sich vor die "Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern, denn diese Fallgrube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus. Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird, wenn Sie die erste Tür geöffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen gehen, ist die Fallgrube verschwunden und Sie stehen auf festem Boden.

Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Holztür gelangen. Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt, einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zospruch gespielt, und Sie ha-

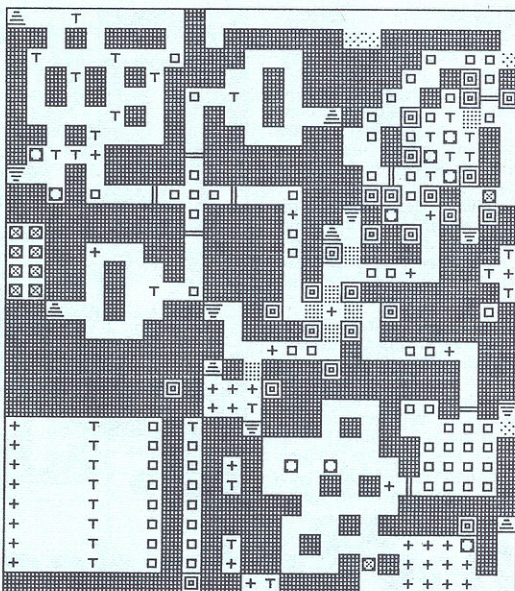
ben den Weg schon fast freige-macht.

Wenn Sie die Ameisen ver-nichtet haben, schließt sich auch die getarnte Fallgrube in dem Rotationsfeld. Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter. Benutzen Sie den Oh-Ew-Ra-Spruch, um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbringende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anlage erschöpft ist, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restlichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsichtbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

Level 6:

Dain — Way of the Wizard

Die vor Ihnen liegende Tür läßt sich mit einem Onyx Key öffnen, man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Ziel, der zwar etwas mühseliger ist, dafür aber einen Schlüssel einspart und einige andere Items einbringt. Wenn Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem zur Zeit noch einige Feuerbälle in Transportfeldern umher-schwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Schalter, der jedesmal einige von den Slime Devils in den Raum läßt, die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun so-

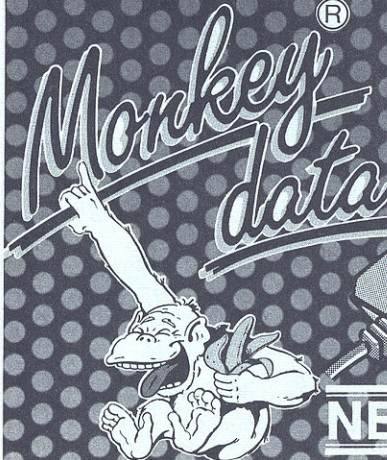


Level 8 schlängelt sich die Party durch Transportfelder

weit leer ist, begeben Sie sich zur südlichen Wand, wo Sie in einer Nische eine weitere Vorpall Blade finden. Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle: Jedesmal, wenn Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versperren.

Sie können jetzt den von hier erreichbaren Schalter links von sich betätigen, um wieder

einige Slime Devils anzu-locken. Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit einem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicks öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins ent-



Monkey data

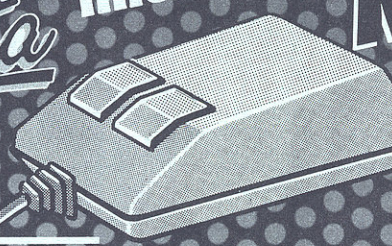
Ich glaub mich "moused" der Affe!

MOUSE

FÜR AMIGA

Commodore-Computer

Amiga 500/1000/2000/2500

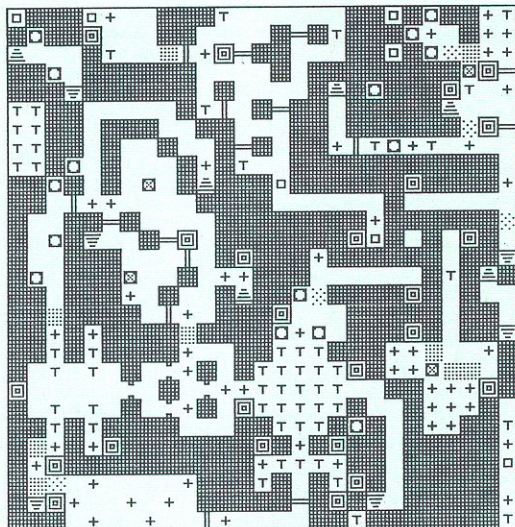


NEU

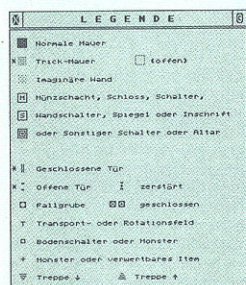
überall da, wo der Affe los ist.

Affenstark in Qualität und Preis!

Monkey data® - RULAG trademark



In Level 9 stoßt Ihr auf Feuerfliegen (sehr unangenehm!)



hält. Es empfiehlt sich, hier noch einmal abzuspeichern, denn den Gegnern, die Sie jetzt erwarten, ist nicht so leicht beizukommen.

Laufen Sie gegen die Wand im Süden, so stehen Sie unvermittelt vor einer Fallgrube. Die hier vorherrschende Monsterart nennt sich Couatls, und sie sind als geflügelte Schlangen schon in Dungeon Master vertreten gewesen. (Giftig und recht lästig, aber mit Feuerbällen ganz gut im Zaum zu halten.) Wenn Sie den ersten da-

von erledigt haben, müßte sich auch die Fallgrube vor Ihnen schließen, so daß Sie durch die hier folgenden imaginären Wände Ihren Weg fortsetzen können. Sie finden hier eine Scroll, auf der Sie genau ablesen können, welche Schalter in welcher Reihenfolge zu drücken sind. Auch sollten Sie die Wandinschrift ruhig wörtlich übersetzen, nämlich mit "Rechts oder Falsch" statt mit "Richtig oder Falsch".

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Winged Key aus der Nische nehmen und damit die beiden Geheimgänge im Süden freilegen. In dem Raum dahinter halten sich noch einige Couatls auf. Außerdem finden Sie hier den Ruby Key für "Ku" und eine Truhe mit Essen. Ihr weiterer Weg führt Sie nach Westen über ein kleines Stück von Level 5 und Level 4 zum Diabolical Demos Director, wo Sie (falls nicht bereits geschehen) den Cross Key wie beschrieben holen und den Geheimgang öffnen. Sie stehen jetzt mit Blick nach Norden wieder vor einer einzelnen schwarzen Flamme. Das Tor östlich davon öffnen Sie mit dem Cross Key. Etwas weiter sind noch zwei Flammen zu besiegen und der Hebel in der Wand umzulegen, um die Fallgrube zu schließen. Danach brauchen Sie nur noch den Emerald Key zu benutzen, und der Weg zum Corbum ist frei.

Level 6:

Dain — Way of the Wizard

Hier finden sich wieder die berühmten beiden Fallgruben, die sich bis Level 10 fortsetzen. Die östliche Grube ist zur Zeit allerdings noch geschlossen und öffnet sich in dem Moment, wo Sie das letzte Item aus der Nische nehmen (deswegen die Fratze an der Wand!) Da außer der Crown sowieso nichts Brauchbares dabei ist, lassen Sie am besten alles liegen und wenden sich wieder Ihrem Primär-Ziel zu, das diesmal hinter einer Tür liegt. Sollten Sie vor der Tür stehen und feststellen müssen, daß Ihnen kein Iron Key mehr übriggeblieben ist, so können Sie die Tür auch mit dem Knopf hinter Ihnen öffnen. Auf der Innenseite liegt der obligatorische Wandschalter diesesmal im Osten hinter einer imaginären Wand.

Wiederum wird eine Fallgrube zu rhythmischem Öffnen und Schließen veranlaßt, was aber diesmal noch eine Lücke von zwei weiteren Gruben läßt. "Eyes lie", steht an der Wand im Westen, wie wahr... Sie stehen vor einer Novität, die auch mir einiges Kopfzerbrechen machte, bis ich mich schon voller Verzweiflung in eine offene Grube stürzen wollte und feststellen mußte, daß ich auf "leerer Luft" stand. Die Fallgrube direkt vor der Säule und die hinter der getarnten, welche Sie mit dem Wandschalter geschlossen haben, sehen nur so aus, als ob sie offen wären; in Wirklichkeit sind sie fester Boden, so daß der weitere Weg

16 BIT VIDEO GAMES

Das Videospiel-Fachgeschäft im Ruhrgebiet:

NEC PC Engine
Sega Mega Drive

PC Engine SuperGrafx

Atari Lynx New
Nintendo Game Boy

Durch großen Lagerbestand alle Neuheiten kurzfristig lieferbar!
In unserem Angebot auch der neue 32 Bit Super-Rechner:

Fujitsu FM-Towns

Außerdem führen wir ein reichhaltiges Angebot an Software und Zubehör für Amiga.

16 Bit, Homberger Str. 72, 4130 Moers 1 (bei Duisburg), Versand Tel.: 02841/21118

Die Monster aus Chaos strikes back

Art	Geeignete Waffen	Magie
Level 1		
DEMON ZYTAZ WORM DARK LORD	Alle Klingen + VORPAL BLADE — Alle Klingen EXECUTIONER (hilft kaum)	FUL IR, DES VEN DES EW (stark) FUL IR FUL IR, MAGIC BOX
Level 2		
STONE GOLEM HELLHOUND	DIAMOND EDGE, EXECUTIONER + alle	evtl. Gift FUL IR
Level 3		
DEMON ROCK PILE BLACK FLAME	s.o. - EXECUTIONER, AXE VORPAL BLADE (hilft wenig)	s.o. OH EW (6. Stufe) DES EW (6. Stufe)
Level 4		
SKELETON MUMIEN GIGGLER DETH KNIGHT DRAGON (15)	alle alle alle EXECUTIONER, MORNING STAR + EXECUTIONER, DIAMOND EDGE	FUL IR mittel-stark FUL IR mittel-stark FUL IR mittel-stark Gift benutzen oder unter Türen freezeen ... FUL IR sehr stark, alle anderen Waffen und MAGIC BOX nutzen
Level 5		
FLYING EYE WORM MUMIE GIGGLER SCORPION STONE GOLEM	alle alle verfügbaren s.o. s.o. — alle s.o.	FUL IR FUL IR FUL IR
Level 6		
SLIME DEVIL RIVE BLUE ANT MAN COUATL	— alle VORPAL BLADE, HORN OF FEAR alle — alle Klingen	FUL IR, OH VEN DES EW (stark), alle STAFFS mit DISPELL FUL IR, DES VEN FUL IR
Level 7		
SPIDER GIGGLER BLUE ANT MAN WATER ELEMENT MUMIE SLIME DEVIL	alle s.o. s.o. VORPAL BLADE, HORN OF FEAR s.o. — s.o.	FUL IR FUL IR
Level 8		
SPIDER ROCK PILE DETH KNIGHT GIGGLER FIRE FLY SCREAMER	s.o. — s.o. s.o. s.o. — alle Klingen + alle Klingen	FUL IR (1. Stufe) FUL IR (1. Stufe)
Level 9		
MUMIE DETH KNIGHT FIRE FLY GIGGLER GADGET	s.o. s.o. — s.o. s.o. — Alle Klingen	Starke DES VEN
Level 10		
WORM GIGGLER DRAGON	s.o. s.o. (ein starker) + s.o.	

bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist.

Level 1:

Dain — Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum wieder einzeln abliefern wol-

len, gelangen Sie in einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westlichen Nische in dem kleinen

Raum südlich von der Treppe. Gehen Sie in diesem Raum zügig entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte

des Raums gebeamt, wo sich sofort eine Fallgrube öffnet. (Ja: genau die, die Sie bis nach Level 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zuge-macht haben, bzw. die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben.) Da Sie ja wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen. (Allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt.)

Sollten Sie das Glück haben, nach Ihrer Ankunft "Short-cut" an der Wand neben Ihnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie öffnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht, die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lock-picks zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Glück nicht so hold war, und Sie sich durch die Zystasen gekämpft haben, bleiben Sie in respektvollem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfelder an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten und Sie können Sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerbällen belegen. (Es sei denn, der düstere Fürst kreuzt auf und behindert Sie dabei.)

Nachdem Sie sich durchgeprügelt und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

Der vierte Weg:

Level 9:

KU — Way of the Fighter

Wenn Sie das erstmal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor gebeamt, in dem Sie als erstes den Small Shield finden. Gegenüber ist wieder eine imaginäre Wand, durch die Sie den kleinen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Levels halten sich wieder einige Fire Flies auf, die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder "von Hand" bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was

auch schon die Warnung in den Gängen vermuten läßt, denn da steht ausdrücklich "No Fireballs".

Wenn Sie sich nach Westen halten, gelangen Sie in einen Raum, in dem vier Ritter in Nischen stehen. Solange Sie nicht näher als zwei Schritte an die Nische herangehen, bleiben sie auch dort stehen. Wenn Sie also Interesse haben, sich zu prügeln, können Sie sie einzeln aus den Nischen locken und bekämpfen. Wenn Sie allerdings die Waffe aus der Wandnische im Westen nehmen, haben Sie gleich alle vier am Hals, und die Tür schließt sich solange, bis Sie einen anderen Gegenstand in die Wandnische legen. Lassen Sie diesen Raum also vorläufig in Ruhe, und begeben Sie sich ganz nach Süden, wo Sie an eine geschlossene Gittertür kommen.

Hinter dieser Tür steht ein weiterer dieser Ritter. Nehmen Sie eine Magic Box zur Hand und erledigen Sie erstmal die beiden Magierzwerge und den Giggler, um an die Wandschal-

ter für das Tor zu gelangen. Wenn Sie den dritten Schalter (den südlichen) auch noch betätigen, holen Sie sich damit einen weiteren Ritter herbei, der mitten im Raum erscheint und dadurch etwas schwieriger zu erschlagen ist.

Das einfachste ist, wenn Sie den eingeschlossenen Ritter unter die Tür locken, da ein Freeze Life anwenden, dann einen der beiden Schalter betätigen und zusehen, wie der Ritter zerbröselt. (Ein Oh-Ven-Spell beschleunigt den Prozeß etwas.)

Nachdem Sie sich des Ritters entledigt haben, können Sie den Gang betreten, dessen weiterer Verlauf von einer schwarzen Tür blockiert wird, die aber mit einem Schlag zu öffnen ist. Ziehen Sie sich anschließend wieder ein Stück zurück, und bekämpfen Sie die angreifenden Magierzwerge aus der Distanz mit Giftkugeln. Diese lassen einen ganzen Haufen brauchbarer Sachen zurück, u.a. auch ein Jewel Symal, welches dem Träger 15 Antimagie-Punkte einbringt.

In der nordwestlichen Ecke ist eine imaginäre Wand mit einem Iron Lock, welches zwei Geheimgänge freilegt: eine Treppe nach Level 10 und einen Gang zu einem der vier Ritter im Nebenraum, der sich gleich an die Verfolgung macht. Erledigen Sie ihn am besten nach dem gleichen Schema wie den anderen, und nehmen Sie dann den Executioner aus der Wandnische. Die restlichen drei Sie verfolgenden Ritter können Sie jetzt entweder auch noch umhauen oder einfach in dem Raum einsperren, da Sie hier nichts weiter verloren haben.

Da Sie nun schon einmal hier unten sind, dürfen Sie auch gleich noch den Drachen auf Level 10 erlegen, um Ihre Vorräte aufzufrischen. Benutzen Sie eine der Treppen, oder springen Sie in eine Fallgrube.

Level 10:

KU — Way of the Fighter

Außer dem Drachen gibt es hier unten noch einige Würmer und einen Giggler, aber die sollten Sie eigentlich nicht weiter behindern können. Im Sü-

den des Levels befindet sich ein kleiner Wandschalter, der wiederum einen Geheimgang freigibt. Um die dahinter liegende Tür zu öffnen, brauchen Sie entweder den Solid Key, den Sie erhalten, sobald Sie den Drachen erledigt haben, oder die Lockpicks. In dem anschließenden Raum finden Sie etliche Giftflaschen und Ful-Bomben sowie eine Kiste mit Magic Boxes. Über die Treppe im Norden gelangen Sie wieder nach oben.

Wenn Sie wieder oben sind, müssen Sie eine Tür zerschlagen; passen Sie auf, daß Sie nicht erst in eine der beiden getarnten Fallgruben fallen. In dem Gang zur Treppe nach Level 8 erwarten Sie einige Mumien, die sich auf wundersame Weise ständig vermehren, solange Sie nicht direkt vor der Treppe stehen. Bis dahin werden Sie gut beschäftigt. Laßt Eure Party in einer monsterfreien Zone ausruhen und die Wunden auskurieren.

Nächsten Monat geht's dann zur Sache: Wir legen uns mit Lord Chaos an. al

! Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- | | |
|---------------|--------------------|
| ★ Dragon Wars | ★ Elite |
| ★ Bloodwych I | ★ Pool of Radiance |
| ★ Hillsfar | und viele andere |
| | (Liste anfordern) |

Demnächst:

Champions of Krynn u. Chaos strikes back (Vorbestellung möglich).

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

AFC Computer & Telefonfachhandel

4048 Grevenbroich 2 • Poststraße 75

Tel. 02181/737 97/3562

Versand & Ladenverkauf

Computerspiele in großer Auswahl zu Top-Preisen, alle Systeme

	Amiga/ST	C 64/IBM	Fragen Sie nach weiteren Programmen, denn unsere Preise sind heiß.	
Great Court	47/47	43/66		
Dragons Breath	69/69			
F-29	59/59		AT-286 12 MHz	ab 1499 DM
Midwinter	59/59	/66	AT-386/86 16 MHz	ab 1999 DM
Investation	59/59		AT-386 20 MHz	ab 2999 DM
Damocles	59/59			

Amiga 3.5"-Laufwerk extern 199 DM, intern 179 DM.

Atari 3.5" extern 219 DM, Anrufbeantworter ab 183 DM.

Disketten 3.5" 13,90 DM, 5,25" 5,60 DM, Autotelefon ab 4999 DM netto,

Drucker LQ-400 689 DM, LC-10 439 DM.

Wir haben Top-Preise. Fragen Sie nach weiterem Computer- & Telefonzubehör.
Händleranfragen erwünscht.



CPC Aktuell

Epyx Action	43,90/52,90
Super Wonderb.	32,90/42,90
J. Nicklas Golf	32,90/49,90
Winners	42,90/52,90
Rainbow Island	35,90/46,90

Sierra - Adventures

Lösungen jeweils
DM 12,-

ST Aktuell

Ultima 5	79,00
Black Tiger	59,90
Full Metal Planet	69,90
Supercars	59,90
Tower of Babel	69,90
P 47	69,90
Space Ace	109,90

Lieferung per Vorauskasse, zuzügl. DM 4,- (Ausl. 6,-), Nachnahme DM 6,50 (Ausl. 10,-)

PC Aktuell

Larry 3	99,00
Hero's Quest	109,90
Star Trek 5	77,90
Flight Simulator 4.0	109,90
Blue Angels	69,90
Colonel's Bequest	109,90
Ghostbusters 2	79,00
Codename: Iceman	109,90
King's Quest V	109,90

**Fordern Sie unseren
kostenlosen**

Gesamtkatalog an!

- ☐ PC-Katalog
☐ ST-Katalog
☐ CPC-Katalog

Zutreffendes bitte ankreuzen.

Name _____

Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Coupon ausschneiden und senden an:
Power per Post (Inh. W.Rätz)
Postfach 1640
7518 Bretten Pplay 5/90

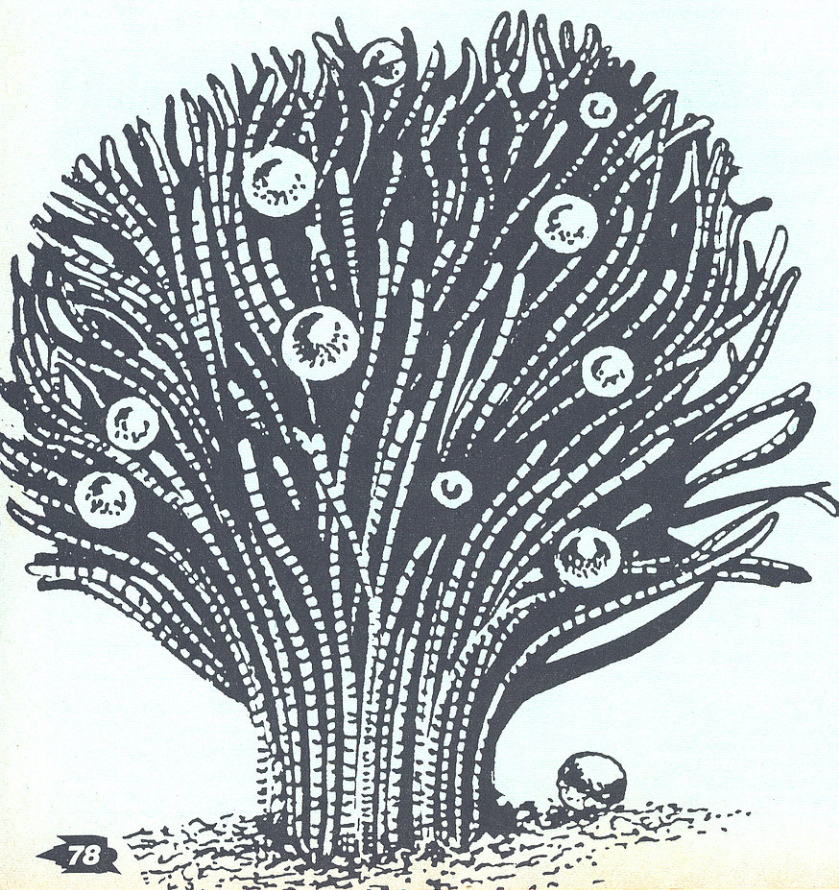
In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzdrukken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 zu begleiten.

Mit der ISS Furchtlos fliegen wir endlich weiter durchs All: Willkommen zum dritten Teil des Starflight 1 Clue Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue Book (Teil 3)



Kapitäns Log, Sternzeit 13.08.4620 20:34.31

In einigen Ruinen (28Nx4E) der Alten fanden wir einen Artefakt, der aussah wie ein schwarzes Ei (Black Egg). In einem anderen Gebäude entdeckten wir eine uralte Nachricht mit den Koordinaten (56N x16W) für das Offensiv-Hauptquartier der Erde, das auf dem Planeten Mardan 2 sein soll. Wir kehrten zum Planeten Heaven zurück und nahmen dort unsere Mineralien-Depots an Bord. Danach flogen wir zum Raumhafen.

Kapitäns Log, Sternzeit 19.08.4620 11:54.23

Wir verkauften unsere Mineralien und unser überzähliges Endurium. Aber dieses schwarze Ei werden wir behalten, zusammen mit unserem "Crystal Orb". Jetzt haben wir "Raumpiraten" sogar etwas Beute an Bord.

Da sind ein paar seltsame Notizen über das Sternbild des Kreuzes (Cross-Constellation) im Sternhafen. Ich glaube, da werden wir als nächstes mal reinschauen.

Kapitäns Log, Sternzeit 29.08.4620 23:34.11

Falerion, unsere friedliebende Elowan, drückte ihre Besorgnis aus, als wir das Wurmloch bei 118,107 benutzten. Sie erzählte uns, daß das Kreuzsternbild am anderen Ende des Wurmloches zum Gebiet der Gazurtoids gehört, einem Haufen fremdenfeindlicher und unfreundlicher Gesellen. Die Elowan entdeckten, daß wir möglichst die Schutzschirme runterfahren und die Waffen ausschalten sollten, bevor wir in dieses Gebiet eindringen. Das ist der einzige Weg, mit dieser Rasse sicher und friedlich klarzukommen. Außerdem sollten wir uns auf eine höfliche und respektvolle Art mit ihnen unterhalten. Vor allem müssen wir darauf aufpassen, daß wir ihnen nicht widersprechen. Es ist eine schwierige Entscheidung, aber solange es keine Ausweichmöglichkeiten gibt, werde ich Falerions Rat annehmen.

Die Furchtlos erreichte das Gebiet der Gazurtoids — umgeben von feindlichen Schiffen. Flucht war unmöglich, allein schon wegen ihrer großen Anzahl. Bevor wir allerdings durch das Wurmloch flogen, hatten wir unsere Schilde und Waffensysteme deaktiviert. Nun traten wir mit den Gazurtoids in einer extrem unterwürfigen Art und Weise in Verbin-

Computers op und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

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

NEU: PC Engine Super Grafx + Battle Ace 649,-

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-
RGB-Cable-Booster	79,-
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99,-
Sonderanalog-CD-ROM	099,-
Darius	139,-
Golden Axe	139,-
Siderarms special	139,-
Red Alert	139,-
Wonderboy Monster Lair	139,-
Varia II	59,-
5-Player-Adapter	119,-
Horri Commander Joypad	119,-
Atomic Robo Kid	109,-
Blood Wolf	119,-
Chase HQ	119,-
City Hunter	119,-
Cybercore	119,-
Dungeon Explorer	119,-
F Triple Battle	109,-
Final Lap Twin	109,-
Gurthud	119,-
Heavy Unit	119,-
Knight Rider	119,-
Motorcycle	119,-
Mr. Hi	119,-
Neotopia	119,-
Ninja Warriors	119,-
New Zealand Story	119,-
Paranoia	119,-
PC Kid (PC-Engine)	119,-
Son San II	119,-
Side Arms	119,-
Space Invaders	119,-
Super Volleyball	119,-
Tiger Hell	119,-
Tiger Road	119,-
USA Pro Basketball	119,-
Volley	119,-
World Court Tennis	99,-
PC Engine Fan	15,-

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

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

Konsole + 1 Spiel	449,-
Joyboard ST	99,-
Air Driver	139,-
Forgotten Worlds	139,-
Ghosts and Ghouls	139,-
Herzog II	139,-
Kuuhajiro II	139,-
New Zealand Story	139,-
Rambo II	139,-
Real Sports Basketball	139,-
Sekiban	139,-
Super Hang On	139,-
Super Master Golf	139,-
Super Shindory	139,-
Tatsujin	139,-
World Cup Soccer	119,-
Zoom	119,-
Sega Fan	15,-

Atari Lynx

Lynx Grundgerät	399,-
Blue Lightning	69,-
Blacktop	69,-
California Games	69,-
Dates of Zerkon	69,-
Chips Challenge	69,-

Ankündigungen für April/Mai bei Anzeigenschluß

Amiga - Atari ST - C 64 - IBM - PC Engine - Sega Mega Drive

688 Attack Sub	79,-	Amiga	399,-
A10 Tank Killer		IBM	79,-
Assault Suit Leynos		Sega Mega Drive	79,-
Atomic Robo Kid		Sega Mega Drive	79,-
Conquest of Camelot	119,-	IBM	79,-
Cyberball		Atari ST/Amiga/C64	79,-
Batman		Sega Mega Drive	79,-
Bebal		PC Engine	79,-
Budokai	79,-	Amiga	79,-
Champions of Krynn		IBM/C64	79,-
Damocles		PC Engine/CD	79,-
Death Bringer		Atari ST/Amiga/IBM	79,-
Dynamic Debugger		Amiga	79,-
Elex		Atari ST/Amiga	79,-
F-29 Retaliator		Amiga	79,-
Final Zone II		Atari ST/Amiga	79,-
Football Manager World Cup		Sega Mega Drive	79,-
Ghosts		Atari ST/Amiga	79,-
Gravity		Atari ST/Amiga	79,-
Imperium		Atari ST/Amiga	79,-
Lost Patrol		Amiga	79,-
Midwinter		PC Engine	79,-
Proites	79,-	Atari ST/Amiga	79,-
Psycho Chaser		Amiga	79,-
Shaman M4		PC Engine	79,-
Space Rogue		Amiga	79,-
Splatterhouse		PC Engine	79,-
Soccer Human Cup 90		PC Engine	79,-
Starlord		Sega Mega Drive	79,-
Super Monaco GP		Atari ST/Amiga/IBM	79,-
Tennis Cup		Atari ST/Amiga	79,-
Their Finest Hour		Atari ST/Amiga	79,-
Tower of Babel	79,-	Atari ST/Amiga	79,-
Unreal		IBM	79,-
Wallpap		IBM	79,-

C 64 Disc

Bomber	45,-
Boxing Manager	45,-
Carrier Command	45,-
Chambers of Shaolin	45,-
Dragon Wars	45,-
Egypt 21	45,-
Ferrari Formula One	45,-
Great Courts	45,-
Ghostbusters II	45,-
Ghouls n Ghosts	45,-
Iron Lord	45,-
Knights of Legend	45,-
North Sea Inferno	45,-
P-47	45,-
Panzer Battles	45,-
Rainbow Islands	45,-
Rock n Roll	45,-
Starlight	45,-
Space Rogue	45,-
Starlight	45,-
Tangled Tales	45,-
War of the Lance	45,-
Windwalker	45,-
X-Out	45,-

C 64 Disc - Bestseller Classics

Bards Tale III	45,-
Battle Chess	45,-
Battle of Napoleon	45,-
Dragon Wars	45,-
Football Manager II + Kit	45,-
Curse of the Azure Bonds	45,-
Em Hughes Int. Soccer	45,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	45,-
Pool of Radiance	45,-
Sentinel Worlds	45,-
Star Trek	45,-
Steel Thunder	45,-
Ultima V	45,-
Wasteland	45,-
Gunship	45,-
Microprose Soccer	45,-
Pirates	45,-
Red Storm Rising	45,-
Silent Service	45,-
Heath Fighter	45,-

Healthbooks:

Bards Tale III/II	19,29
Dragon Wars	29,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Cues II	39,-
Starlight	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-
Bombard	79,-
Chaos Strikes Back	69,-
Conquest	69,-
Dungeon Master	69,-
F-16 Falcon	69,-
F-16 Falcon Mission Disc	69,-
Great Courts	69,-
Indiana Jones Adv.	79,-
Iron Lord	79,-
Maniac Mansion	79,-
Midwinter	79,-
Omega	89,-
Pirates	79,-
Piemania	59,-
Player Manager	69,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	39,-
RVF	59,-
Rings of Medusa	59,-
Shadow of the Beast	79,-
Shout'em up Const. Kit	79,-
Star Command	109,-
ST OS II	79,-
TV Sports Football	79,-
Ultima V	89,-
Xenon II Megablast	79,-
X-Out	59,-

Atari ST

Amiga	79,-
Austinitz	79,-
Black Tiger	79,-
Bombard	79,-
Boxing Manager	79,-
Cabal	79,-
Chambers of Shaolin	79,-
Fine Brigade	79,-
Full Metal Planet	79,-
Ghostbusters II	79,-
Ghouls n Ghosts	79,-
Highway Patrol 2	79,-
Hound of Shadow	79,-
Informant See Pack	79,-
Kaiser	79,-
Ninja Warrior	79,-
North Sea Inferno	79,-
P-47	79,-
Red Storm Rising	79,-
Rock n Roll	79,-
SEUCK	79,-
Space Ace	79,-
Space Harrier II	79,-
Supremacy	79,-
Sidger Cars	79,-
Wayne Gretzky Icehockey	79,-
Westphaler	79,-
Windwalker	79,-

IBM

688 Attack Sub	89,-
Block Out	75,-
Bundesliga Manager	69,-
Colonel Blaz	119,-
Conqueror	79,-
Curse of the Azure Bonds	79,-
Die Hard	75,-
Dragons Lair	159,-
Dragon Wars	69,-
European Challenge	79,-
European Space Simulator	119,-
Great Courts	119,-
Harpoon	119,-
Flight Simulator IV	129,-
Flight TV Handbuch dt.	29,-
Heroes Quest	119,-
Indiana Jones Adv.	79,-
Indianapolis 500	69,-
Knights of Legend	119,-
Lesuremail Larry III	99,-
M1 Tank Platoon	89,-
Populous	79,-
Populous Data Disc	89,-
Sherman M4	75,-
Sim City	79,-
Starlight II	79,-
Star Tank Racer	79,-
Sword of the Samurai	79,-
Tank	89,-
Their Finest Hour	89,-
TV Sports Football	89,-
Wayne Gretzky Hockey	75,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller-Classics

Battle Squadron	75,-
Bombard	75,-
Conquest	75,-
Dragons Breath	75,-
Drakhen	79,-
Dungeon Master 1 MB	79,-
F-16 Falcon	69,-
F-16 Mission Disc	69,-
F-16 Combat Pilot	69,-
Ghouls and Ghosts	69,-
Great Courts	69,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Iron Lord	79,-
It came from the Desert	109,-
Kaiser	49,-
Kick Off Extra Time	39,-
Lesuremail Larry II 1 MB	99,-
Maniac Mansion	79,-
Ninja Warriors	69,-
Piemania	69,-
Player Manager	69,-
Populous Data Disc prom. Land	39,-
Rainbow Islands	69,-
Rings of Medusa	79,-
RVF	75,-
Shadow of the Beast	89,-
Sim City 512k	89,-
Space Ace	119,-
Star Command	79,-
Star Flight	79,-
TV Sports Football	79,-
TV Sports Basketball	79,-
Xenon II Megablast	79,-
X-Out	59,-

Amiga

Amiga	79,-
Austinitz	79,-
Black Tiger	69,-
Block Out	75,-
Brodino	79,-
Bundesligamanager	69,-
Cabal	69,-
Chambers of Shaolin	69,-
Dragons Lair II	119,-
Europa, Sp. sim.	69,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostbusters II	69,-
Gold of the Americas	69,-
Gunship	79,-
Highway Patrol	69,-
Infestation	69,-
Kingdom of England	69,-
Levin Tarnaria	69,-
Lords of the Rising Sun	79,-
Manchester UTD	69,-
North Sea Inferno	39,-
Omega	69,-
Operation Thunderbolt	69,-
Risk	69,-
Pinball Magic	59,-
Scramble Spirits	69,-
Space Quest III 1 MB	89,-
Space Harrier II	69,-
Summermedien	69,-
Supernova	59,-
Turn II	79,-
Typoon Thompson	69,-
Westphaler	79,-
Windwalker	69,-
Xenomorph	69,-

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

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

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

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/502677 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

dung. Es klappte! Nachdem sie uns einen unehrenhaften Tod voraussagten, ließen sie uns alleine.

Danach benutzten wir wieder eines der vielen Wurmlöcher, die es hier gibt. Diese Gegend ist eine regelrechte Kreuzung für Wurmlöcher. Wir nahmen das bei 101,77, direkt unter dem gelben G-Klasse-Stern aus dem Kreuzsternbild. Wir erreichten das Territorium der Spemins bei 61,131. Die Spemins und die Gazurtoids sind echte Rivalen, was das widerliche Verhalten anbelangt. Wir gaben unsere unterwürfige Haltung auf und schickten zwei ihrer Schiffe in die ewigen Jagdgründe. Als wir den Kampf beendeten und das übrige gebliebene Schiff anfunkten, waren die Spemins sehr entgegenkommend und bereit, wichtige Informationen mit uns auszutauschen. Sie erzählten uns etwas über eine große "Stadt der Alten" in einer Nebelwolke, die auf dem Kurs zu ihrem Heimatplaneten liegt.

Nachdem wir die Trümmer der zerstörten Schiffe nach Brauchbarem durchsuchten (was Falerion und Bethamial sehr mißfiel), verließen wir das Gebiet der Spemins.

Kapitäns Log, Sternenzzeit 02.09.4620 18:53:19

Wir folgten den Anweisungen der Spemins und fanden uns in einer mittelgroßen Nebelwolke wieder, die mit Wurmlöchern durchsetzt war. Im System 56,144 fanden wir drei Eisplaneten. Auf einem dieser Planeten entdeckten wir die Stadt der Alten. Diese Stadt ist ein wahres Paradies für Archäologen, und die Ruinen könnten den Spezialisten von Interstel sicher eine ganze Menge erzählen. Wie auch immer, wir sind nur ausgerüstet, um mit den großen Lagerstätten von Endurium unsere fast leeren Tanks zu füllen, was wir sehr zu schätzen wissen. Das einzige andere für uns interessante Ding sah aus wie eine Kristall-Perle (Crystal Pearl). Ich werde sie zu unserer Kollektion von Piratenbeute auf der Brücke legen.

Kapitäns Log, Sternenzzeit 06.09.4620 02:46:22

Wir nahmen Kurs nach Hause, nachdem wir beinahe unser Leben und unser Schiff in einem der gefährlichsten Rennen der Galaxis verloren hatten. Nachdem wir eine ganze Reihe von Wurmlöchern benutzt hatten, wurden wir von einem einzelnen Uhlek-Schiff

angegriffen. Wir haben über sie schon von anderen Rassen gehört, aber wir waren auf diese kompromißlose Wildheit des Angriffs überhaupt nicht vorbereitet. Unseren Versuch, mit ihnen in freundlichen Kontakt zu treten, wiesen sie einfach zurück. Wir hatten nicht mehr genug Zeit, die Schilde hochzufahren, bevor der erste Schuß unsere Schiffshülle traf. Dieser Treffer zerstörte unser Kampfnavigationssystem, und der zweite verletzte meine Besatzung schwer. Meine Besatzung! Ich nahm den Helm und versuchte uns aus dem Kampf herauszumanövrieren. Sobald wir in den normalen Navigationsmodus gingen, erschien plötzlich ein heller Blitz. Der Blitz kam von der Kristall-Perle, die in der "Piraten-Schatztruhe" auf der Brücke war. Irgendwie teleportierte uns dieses Ding aus dem Gebiet der Uhleks. Es sieht so aus, als wenn wir es bis zum Sternhafen schaffen würden. Dort brau-

chen wir dringend medizinische Versorgung und Reparaturen. Unser medizinischer Offizier, Bethamial, ist am schwersten von allen verwundet. Verdammt seien die Uhleks!

Kapitäns Log, Sternenzzeit 07.09.4620 11:16:25

Bethamial wird leben! Sie wird eine ganze Zeit in der Fotosynthese-Kammer bleiben müssen, aber sie wird wieder in Ordnung kommen. Ich weiß, eigentlich ist es verkehrt, einen Elowan als "Er" oder "Sie" zu bezeichnen, aber ein "Es" ist so unpersönlich und würde ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit rauben. Schon wieder ein unangebrachter Widerspruch. Mein Vater hatte recht: All dieser Philosophie-Unterricht auf der Universität ist verschwendete Zeit. "Warum darüber den Kopf zerbrechen, wenn Du ein Raumschiff fliegen willst, Junge? Wer braucht einen fliegenden Philosophen?" Es hat ihm nie Spaß ge-

macht, meinen intensiven Diskussionen über Kontroversen und faszinierende Dinge, die ich mit Mutter führte, zu lauschen. Sie und ich haben so manche Nacht damit verbracht, über "Kritische Empfindungen" zu reden und mit Zeitreise-Paradoxa zu spielen. Und nun stehe ich hier, Kapitän der **Furchtlos** und der Prachtbursche von Interstel. Und ich wünschte, ich könnte jeden Uhlek aus dem Raum-Zeit-Kontinuum pusten, für das was sie meiner Crew angetan haben. Falerion, Phenociti und Vefutixi werden in wenigen Tagen aus der medizinischen Abteilung entlassen. Wir werden aber auf Bethamial warten, bevor wir weiterfliegen.

Kapitäns Log, Sternenzzeit 14.09.4620 21:49:44

Bethamial ist bereit, ihre Aufgaben wieder wahrzunehmen. Die **Furchtlos** ist mit den besten Waffen und Schilden ausgerüstet, die es bei Interstel gibt, und wir werden noch morgen früh vom Sternhafen starten. Wir nehmen Kurs auf das Gebiet der Elowan und der Thrynn.

Kapitäns Log, Sternenzzeit 04.10.4620 19:31:24

Die Elowan, die wir trafen, waren so sehr mit den Vorbereitungen für ihr "Harvest Festival" beschäftigt, daß sie nicht besonders lange mit uns reden konnten. Als ich Falerion und Bethamial darüber fragte, waren sie zu sehr beschämt, um zu erklären, was dieses "Harvest Festival" sei. Ich vermutete, daß es etwas mit den mysteriösen und geheimnisvollen Vermehrungsriten der Elowan zu tun hat. Um mit den Thrynn zu kommunizieren, müssen wir zum Sternhafen zurückkehren und Bethamial und Falerion dort für eine Weile zurücklassen. Die Thrynn würden nie mit uns reden, wenn sie wüßten, daß auch nur ein Elowan an Bord des Schiffes ist. Für diesen Flug heuern wir einen Thrynn als Kommunikations-Offizier an.

Orkanartige Stürme, Schneetreiben und zeitweiser Stromausfall verhindern es, die Bordbucheintragen der **ISS Furchtlos** in dieser **POWER PLAY**-Ausgabe weiter zu verfolgen. Umfangreiche Klimaforschungen haben ergeben, daß erst in vier Wochen der nächste Teil der Abenteuer von Kapitän Max Zeflin und der **ISS Furchtlos** erscheinen wird. Bis dahin: fröhliche Alienhatz.

mh



[illegible]

4. Dragon Wars	64	49,90	 AM, PC, ST, 74,90	C 64 44,90	 AM 69,90 ST 67,90 inkl. L+P 84,90	 AM ST PC 67,90 inkl. L+P 84,90	 Frank Heidak Cards Welcome
5. Knights of Legend	C 64 69,90 PC 99,90	AM 69,90					
6. Their finest Hour	PC 89,90	ST 67,90					
7. Sim City	64 44,90/AM, ST, PC 99,90	inkl. L+P 84,90					
8. Space Rogue	C 64 69,90 89,90						
9. Populous	AM, ST, PC 74,90		3 RINGS OF MEDUSA	2 MANIAC MANSON	1 INDIANA JONES (LUCASFILM)		
10. Drakkhen	AM, ST, PC 74,90						

MAN SPRICHT DEUTSH!

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

[illegible]

Battle Chess, Budokan, Castlemaster, Day of Pharaoh, Driven Force, Dyer 07, Fiendish Freddy, Golden Goblins, Hound of Shadow, Infestation, Jeanne Darc/Bozuma, Jet, Lancaster, Legend of Faergheil, Oil Imperium, Pipe Mania, Populous, Powerdrome, Rallye Cane, Shadows of the Beast, Space Ace, Strix, Tennis Cup, Walker, X Out.

SIERRA	Spielprogramm inkl.
MEGAPACKS	Lösung und deutscher
	Befehlsmanuale
Codename Iceman	PC PC 134,90
Colossus Reborn	ST, PC 142,90
Goldrush	AM, ST, PC 99,90
Hero's Quest	ST, PC 129,90
King's Quest 1, 2 oder 3	AM, ST, PC 109,90
King's Quest Triplepack (1, 2, 3)	AM, ST, PC 99,90
Knight's Quest 1, 2 oder 3	ST, PC 109,90
Knight's Quest 1, 2, 3 u. 4 zus.	ST, PC 199,90
Legend of Kyrandia	ST, PC 79,90
Lairage Sult Lary 3	ST, AM 89,90
Lairage Sult Lary 4	ST, PC 109,90
Lairage Sult Lary 5	ST, PC 139,90
Lairage Sult Lary Triplepack	ST, PC 279,90
Manhunter New York	AM, ST, PC 99,90
Mutant Man Francisco	ST, PC 109,90
Police Quest 1	ST, PC 79,90
Police Quest 2	ST, PC 79,90
Space Quest Doppelpack (1 u. 2)	ST, PC 149,90
Space Quest 1	AM, ST, PC 99,90
Space Quest 2	AM, ST, PC 99,90
Space Quest 3	AM, ST, PC 99,90
Space Quest Triplepack (1, 2, 3)	AM, ST, PC 259,90

DeLuxe Paint 2 enhanced	PC	278,00
DeLuxe Paint 3	AM	248,00
DeLuxe Video	AM	248,00
Design Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint 3	AM	178,00
Digi View Mail 4.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erkundung 1 oder 2	AM	44,90
Instant Musik	AM	44,90
Mathematik 1 oder 2	AM	44,90
Letto	AM	44,90
Physik	AM	44,90
Sadrom	AM	84,90
TFM X Chris Hülbecks Werkstatt	AM	129,90
Turbo Print II	AM	44,90
X-Conv 2.1, Konstrackmodul	AM	69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test"
und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr
Programm vor dem Versand.

Programname	Amiga	Atari	C64	PC
Fruchtbar	D	19,90		39,90
720 Grad	D		19,90	
Freibilder	D		9,90	
Garrison	D		19,90	
Gauntlet	D	34,90		
Gauntlet 2	D	29,90		
Goldrunner	D		19,90	
Hot Shot	D	19,90	19,90	
Marble Madness	D		9,90	
Mission Elevator	D		19,90	
Northwood	D		9,90	
Roadways	D	19,90		
Sylvester (3D-Action)	D	19,90		
Starways	D	19,90	19,90	
Thundercats	D			
Warzone	D	14,90		
Warrior	D	19,90		
Archon Collection	D	39,90		
Baro's Land (4 Disk)	D	39,90		
Baro's Land 2	D	39,90		
Baro's Land 3	D	39,90	24,90	
Dungeon Wizard	D		29,90	
Dungeon Wizard - Baro's Land 1	D		49,90	
Dragon	D	39,90		
Roadwar Europe	D	39,90	39,90	
Warland	D	39,90		39,90
War Zone 2	D		29,90	
Warrior's Kompendium	D	29,90	34,90	
Heavy Sea	D	49,90	49,90	49,90
Oil Imperium	D	49,90	49,90	
Oil Wars	D	39,90	19,90	
Football Of The Year	D	19,90	19,90	
Kick Off	D	19,90	19,90	
Kick Off Extra Time	D	49,90	49,90	
Seconds Out	D	19,90		
Settling In	D	19,90	19,90	
Sharks	D			
World Games	D	19,90	19,90	
World of Shards	D			
Eyes	D			
Freez As	D	19,90		
Highway Rampage	D	29,90	29,90	39,90
Nuclear Powered Lands	D	29,90	29,90	

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

☐ Komplettlösung

☐ Plan/Pläne

☐ deutsche Anleitung

☐ Software-Test

☐ Programmbestellung

☐ Zubehör/Hardware

☐ aktuelle Preisliste

Name:
 Straße:
 Wohnort:
 Telefon:

☐ Bitte senden Sie mir kostenlos Ihr aktuelles Kundenmagazin mit Preisliste zu!

Computer-Programmservice Frank Heida
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41

Viele Fragen, wenige Antworten: Unter diesem Motto könnte Sierras "Manhunter 2" stehen. Grund genug für uns, Tips und Tricks für den erfolgreichen Personen-Jäger zu veröffentlichen.

Bei unserer Landung sind wir unglücklicherweise genau auf einem anderen Manhunter gelandet. Dessen MAD und seine Identifikationskarte (ID-Card) nehmen wir an uns. Damit wären wir gleich bei der ersten und wichtigsten Regel bei Manhunter:

Alles und jeden "tracken" und so viele Namen wie möglich ins MAD eingeben!

Über das MAD sehen wir folgende Orte:

Bank of Canton
Warehouse
The Ferry Building
Embarcadero Fountain
Hide Street Pier

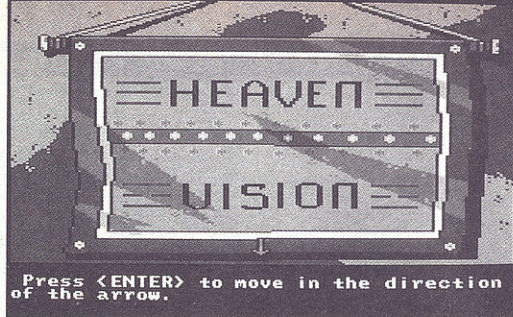
Da wir die Spur des Verbrechers in dem anderen Raumschiff sowieso verloren haben, werden wir die Orte jetzt alle besuchen. Bei der "Bank of Canton" fällt uns nichts Ungewöhnliches auf. Die Türen sind verschlossen, nur in das Gebäude daneben kommt man rein. Wir entdecken ein Loch in der Wand und schließlich einen Toten über einem Schreibtisch liegend. In seiner Handfläche ist ein Drache eingegraben. Auf dem Tisch liegt ein grüner Zettel mit der Aufschrift "Greetings fellow Dragons! The R3 is the L1 to R4." Im Papierkorb steckt außerdem ein Stück eines Zeitungsartikels. Darauf wird etwas von dem Wissenschaftler "Noah G..." erzählt. Sein Nachname ist unleserlich, da der Fetzen an der Stelle abgerissen ist. Gibt's in dem Raum sonst noch was? Der Tresor ist leer, also verschwinden wir wieder. Auf dem MAD haben wir gesehen, daß es ein Stück weiter links neben der Bank eine Prügelei gab. Dort gehen wir hin und finden

noch einen weiteren Toten auf der Straße. Auch er hat das Drachenzeichen in der Hand. Neben ihm liegt ein "Laundry Receipt". Durchsucht ihn gründlich, bei ihm findet Ihr noch etwas ganz Wichtiges.

Als nächstes geht's ab zum Lagerhaus (Warehouse). Um durchs Lagerhaus durchzukommen, stellt man in der Menüleiste die Action-Sequenz auf "Easy Arcade". Wir müssen zur Tür unten links in der Ecke, ohne uns von den patrouillierenden Robotern schnappen zu lassen. Dort finden wir einen Hammer (Mallet) und eine blutige Kritzelei auf der Tischplatte ("Zac — me hurt ... me got it ... traitor Mic ... me at den"). Den Hammer sollte man sich ganz genau anschauen.

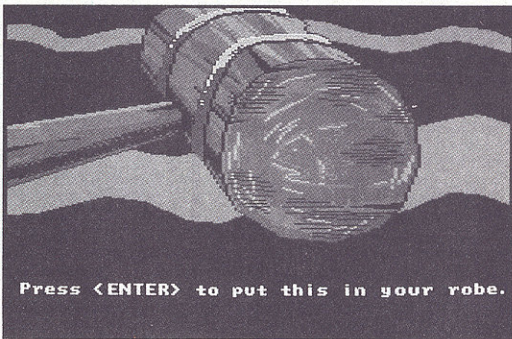
Beim Fährhaus sollte man alles untersuchen, rein kommt man jedoch nicht. Auch sonst kann man hier nichts ausrichten. Also ab zum letzten Ort, den wir auf dem MAD betrachteten: der "Embarcadero Fountain". Wir müssen unverletzt zum rechten Rohr gelangen. Dort angekommen sollte man sofort speichern. Im Rohr müssen wir bis ganz nach rechts laufen, ohne daß die Ratten uns erwischen. Deswegen auch hier immer fleißig speichern, sonst hat man keine Chance. In dem sehr unordentlichen Raum gibt's ein Bett mit einem merkwürdig deformierten menschlichen Körper drauf. Den Glasbehälter (Flask) nehmen wir an uns. Unter dem Bett liegt noch ein Gegenstand, den wir ebenfalls mitnehmen sollten.

Jetzt geht's zum "Hide Street Pier". An der Pier liegt ein Dampfer. Davor stehen viele Kisten mit "Medical Supplies". In der Ferne sieht man Alcatraz. Runter an den



Was fand Tad Timov an dem Wandbehang nur so toll?

Ohne den Hammer aus dem Lagerhaus läuft nichts



Manhunter 2 DIE LÖSUNG

Strand. Unter dem Landungssteg kann man nach oben klettern. Auf dem Loch steht jedoch eine Kiste, so daß man da nicht weiter kommt. Schaut da mal ins Kanalrohr und dann viel Spaß.

Als letztes marschieren wir dann ins Zuhause des toten Manhunters. Dort finden wir in der Schublade ein Stück Stoff mit einem angehefteten Zettel: "Rub Jewel of heaven". Es wird immer mysteriöser. Aus dem Fenster erblicken wir den roten Quälms ausstoßenden "Coit Tower" und die über und über mit Dreck bedeckte "Transamerica Pyramid".

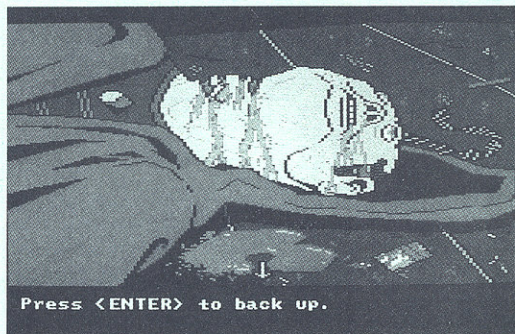
Sonst gibt es nichts weiter zu erforschen. Das Spiel geht

aber auch nicht weiter. Klar, zurück zur Bank of Canton und dort auf der Tür den Namen entziffern. Wenn das MAD die ID Nummer 091156 ausgibt, seid Ihr auf dem richtigen Weg. Anschließend marschieren wir in das Apartment des toten Bankdirektors.

Wenn wir jetzt alles richtig gemacht haben und an einen Ort verweisen wollen, müßte das MAD wie verrückt anfangen zu tuten. Wir werden von den Orbs nach Hause gerufen und sollen dort auf neue Anweisungen warten. Vorher muß man jedoch zwei Namen eingeben. Wenn trotz alledem doch nichts passiert, bleibt nur eine Möglichkeit über: Ihr seid



Viel Aufregung für nichts, oder? Die Rolle aus dem Tempel.



Diesen armen Passanten sollte man genau durchsuchen

nicht überall dort draufgegangen, wo man hopsgehen kann. Doch, doch, Ihr habt richtig gelesen, wir wissen auch nicht, was sich die Manhunter-Programmierer dabei gedacht haben. Auf jeden Fall noch mal zurück und alle gefährlichen Situationen "durchsterben". Dann geht's auf jeden Fall weiter.

Der 2. Tag

Wenn man von dem Orb den neuen Auftrag hat, befragt man als erstes wieder das MAD. Es gibt viele Orte zu sehen und viele Leute zu "tracken". Wenn man alles richtig gemacht hat, sollte man auf folgende Orte stoßen:

Pier 5
The Temple
The Shop
Transamerica Pyramid
Dr's House
Laundry
Cable Car Barn
Private Club

Da haben wir ja eine ganze Menge zu tun. Als erstes geht's zur Pier 5, wo wir auf einen 2.

toten Ratten-Menschen stoßen, ähnlich dem, den wir bei der Embarcadero Fountain gefunden haben. Er trägt einen Maulkorb, den wir am besten mitnehmen.

Beim Maulkorb müßten bei Euch jetzt die Alarmglocken klingeln. Genau, den können wir dem Hund in Tad Timovs Apartment verpassen, so daß der uns nicht mehr zerfleischen kann. Gesagt, getan. In dem Zimmer finden wir außerdem eine Kammer und ein merkwürdiges Wandgemälde.

Als nächstes besuchen wir den Tempel. Dort verteidigen wir uns als erstes gegen vier Ninja-Geister, die mit Shurikans auf uns schmeißen. Wenn das erledigt ist, hebt sich der Buddha an und wir können die Treppe rauffahren. Die Ninjas dort oben schmeißen uns auf einen Steg mit glühenden Kohlen. Darunter blubbert konzentrierte Säure, also nicht daneben treten. Zwischenspeicher hilft auch hier. Wir kommen schließlich beim Steg an und wohnen einer Zeremonie bei, bei der in die Handfläche des Betroffenen ein Drachen-

Symbol eingebrannt wird (aha!). Wenn wir an der Reihe sind, schnappen wir uns jedoch flugs eine der Rollen hinter dem Zeremonien-Meister und springen sofort aus dem Fenster. Auch jetzt sollte man nicht vor dem Tempel stehenbleiben. Wir laufen statt dessen nach rechts, wo uns ein alter Chinese mit einer Pfeife erwartet. Die Symbole auf den Tabak-Töpfen kommen uns bekannt vor. Denkt an den Wandbehang bei Tad Timov. Nehmt vier Prisen aus nur einem Topf mit dem entsprechenden Symbol des Wandbehangs. Das Gesicht im Rauch sollte man sich merken. Der Alte gibt uns jetzt eine Statue.

Den Shop kann man gerne besuchen. Der Typ schaut sich zwar genüsslich einen abgehackten Finger an (merken!), aber ausrichten kann man dort nichts. Also weiter zur "Transamerica Pyramid". Dort sollen wir einen Gefangenen befreien. Wenn man die Waffe von der Wand nimmt, gibt's einen Höllen-Alarm. Also schnell wieder raus und noch mal rein. Laßt um den Roboter herum, ohne daß dieser Euch trifft. Er wird dann von dem Sklaven abgelenkt, so daß dieser flüchten kann. Der Sklave wird uns das später danken.

Als nächstes geht's zum "Doctor's House". Dem blauen Typ auf dem Tisch fehlt ein Arm (merken!), außerdem hat er merkwürdige Initialen auf Stirn und Arm eingeritzt (bekannt aus "Manhunter New York"). Im Hinterzimmer liegt noch ein Toter. In der Tasche steckt ein Brief. Außerdem sollte man die Urin-Probe in dem Reagenzglas (Test Tube) mitnehmen. Wir haben ja schließlich einen leeren Gegenstand dabei.

Als nächstes steht die Laundry auf der Liste. Die hat aber geschlossen, so daß wir anschließend zur "Cable Car Barn" laufen. Habt Ihr Euch gemerkt, wo der Schalter zum Öffnen der Tür war? Im Wagen wird's schon interessanter. Dort liegen nämlich ein Haufen Leichen, die eine wieder mal mit dem "P" auf der Stirn. Im Gürtel steckt eine Rolle, die wir mitnehmen. Als nächstes steht der "Private Club" auf dem Programm, bei dem wir allerdings eine böse Überraschung erleben.

Noch haben wir allerdings nicht alles herausgefunden, was es zu finden gibt. Mit dem Zeitungsfetzen vom ersten Tag und dem Brief aus dem Doc-

tor's House (Letter 2) kann man einen weiteren Namen erfahren. Im "Scientist's House" gibt's jedoch nicht viel. Streichhölzer liegen herum, zusammen mit einem weißen Bindfaden (merken!).

Außerdem haben wir noch folgende Namen:

PHIL
ZAC
MIC
STONE

Wenn wir die kombinieren, kommen wir auf einen Typ mit der ID 020501. Der Wohnort ist allerdings nicht bekannt. Also weitersuchen. Himmelsrichtungen können auch Namen sein. Die ID müßte jetzt 100880 sein. Der Kerl hat sich allerdings einen merkwürdigen Wohnort ausgesucht: Er residiert im Wachsfigurenkabinett (Wax Museum). Da sausen wir hin. Doch wie kommt man da rein? Die Tür ist dicht und rührt sich nicht. Die Figur an der rechten Seite hält einen Fisch in der Hand. Moment mal, haben wir sowas nicht irgendwo schon mal gesehen? Schaut Euch noch mal alle Gegenstände genau an, dann kommt Ihr bestimmt drauf, was Ihr mit der Fisch-Statue machen sollt. Im Wachs-Museum gibt's außerdem eine Orb-Show nicht viel zu sehen. Auch das Innere des Kamins, das unzweifelhaft einmal bewohnt war, ist leer.

Der 3. und letzte Tag

Auch wenn man das MAD noch überhaupt nicht angeschaut hat, sollte Euch sofort einfallen, wo wir jetzt hingehen können. Gestern war der Laden noch dicht. Trotzdem legen wir uns das MAD gemächlich auf die Knie und schauen, was in der Zwischenzeit so los war. Dabei stoßen wir auf die Orte

Ghirardelli Square
Wax Museum

Letzteres haben wir schon besucht, erstes sparen wir uns für gleich auf. Zunächst geht's ab zur Wäscherei (Laundry). Von dem Toten vor Bank of Canton haben wir den grünen Abholschein (Laundry Receipt), den wir der Hübschen überreichen. Hoppla, kennen wir den Gehilfen in der Wäscherei nicht? Doch dann wird alles dunkel. Wie gut, daß man Freunde hat. Bevor wir diesen ungastlichen Ort verlassen, nehmen wir noch den Spazierstock mit (Walking Stick).

Jetzt geht's zum Ghirardelli Square. Schon aus der Ferne können wir erkennen, daß dort oben an der Leuchtreklame jemand hängt. Vor der Nische finden wir eine abgehackte Rattenhand. Wenn wir in die dunkle Gasse sehen, wissen wir auch, wem sie gehört. Haben wir nicht jemanden kennengelernt, der abgehackte Gliedmaßen sammelt? Da marschieren wir jetzt hin. Nachdem wir ihm die Hand zeigten, ist der Verkäufer so beglückt, daß er ein Spielchen mit uns machen will. Hier sollte man unbedingt nach jedem Spiel zwischenspeichern. Außerdem sollte man weiterspielen und als Gewinn dann die linke Rattenmaske in Empfang nehmen.

Wichtige Namen

PETER BROWN
TAD TIMOV
NOAH GORING
MIC STONE
ZAC WEST

Auch jetzt müßte bei Euch was klingeln. Wir waren schon mal an einem Ort, wo man unser Aussehen nicht sehr mochte. Wenn wir vorher die Maske aufsetzen, sind wir sicher. Achtet genau auf den blauen Arm, mit dem die eine Ratte herumfuchelt. Auf der Hand sind vier wichtige Zeichen tätowiert. Bei dem anschließenden Würfel-Spiel sollte man nur die Ruhe bewahren. Nachdem wir entlarvt wurden, präsentieren wir den Ratten den Glasbehälter mit der Urinprobe (möglichst ohne uns vorher zu übergeben). Bei der anschließenden Streiterei schnappen wir uns das Bein und raus.

Jetzt geht's noch mal ins Wachs-Museum. Da liegt doch noch jemand bei dem Menschenhaufen. Dessen Krawatte sollten wir mal untersuchen. Den weißen Bindfaden (Alarmglocke?) können wir mit einem scharfen Gegenstand, den wir mit herumtragen, zerschneiden. Der Kamin ist übrigens jetzt bewohnt, wie wir leider feststellen müssen.

Zurück zum Ghirardelli Square. Von dem Typ an der Leuchtreklame schnappen wir uns mit dem Spazierstock den Ring. Beim Hochklettern sollte man übrigens auch flüssig speichern. Dann marschieren wir zum Turm und krabbeln

durchs Fenster. Daß der Mannhüter nicht gerade der hellste ist, merken wir spätestens bei seinem Ausrutscher. Nachdem wir mehr oder minder wohlbehalten unten angekommen sind, öffnen wir das Gitter mit dem eben ergatterten Ring. Der Tunnel ist jedoch etwas brüchig, so daß wir genau vor die Füße unseres ärgsten Feindes fallen. Dieser läßt übrigens etwas fallen, was wir unbedingt mitnehmen sollten. Etwas unsanft werden wir dann vor eine Horde hungriger Riesenratten geschleudert. Doch wir haben etwas dabei, um sie zu blenden. Kurz darauf stehen wir wieder am Hide Street Pier.

Mit dem Bein hacken wir uns jetzt ein Loch in die Kiste und klettern dort hinein. Ehe wir uns versehen, sind wir dann auf Alcatraz. Auch hier hacken wir uns mit dem Bein frei, wobei der Blödmann das Bein jedoch verliert. Eine der Kreaturen in den Käfigen kennen wir von dem Alten mit der Qualm-Pfeife. Der geben wir die Statue. Dann öffnen wir die Käfige mit der Karte aus der Krawatte. Wir haben auch etwas dabei, um die Kamera zu überlisten. Das Untier, das uns jetzt schnappt, schleppt uns zu einem Fesselballon. Den setzen wir mit den Streichhölzern in Gang.

Mit dem Ballon müssen wir jetzt genau auf dem Schloß links neben dem qualmenden Coit Tower landen. Wir fallen und fallen und zermatschen schließlich einen Orb in einer Schaltzentrale. Die Schalttafel schauen wir uns genauer an. Anscheinend kann man damit u.a. die Lava an der Erdoberfläche lenken. Dabei sollten die Sklaven alle in der Slavery sein und die Roboter alle überflutet werden. Soviel sei verraten: Nur drei Ventile sind offen, damit alle Gänge überflutet sind, die Lava aber weder zu Heil noch in die Slavery läuft. Durch die Hitze verwandeln sich die ganzen Ratten und Monster in Menschen zurück. Anschließend verfrachtet man die Sklaven zur Schaltzentrale, woraufhin diese uns freudig zu einer Art Bohrer bringen.

Diesen kann man jedoch nur mit einem Orb-Code in Gang bringen. Den haben wir gesehen. Im Privatclub fuchelte die eine Ratte mit einem Arm herum. Auf der Hand war etwas eingetritz. Alles klar? Wir sind fast fertig. Jetzt geht's nur noch durchs Lavafeld, und wir haben es geschafft. Oder geht's doch noch weiter? *hf*

R Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

Amiga AtariST	PC 5 1/4	Amiga AtariST	PC 5 1/4
3D Helicopter*	58.90	Might And Magic	83.90
5th Gear		Mulmen 2.2	76.90 76.90 77.90
8086 Attack Submarine*	58.90	Mr. Hell	72.90 72.90
A.B.P.	51.90 53.90 58.90	Nabur in Venice*	69.90 69.90 58.90
Action Fighter	69.90 69.90 72.90	Nebulus	77.90 58.90 76.90
Adventures Kompilation*	69.90 69.90 69.90	New Zealand and Story	58.90 58.90
African Raiders/Dakara 89*	53.90 53.90 53.90	Night Raider*	66.90 51.90 51.90
American Ice hockey*	69.90 69.90 69.90	Offshore Warrior	59.90 59.90 58.90
Archipelagos	77.90 77.90 88.90	Oil Imperium*	65.90 65.90 65.90
Ban*	54.90	Operation Neptun*	69.90 69.90
Balance of Power*	89.90 76.90 76.90	Panic Drive 90*	73.90 69.90
Balance of Power 1990*	72.90 72.90 69.90	Pirates*	76.90 58.90 58.90
Bar Games*	76.90	Police Quest 2*	75.90 76.90
Bard's Tale 1*	69.90	Pool Of Radiance*	77.90 69.90 69.90
Bard's Tale 2	77.90 57.90	Populous	42.90 42.90 42.90
Batman The Movie	59.90 69.90 59.90	Populous Data Disk*	65.90 65.90 65.90
Battlehawks 1942*	76.90 77.90 87.90	Purple Saturn Day*	72.90 72.90 72.90
BattleTech	65.90	Quest For Time Bird	76.90 58.90
Billionaire Zm. DT.	65.90	R-Type	86.90 86.90 86.90
Bio Challenge	65.90 65.90	Red Storm Rising*	69.90 70.90
Bionic Commando*	59.90 51.90 51.90	Rebel Charge	72.90 72.90 72.90
Blood Money*	69.90 72.90 69.90	Red Lightning*	73.90 73.90
Bloodwych*	77.90 77.90 77.90	Red Storm Rising*	69.90 70.90
Boulderdash 1	28.90	Rick Dangerous*	72.90 72.90 72.90
Boulderdash 2	28.90	Rock'n Roll	73.90 35.90
Börsenfeiber*	77.90 77.90 77.90	Roger Rabbit*	61.90 61.90
Buffalo Bill W.W.	76.90 58.90 76.90	Running Man	73.90 73.90
Code Games	58.90	RVF Honda	73.90 73.90
Bundesliga Manager	58.90	Shiphead*	87.90
Cabal	59.90	Sinicity*	61.90 77.90
California Games	51.90 54.90 66.90	Skewek*	51.90 51.90 51.90
Captain Blood*	61.90 61.90 61.90	Space Ace D.B.	122.90 122.90
Card Commander*	72.90 73.90 86.90	Space Ace 2*	76.90 76.90 76.90
Chessmaster 2100*	72.90	Space Quest 2*	76.90 58.90 58.90
Chessplay 2150	72.90	Space Quest 3*	101.90 67.90 67.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. 2.0*	59.90 57.90 59.90	Star Command*	82.90 86.90 96.90
Circus Attractions*	122.90	Star Trek 5*	62.90
Corruption	72.90 72.90	Summer Edition*	69.90 69.90 69.90
Crazy Cars 2	69.90 54.90 66.90	Teenage Queen 2	53.90 53.90
Curse of the Azure Bonds*	72.90 73.90 73.90	Teenage Queen 2	53.90 53.90
Double Dragon 2	72.90 58.90	Test Drive 2*	77.90 76.90
Dragons Of Flame	73.90 73.90 73.90	Test Drive 3: Mc. California*	35.90 35.90
Dungeon Master	29.90 29.90	Test Drive 3: Mc. Cycles Cars	35.90 35.90
Dungeon Master Editor	29.90 29.90	Test Drive 2: Super Cars	35.90 35.90
Elite	73.90 73.90 76.90	Thunderclapped	69.90
Emmanuelle*	53.90 53.90 53.90	Too'n*	57.90 57.90 73.90
Espionage	58.90 58.90 58.90	Ufo*	107.90
F-16 Combat Eagle 2*	104.90		
F-16 Combat Pilot*	69.90 69.90 69.90		
F-16 Falcon AT/EGA Version*	69.90		
F-16 Falcon AT/EGA Version*	109.90		
F-16 Falcon Mission Disk	62.90 62.90 104.90		
F-16 Stealth Fighter*	73.90 73.90		
F-29 Retaliator	87.90 89.90 104.90		
F.O.F.T.	62.90		
Feary Tale Adv.	77.90 51.90		
Ferrari Formula 1*	77.90 51.90		
Fighting Bomber	77.90 51.90		
Fighting Soccer	77.90 51.90		
Flight Simulator 2	112.90 112.90		
Flight Simulator 4*	166.90		
Flight S. Disc 1 Texas*	42.90		
Flight S. Disc 2 Arizona*	42.90		
Flight S. Disc 3 California*	42.90		
Flight S. Disc 4 Washington*	42.90		
Flight S. Disc 5 Utah*	42.90		
Flight S. Disc 6 Kansas*	42.90		
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90		
Flight S. Disc 8*	42.90		
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90		
Flight S. Disc Hawaii Ods*	42.90		
Flight S. Disc Japan	42.90		
Flight S. Disc San Francisco*	42.90		
Flight S. Disc W. European*	42.90		
Football Manager 2 Fun	54.90 54.90 57.90		
Expansion Kit	59.90 69.90 101.90		
Furpuz	52.90 52.90		
Gazza's Super Soccer	73.90 73.90		
Ghostbusters 2	73.90 73.90 87.90		
Goldrush	73.90 73.90 87.90		
Harley Davidson*	73.90 73.90 73.90		
Heroes Of The Lance	69.90		
Hillstar*	73.90 73.90		
Hoyle's Book of Games*	69.90 69.90		
Hostages*	65.90 65.90 65.90		
Indiana Jones Adventure*	77.90 77.90 85.90		
Indiana Jones The Last Crusade	54.90 54.90		
Jack Nicklaus Golf Course No. 1*	69.90		
Jagd auf Roter Oktober	77.90 77.90 77.90		
Jeanne D'Arc	51.90 51.90		
Jet Fighter RGA*	115.90		
Kaiser	118.90 121.90		
Kampf um die Krone	61.90		
Kennedy Approach	73.90 73.90		
Kick Off	107.90 107.90 107.90		
Kings Quest 1/2/3*	69.90 69.90 107.90		
Krypton Egg*	52.90		
Knight Quest*	73.90 73.90		
Legend Of Djai*	53.90 53.90 53.90		
Leisure Suit Larry*	65.90 76.90 76.90		
Leisure Suit Larry 2*	73.90 73.90 99.90		
Leisure Suit Larry 3*	122.90		
Lizens zum Toten*	51.90 51.90 69.90		
Lombard Rac Rally*	73.90 73.90 73.90		
Lords Of The Rising Sun	87.90		
MacAdam Bumper*	87.90 87.90 87.90		
Manhunter 90*	89.90 89.90		
Manhunter San Francisco*	81.90 81.90 73.90		
Maniac Mansion*	73.90 73.90 76.90		
Microprose Soccer*	73.90 73.90 76.90		

Spiele für CPC

Amiga AtariST	PC 5 1/4	Amiga AtariST	PC 5 1/4
Action Fighter	45.90 29.90		
Afterburner	45.90 31.90		
Arcade-POWER	49.90		
Back Street Wizzard*	51.90 51.90 51.90		
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	44.90 29.90		
California Games	37.90 28.90		
Chuck Yeagers Advanced	54.90		
Flight Trainer	42.90		
Gray Cars 2	41.90 26.90		
Das Reich	45.90		
Dragon Ninja	44.90 29.90		
Elite	43.90 26.90		
Epyx (The World's Greatest)	51.90 26.90		
Expansion Kit F. Football. Man	29.90 22.90		
Fighting Soccer	44.90 31.90		
Flight ACE	57.90 45.90		
Football Manager 2	43.90		
Game, Set & Match 2	54.90 39.90		
Gazza's Super Soccer	45.90 29.90		
Ghostbusters 2	57.90 35.90		
Heroes Of The Lance	41.90 26.90		
Jack auf roter Oktober	45.90 31.90		
Karate ACE	39.90 43.90		
Last Ninja 2	43.90 39.90		
Leaderboard Par 3	59.90		
Lizens zum Toten	39.90 28.90		
Logistics	43.90		
Mr. Hell	42.90 29.90		
New Zealand Story	44.90 31.90		
Night In Hughes Soccer	45.90 31.90		
Out Run	41.90 26.90		
Primates 6128	57.90		
Purple Saturn Day	45.90 29.90		
R-Type	45.90 29.90		
Rock'n Roll	35.90 28.90		
Silverkum	45.90 29.90		
Skewek	41.90 29.90		
Sports Spectacular	58.90 39.90		
Soccer Squad	45.90 29.90		
Space ACE	43.90 39.90		
Summer Edition	43.90 39.90		
Supreme Challenge	48.90 39.90		
Ten Great Games	43.90 39.90		
Ten Mega Games	44.90 29.90		
The Real Ghostbusters	32.90		
The Secret Steps Out	44.90 31.90		
Wec Le Mans	41.90		
Winter Edition	41.90		

R. Schuster Computer

Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (02305) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftzeiten: Montag - Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzüglich 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Post giro-Kto. Nr. 69422-460
Post giroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzüglich 12,00 DM.
Neueste kpl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

HIGHScores

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

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

men in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, deren Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKes oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

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

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

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse:

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



Von Max Kahl aus Berlin stammte der Battle Squadron Rekord.



Ebenfalls aus Berlin kommt der Twinworld-Score von Denise Philipp

Arkanoid

Amiga: 841 290 von Manfred Dürnberger, Fieberbrunn

Batman the Movie

Amiga: 127 400 von Joachim Schopf, Wöllstein

Battle Squadron

Amiga: 3 756 350 von Max Kahl, Berlin

Bobo

Amiga: 217 841 von Günter Kleuser, Köln

Continental Circus

STE: 3962 100 von Fabian Guter, München

Dragon Spirit

PC-Engine: 617 940 von Carsten Müller, Ibbenbüren

Grand Prix Circuit

C 64: Monza in 1:02.80 von Andi Obermeier, Neustadt

Grand Prix Circuit

C 64: Monza in 1:00.69 von Andreas Johann, Lug

Great Courts

Amiga: 197 Tabelle von Stefan Bachmann, Travemünde

Gunhed

PC-Engine: 3242 190 von Stefan Kruber, Moers

Hard'n Heavy

C 64: 20640 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Indiana Jones Adventure

MS-DOS: 692 von Daniel Schaller und Jan Conrad, Iserlohn

Kenseiden

Sega: 59900 von Thorsten Biehl, Kinkel

Life Force

NES: 393450 von Jörg Wagner, Buchholz

Nebulus

ST: 11 450 von Jürgen Starke, Grevenbroich

Pipe Dream

C 64: 109 050

Toobin'

C 64: 102225 beide von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Power Drift

Amiga: 1912067 von Achim Kaspers, Osterwald

Power Drift

ST: 2069518 von Klaus Kakler, Saarwellingen

Rainbow Island

Amiga: 445 320

Seven Gates of Jambala

Amiga: 28 720 beide von Andreas Kabbeck, Lehrte

Rock'n Roll

Amiga: 1 Level in 0:20.6 von M. Sprau, Bruchmühlbach-Miesau

Robocop

Amiga: 338 880 von Ingo Trosiner, Velbert

Robocop

C 64: 41 200 von Alexander Fila, Siegburg

Sidewinder

Amiga: 1 140 700 von Hendrik Zimmermann, Steinau Ulmbach

Stunt Car Racer

Amiga: Little Ramp 0:46.62 (Lap) von Christoph Klein, Meerbusch

Stunt Car Racer

Amiga: Stepping Stones 0:55.90 (Lap) von Georg Dietl, Hockenheim

Summer Edition

Amiga: 9.4 für Ringe von Markus Klaßen, Gangelt

Super Hang On

Amiga: 55942934 (Afrika) von Lothar Scherhauser, Ulm/Einsingen

Super Wonderboy

C 64: 780 020 von Frank Kury, Waldkirch

Super Thunderblade

Mega Drive: 8025350 von Holger Rahmacher, Moers

Test Drive II

C 64: 481 100 von Pascal Kremp, Kronberg

Twinworld

Amiga: 23920 von Denise Philipp, Berlin

Thundercats

ST: 489 300 von Wolfgang Kopp, Unterschleißheim

Thunderblade

C 64: 2293400 von Frank zu Klampen, Uplengen/Stapel

TV-Sports Football

ST: 140 zu 0 gegen Atlanta von Andreas Kuphal, Sulzbach

Wonderboy

C 64: 136 260 von Michael Böcker, Isny

Da sind wir wieder. Mit den allerneuesten Ranglisten der **POWER PLAY**-Ausgaben 5/89 bis 4/90. Aus technischen Gründen können wir leider die Wertungen dieser Ausgabe nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die **POWER-WERTUNG** die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also bis Juni '89). Bei den Videospielen kam übrigens der Gameboy hinzu, dessen Spiele wir in der letzten Ausgabe testeten. Angeregt von den vie-

CREME DE LA CREME

len Denkspielchen haben wir Euch außerdem eine Liste der besten Computer-Denkspiele der letzten zwölf Monate zusammengestellt. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	3. Monat	5/89
2 (—)	Rainbow Island	91%	1. Monat	4/90
3 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	3. Monat	1/90
4 (—)	Pirates	89%	1. Monat	4/90
5 (—)	Maniac Mansion	88%	1. Monat	4/90
6 (3)	Starflight	86%	2. Monat	3/90
7 (4)	Microprose Soccer	86%	3. Monat	9/89
8 (5)	Gunship	85%	3. Monat	8/89
9 (6)	F-16 Combat Pilot	84%	3. Monat	11/89
10 (7)	RVF	84%	3. Monat	11/89

Die besten Atari ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	3. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	3. Monat	7/89
3 (—)	Ultima V	90%	1. Monat	4/90
4 (3)	Indiana Jones Adv.	90%	3. Monat	1/90
5 (4)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	11/89
6 (5)	Pirates	87%	3. Monat	11/89
7 (6)	Tower of Babel	86%	3. Monat	12/89
8 (7)	Microprose Soccer	85%	3. Monat	7/89
9 (8)	Kult	84%	3. Monat	8/89
10 (9)	RVF	84%	3. Monat	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (—)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (1)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (2)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (—)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (—)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (—)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (3)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (—)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
9 (4)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
10 (—)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
11 (5)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
12 (6)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89
13 (7)	Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
14 (8)	Neutopia	PC-Engine	81%	2/90
15 (9)	Final Lap Twin	PC-Engine	81%	11/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (—)	Populous	92%	1. Monat	3/90
2 (1)	Indiana Jones Adv.	90%	3. Monat	10/89
3 (2)	The Sentinel	90%	3. Monat	9/89
4 (3)	Their finest Hour	88%	3. Monat	12/89
5 (—)	Maniac Mansion	88%	1. Monat	3/90
6 (4)	Champions of Krynn	86%	2. Monat	3/90
7 (5)	Curse of the Azure Bonds	85%	3. Monat	8/89
8 (6)	Red Storm Rising	85%	3. Monat	9/89
9 (—)	Sim City	84%	2. Monat	2/90
10 (7)	M1 Tank Platoon	83%	3. Monat	11/89

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Heavy Metal Paradroid	85%	3. Monat	6/89
2 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	3. Monat	10/89
3 (—)	Sentinel Worlds 1	81%	1. Monat	3/90
4 (3)	Dragon Wars	81%	3. Monat	2/90
5 (—)	Epyx 21	80%	1. Monat	4/90
6 (4)	Hillsfar	80%	3. Monat	6/89
7 (5)	Project Firestart	78%	3. Monat	7/89
8 (6)	Speedball	78%	3. Monat	9/89
9 (7)	Circus Attractions	77%	3. Monat	6/89
10 (8)	Gotcha	76%	3. Monat	10/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	Amiga	92%	5/89
3 (—)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
4 (3)	Populous	Atari ST	92%	7/89
5 (—)	Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (4)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (—)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (5)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (6)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (7)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11 (—)	Pirates	Amiga	89%	4/90
12 (8)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13 (—)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14 (—)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15 (9)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16 (10)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
17 (11)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
18 (12)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
19 (13)	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90
20 (14)	Starflight	Amiga	86%	3/90

Die besten einfachen Denkspielchen

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
3	Ishido	Macintosh	87%	9/89
4	Shanghai	Game Boy	81%	4/90
5	Sokoban	Game Boy	81%	4/90
6	Turn It	Amiga	80%	11/89
7	Pipe Dream	Amiga	78%	2/90
8	Bombuzal	MS-DOS	75%	2/90
9	Block Out	Amiga	74%	2/90
10	Logo	Amiga	70%	4/90

Am 17. 10. 1989 bebte in San Francisco die Erde. Ein Teil der Bay Bridge stürzte ein und begrub neun Autofahrer unter sich. In der Nobel-Uni Stanford fielen Tausende von Büchern aus den Regalen. Mehrere kleinere Brände flackerten auf. Swimmingpools brachen. Dächer stürzten ein. Tausende Glasscheiben zerbarsten. Wie durch ein Wunder blieben 70 000 Leute, die in einem Baseballstadion saßen, verschont; die Konstruktion widerstand dem Beben.

Auch die Softwarefirma Lucasfilm Games, die 30 Meilen von San Francisco entfernt residiert, wurde durchgeschüttelt; gottlob kamen alle mit dem Schrecken davon. Wir besuchten die Skywalker Ranch etwa zwei Monate nach dem Ereignis, das auch auf den amerikanischen Fachmessen immer noch für Gesprächsstoff gesorgt hatte ("Was haben Sie getan, als das Beben kam?"). Wir sprachen mit Brian Moriarty, dem Programmierer, und Mark Ferrari, dem Grafiker von "Loom".

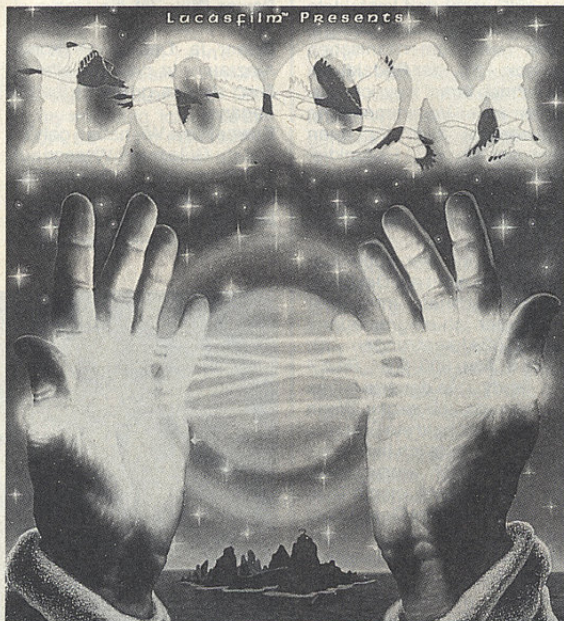
Power Play: Ist es das erste Mal, daß ihr zusammenarbeitet? Wo habt Ihr Euch kennengelernt?

Brian: Ich suchte einen Grafiker für "Loom". Normalerweise werden die Grafiken von verschiedenen Künstlern gezeichnet. Ich wollte jemanden, der allein für die Grafiken zuständig ist, damit das Spiel einen homogenen Charakter bekommt. Mark war zu dieser Zeit gerade frei.

Mark: Ich illustriere Science-fiction- und Fantasy-Bücher, meine Materie sind also Zeichenstifte und Papier. Ich habe nie daran gedacht, auf einem Computer zu malen. Ich mochte die Kisten nicht und hatte mich vorher nie damit beschäftigt.

Vor einiger Zeit besuchte der Artdirector von Lucasfilm eine Messe, auf der einige meiner Zeichnungen ausgestellt waren. Er fing Feuer und lud mich ein, einmal die Ranch zu besuchen. Er zeigte mir die Ranch, gab mir eine ausführliche Tour über das wundervolle Gelände, lud mich zum Essen ein und fragte mich auffällig beiläufig, ob ich nicht interessiert wäre, hier zu arbeiten. Um ehrlich zu sein: Ich war nicht daran interessiert. Es war der Name Lucasfilm, der mich dazu brachte, "ja" zu sagen. Ich habe es allerdings nicht bereut,

Programmierer Brian Moriarty hat ein Hobby, vor dem sich andere fürchten: Er sammelt Erdbeben. Wir sprachen mit ihm und dem Grafiker Mark Ferrari über welterschütternde Ereignisse und sein neuestes Projekt "Loom"



Mister Erdbeben

ich habe hier sehr viel Neues gelernt.

Power Play: Ist es schwer, vom Zeichenstift auf die Maus umzusteigen?

Mark: Das Medium Computer ist fürchterlich beschränkt; diese Farben und die Block-Auflösung sind schrecklich. Details sind schwer zu zeichnen. Wenn ich eine Blume oder ein Glas male, muß ich das Pixel für Pixel tun. Steine, Himmel oder Wasser ist recht einfach. Ich hätte ein hartes Leben, wenn ich nicht tricksen könnte ... Man muß das Medium andauernd umgehen und immer eine neue Idee haben, das zu zeichnen, was eigentlich nicht möglich ist. Andererseits sind die Möglichkeiten so eingeschränkt, daß man nicht in Agonie verfallen muß, welchen Farbton man für den Baum links hinten nimmt. Es gibt einen richtigen Weg und den entscheidet das Medium für dich.

Ich arbeitete zuerst an den Hires-Grafiken von "Zak McKracken". Ich war sehr frustriert, daß ich unter EGA nur eine 16-Farben-Palette benutzen konnte. Es sind wirklich fürchterliche Farben. Außerdem malt es sich mit ihnen schlecht, es fehlt ein dunkles Braun und dunkles Grün. Ich versuchte, die Farben zu mischen. Man sagte zu mir: "Neinneinnein, das kannst du nicht machen, sonst brauchen wir mehr Disketten für das Spiel. — Es gibt keinen Weg, die Bilder anständig zu packen."

Als Zak fertig war, wurmte es mich noch immer, daß wir keine gutaussehenden Bilder zeichnen konnten. Also fuhr ich nach Hause, setzte mich hin und malte drauflos. Das Bild ist in Loom drin: Es ist das mit den Hügeln und dem Zwiellicht im Hintergrund. Als ich fertig war, fuhr ich zu Lucasfilm, baute meine Maschine auf, lud das Bild — und verließ den Raum. Ich wollte das Bild für sich alleine sprechen lassen: "Das ist ein EGA-Computer. Wenn ihr etwas wissen wollt, wie's gemacht wird, kommt zu mir, dann reden wir drüber." Es funktionierte. Zuerst hörte ich aus dem Zimmer: "Wow" oder "Das sieht nicht nach EGA aus" oder "Ich wußte gar nicht, daß man so was machen kann". Also setzten sich die Programmier-Genies hin und tüftelten solange am Code, bis wir auch diese Bilder vernünftig packen konnten. Jetzt bringen wir 60 Räume auf 6 Disketten unter.

Brian: Die erste Fassung von Loom war gigantisch groß. Ich wußte nicht, was ich mir da zugemutet hatte. Bei Textadventures kann ein Autor alles machen: Code, Parser und Text. Wir waren beide recht grün hinter den Ohren, als wir angingen. Das hat uns in einer Weise geholfen, daß wir nicht sofort auf alte Schemen zurückgegriffen haben.

Power Play: Du bist im Gegensatz zu Mark kein "Frischling", oder?

Brian: Nein, sicher nicht. Ich baute meinen ersten Computer, als ich in der fünften Klasse war.

Power Play: Was war das für ein Computer?

Brian: Es war eine recht einfache Kiste. Sie beherrschte einige Boolesche Operationen, sonst nichts. Nicht gerade grandios, aber ich bekam ein "sehr gut" dafür. Da lernte ich, daß die meisten Leute wenig Ahnung von Computern haben und sich leicht beeindrucken lassen.

Power Play: Und so kamst du zu Lucasfilm?

Brian: Nicht ganz. Mein Fall liegt etwas komplizierter. Zwei selbstgebaute Computer später sattelte ich auf Kunst um, dann arbeitete ich zwei Jahre als "visueller Designer". Das war's aber auch nicht; ich bildete mir ein, Englisch-Lehrer werden zu müssen. Also machte ich meinen Abschluß in englischer Literatur. Als ich aus dem College kam, suchte ich einen Job und landete bei Radio Shack als Verkäufer. Das war 1978, der "TRS 80 Model 1" kam gerade heraus. Ich war im Geschäft, als der erste ankam — so verliebte ich mich wieder in Computer. Dann arbeitete ich für DEC, gab ein kurzes Gastspiel als Kaufhausdetektiv und ging zu Bose, einer Lautsprecherfirma.

Einer meiner Freunde hatte einen Atari 800 zu Hause stehen. Er hatte ihn gekauft, um mit Visicalc zu arbeiten; aber erspielte andauernd "Star Raiders". Da wurde ich aufmerksam. Ich kaufte mir '81 einen Atari 800 und ein paar Spiele: Star Raiders natürlich und "Strange Odyssey", ein Scott Adams-Textadventure.

Ich beschloß, Computerspiele zu schreiben. Ich kündigte bei Radio Shack und ging zu einem Freund, der inzwischen einen Computerladen mit dem Namen "Analog" eröffnet hatte. Er gab eine kleine Hauszeitschrift "Analog Com-

puting" heraus: Das war das erste Atari-Magazin. Das Magazin sollte später sehr berühmt und er Millionär werden. Er engagierte mich als Computer-Journalist und technischen Berater.

Irgendwann während dieser Zeit bekam ich mein erstes Infocom-Adventure zu Gesicht. Ich sah die Spiele und wußte, daß ich für sie arbeiten mußte. Infocom bestand damals aus läppischen drei Leuten: Mark Blanc, Michael Berlyn und Joel Berez. Die Packungen waren toll, die Spiele brillant. Ich spielte "Deadline" und "Starcross". Ich war völlig weg. Ich schickte ihnen sofort meine Bewerbung zu, sie schickten sofort eine Absage zurück. Ich war enttäuscht und kontaktete Joel Berez auf dem Computer (einer amerikanischen Mailbox, Anm. der Redaktion). Ich schrieb ihm: "Hey, ich wurde von eurer Vorzimmerdame abgewiesen! Wißt Ihr denn nicht, wer ich bin?" Es funktionierte. Er brachte mich durch die Hintertüren rein.

Power Play: Glücklicherweise?

Brian: Ja. Ich war zufrieden. Ich begann nicht als Designer, sondern schrieb Interpreter und Parser. Ich programmierte die 6502-Umsetzungen für Apple II, Atari 800, C 64, Plus 4 und Tandy. Das dauerte sechs öde Monate. Ich sagte: Wenn ihr mich nicht bald ein Spiel designen laßt, trete ich in Streik." Sie ließen mich programmieren. Dann begann ich mit Trinity, einer Fantasy-Geschichte um die Atombombe. Ich zeigte ihnen das Konzept, sie sagten: "Nett! Sehr nett! Aber leider unmöglich. Wir können's nie umsetzen. Es ist einfach zu groß." Dann kamen die Marketing-Leute angetanzt und sagten: "Wir brauchen ein Fantasy-Spiel. Wir brauchen unbedingt ein Fantasy-Spiel. Wir brauchen sofort ein Fantasy-Spiel. Willst Du kein Fantasy-Spiel schreiben?" Also schrieb ich "Wishbringer". Es wurde ein großer Erfolg. Mit meiner neugefundenen Kraft und Überzeugung sagte ich: "Jetzt werde ich mein Atombombenspiel machen, ob ihr wollt oder nicht" — und schrieb Trinity. Es kam zwar gut an, verkaufte sich aber nicht so gut wie Wishbringer.

Nach einiger Zeit hatte Infocom finanzielle Probleme; die Leute waren demotiviert. Ich bekam Wind von der Möglichkeit, hier zu arbeiten. Sie führ-

ten mich herum und sagten: "Schau dir das an, all diese wundervollen Dinge: ein schöner Arbeitsplatz, der Sonnenschein-Staat Kalifornien und nette Kollegen. Du mußt nicht hier arbeiten, aber schöner wär's schon ..." Also zog ich hierher. Meine Verlobte kam mit; sie war nicht sehr angetan: "Da gibt es so viele Erdbeben".

Mark (sarkastisch): Nein, die haben wir hier nie.

Brian: Jeder hier sagte mir, daß es kaum Erdbeben gäbe. Als ich den Kontrakt unterzeichnete, gab es schon eine leichte Erschütterung in Lucasvalley.

Mark: Ein Beweis mehr, daß du daran schuld bist.

Brian: Bevor ich hierher kam, gab es wirklich weniger.

Power Play: Ist die Decke sicher?

Brian: Ja. Das ist der Konferenzraum, in dem wir alle saßen, als das große Erdbeben begann.

Power Play: Wir haben gehört, daß du Gläser mit Wasser aufstellst, um ein Erdbeben "sehen" zu können.

Brian: Ja, das stimmt. Ein Glas steht auf dem Fensterbrett in

meinem Büro. Die Oberfläche des Wassers ist ein guter Indikator, ob das Gebäude bebt.

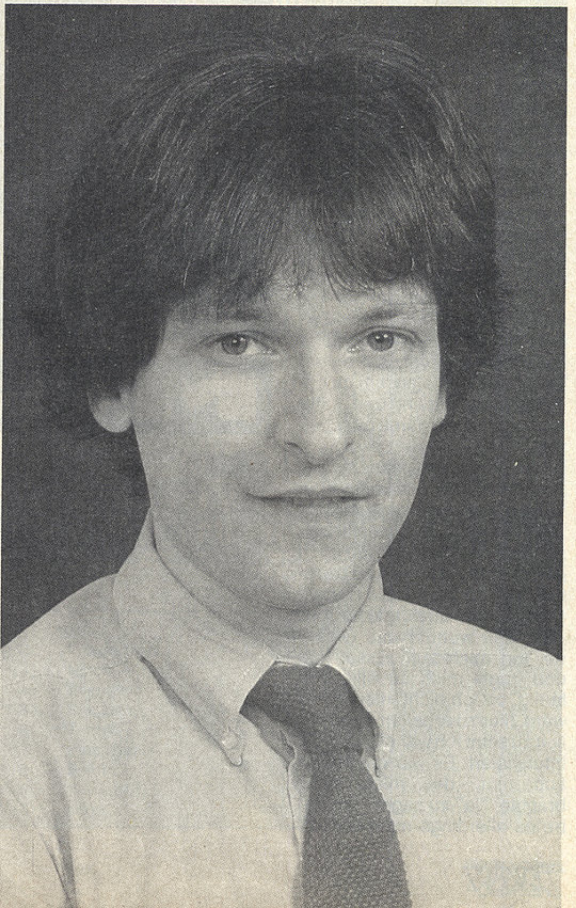
Mark (sarkastisch): Wir nennen Brians Arbeitszimmer "Seismisches Zentrum".

Brian: Ich war schon immer an Seismologie interessiert. Ich habe hier eine Menge gelernt. Die Natur war so zuvorkommend, mir mehrere Beben zu stellen, inklusive dem großen. Wir hatten sieben, seit ich hier bin.

Mark: Niemand fühlt sie schneller als Brian.

Brian: Das große war anders als die anderen. Normalerweise rumpeln sie nur ein wenig. Dieses begann als kleines Rumpeln, dann wurde es immer intensiver. Dann gab es einen Ruck, als wäre das ganze Gebäude drei Fuß in die Luft gesprungen. Das war der Zeitpunkt, als wir uns unter die Tische warfen. Danach schüttelte es noch eine Weile — etwa 15 Sekunden lang.

Mark: Gott sei Dank nur so kurz. Hätte es 20 Sekunden länger gedauert, wäre alles von Oakland bis Treasure Islands zerstört gewesen.



Power Play: Mark, wo warst du, als es losging?

Mark: Ich war auf dem Weg zum Meeting, bei dem Brian unterm Tisch lag. Ich fuhr zuerst über den Teil der Bay Bridge, der später zusammenbrach und neun Personen das Leben kostete. Als es losging, war ich auf der Richmond-Brücke. Mitten auf der Brücke zog mein Wagen plötzlich nach rechts. Ich dachte, ich würde ein Rad verlieren, und wurde sauer. Ich dachte mir nur, "verdamm, ein neues Auto und dann das..." Ich habe schlechte Erfahrungen mit Autos. Ich stieg in die Eisen, um langsamer zu werden, bevor das Rad ganz runterkam. Als ich auf die Straße sah, bemerkte ich, daß mein Vordermann ebenfalls langsamer fuhr. Ich dachte mir "Öha, da ist sicher Öl auf der Fahrbahn".

Während ich noch nach einer Erklärung suchte, kam die große Schockwelle. Alle Wagen flogen einen Meter nach rechts und wieder zurück. Es war gespenstisch. Zu diesem Zeitpunkt kapierte jeder, was passiert war. Ich dachte mir:

Brücke sein". Ich habe mich damit beruhigt: "Wie groß sind die Chancen, daß es dich genau auf diesem kleinen Stück erwischt? Absolut minimal. Also stell' Dich nicht so an." Denkste.

Alles stoppte. Wir warteten, bis die Brücke aufhörte, sich zu bewegen. Dann krochen wir weiter, bis es wiederkam; diesmal heftiger als zuvor. Alle fuhren an den rechten Rand — außer mir. Ich dachte mir "Danke, daß ihr aus dem Weg geht, solange es noch einen Weg von dieser Brücke gibt."

Brian: Es war das schlimmste Erdbeben seit 1906!

Mark: Aber es kam noch besser. Als ich endlich von der Brücke runter war, dachte ich mir: "Mann, das war gruslig. Aber die Brücke steht noch, das große Beben kann's also nicht gewesen sein." Ich schaltete das Radio ein. Der Diskjockey war ruhig, ich sagte mir: "Wow, 5.6 — ein mittelschweres Beben, und das direkt auf der Brücke. Das kannst du deinen Enkeln erzählen." Ich wollte mehr Informationen und drehte den Knopf — doch da

Bridge sei zusammengebrochen, vier Städte würden brennen, und der Marina District läge in Schutt und Asche.

Brian: Der schlimmste Moment war für mich, als ich das Radio anschalte. Es gibt einen Ton, den eine Radiostation im Katastrophenfall an alle anderen sendet, damit sie sofort abschalten und die Bevölkerung nicht zwischen 40 Stationen herumsuchen muß. KCBS spielte genau diesen Ton. Mir rutschte das Herz in die Hose. Ich wußte, wie schlimm es gewesen sein mußte.

Ich dachte, Los Angeles wäre platt. Das Fernsehen begann zu berichten. Meine Verlobte schaltete schnell, schmiß eine Videokassette in den Recorder.

Mark: Brian hat sie gut trainiert.

Power Play: Wie heißt er bei euch? Mister Erdbeben?

Mark: Wir nennen ihn so. Es geht das Gerücht, daß Brian die Frau heiraten wird, die mehr als 6 auf der Richter-Skala überlebt.

Brian: Die Nachrichten, die es zuerst schlimmer gemacht haben, beginnen jetzt, alles zu verharmlosen. Eine Sensation daraus zu machen, wäre schlecht für den Tourismus und das Geschäft gewesen. Jetzt verschweigen sie einige Tatsachen, die jeder weiß. Die Hälfte aller Container-Kräne im Hafen von Oakland fielen um. Viele Nordstroms (eine große Einkaufskette) haben ihre Dächer verloren; darüber hat niemand berichtet.

Es hat dem Tourismus schlimm geschadet. Meine Frau leitet einen Geschenkladen in San Francisco. Sie macht jetzt 50 Prozent weniger Umsatz. 1906 haben sie sogar Fotos retuschiert, um die Schäden zu verheimlichen. Man vermutet, daß die Stadtväter oder Bürger Feuer gelegt haben: Sie hatten zwar keine Erdbeben-, dafür aber Feuerversicherungen...

Mark: Das Witzigste war die Zeitung, die einen Tag nach der Katastrophe schrieb: "Bay Bridge eingestürzt", was ja nicht stimmte. Als einen Monat später die Brücke wieder öffnete, schrieben sie von "dem Stück der Brücke, das sich beim Beben gelöst hatte".

Brian: Es ist eine Erfahrung, aber ich würde sie niemandem empfehlen.

Power Play: Zurück zu Loom: Wie lange hast du für das Spiel gebraucht?

Brian: Oh, oh...

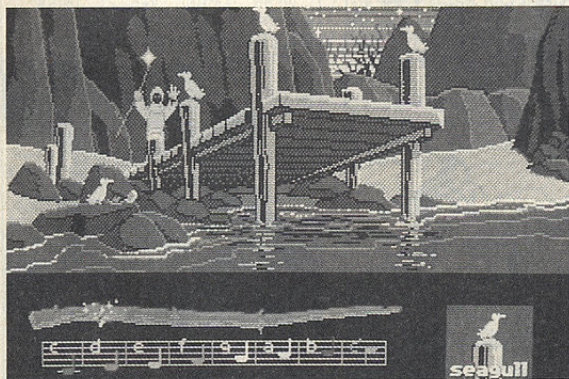
Mark: Es war einmal ein Spiel mit dem Namen "Loom"...

Brian: Ich bin seit 1988 bei Lucasfilm. Im August schrieb ich die Idee nieder und tüftelte ein wenig herum. Seit Januar arbeiten wir dran. Wir wollten es im September fertig haben, aber das war lächerlich wenig Zeit. Das liegt daran, daß wir unheimlich viele "special case animation" haben. Das sind die Szenen, in denen die Spielfigur nicht nur herumläuft, sondern etwas Besonderes tut: einen Gegenstand aufheben, ins Wasser fallen etc. Mark sitzt nicht alleine dran; Steve Purcell hat sich um die Animationen gekümmert. Wir programmieren in SCUMM. In der ersten Version wurde Maniac Mansion geschrieben, Zak dann in SCUMM 2. Für Indy und Loom haben wir SCUMM 3 verwendet. Beide haben dasselbe System, auch wenn sie ganz unterschiedlich aussehen. Indy benutzt nicht alle Möglichkeiten, die SCUMM 3 bietet.

Power Play: Du hast bei Loom eine sehr ausgefeilte Geschichte erfunden. Was macht dir mehr Spaß: das Programmieren oder das Erzählen?

Brian: Ich erzähle gerne Geschichten, das Programmieren ist lediglich die Kette um mein Genick. Wenn ich mit Büchern Geld verdienen könnte, würde ich's tun. Es gibt viel mehr Möglichkeiten, als wir uns jetzt vorstellen. Wir brauchen einen besseren Weg, um Spiele zu schreiben und sie zu präsentieren. Es ist sehr schwer, immer an den Grenzen der Hardware zu kleben. Wie soll man eine interaktive Erfahrung mit 6 Disketten machen? Ich glaube, Loom ist so weit gegangen, wie noch nie ein Spiel zuvor. In Text-Adventures konnte man experimentieren; dort handelten wir mit Text, was eine extrem gepackte Form der Kommunikation ist. Ein Absatz beschreibt einen Raum, trotzdem kann ihn jeder besser sehen als auf einem tollen VGA-Monitor. Es ist traurig, daß diese Kunstform verschwunden ist, sie hatte mehr Potential. In Grafik-Adventures kann man Dinge zeigen, aber das sind nur verdammte wenige. Man kann keine riesigen Weiten zeigen, ohne an Details zu verlieren.

Es ist schon für Filme schwer, das rüberzubringen, aber Computer versagen hier völlig. al



Die erste Grafik, die Mark für "Loom" zeichnete (oben) links der Programmierer Brian Moriarty

"Oh mein Gott, ich glaube es nicht; ich bin hier. Ich bin ausgerechnet hier, 1000 Fuß über dem Wasser!"

Das hat seinen Grund: Als ich noch in Oakland lebte, fuhr ich zweimal täglich über diese Brücke. Von dort hat man einen wunderbaren Blick auf San Francisco; manchmal, wenn ich San Francisco sehe, denke ich an Erdbeben. Das tut jeder, der hier lebt. Ich sehe auf diese wundervolle, große Stadt und denke mir: "Junge, wo immer du bist, wenn das große Beben kommt, läß es nicht diese

waren keine Sender mehr. Alle waren verstummt. Das war der Punkt, an dem es mir mulmig wurde. Zehn Minuten später gab der Diskjockey durch, es sei 7.0 auf der Richter-Skala gemessen worden. Er plazierte das Epizentrum direkt unter das Haus meiner Eltern. Ich war fix und fertig. Später stellte sich heraus, daß es ganz wo anders lag.

Brian: Die erste Stunde war erschreckend, weil es keine Information gab.

Mark: Was die Leute erzählten, war schrecklich: die Bay

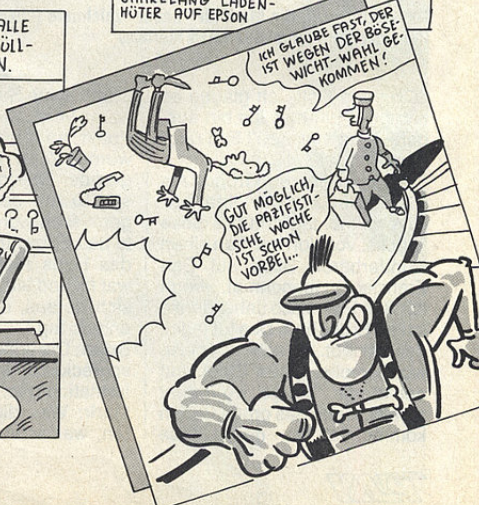
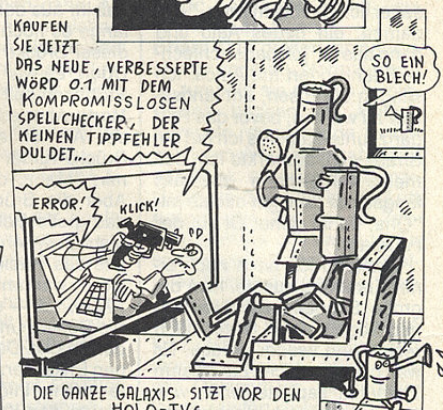
STARKILLER

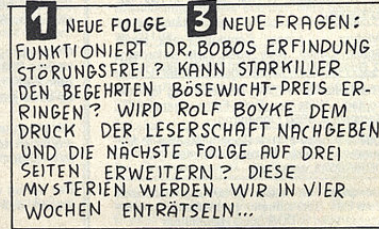
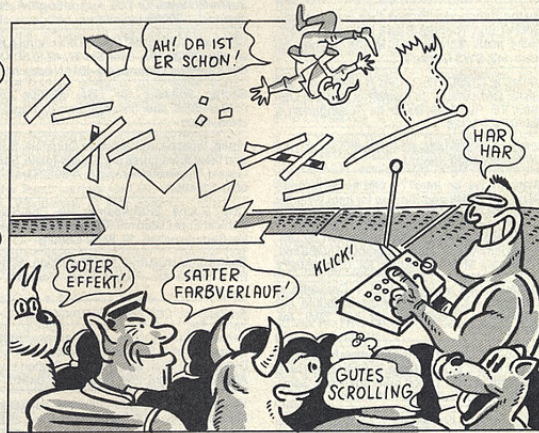
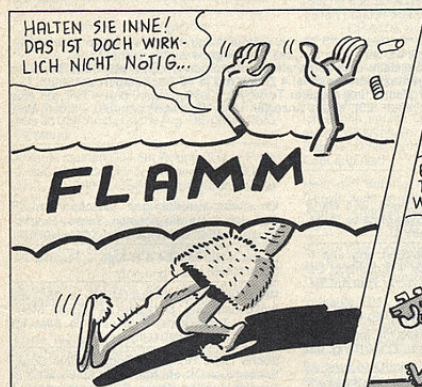
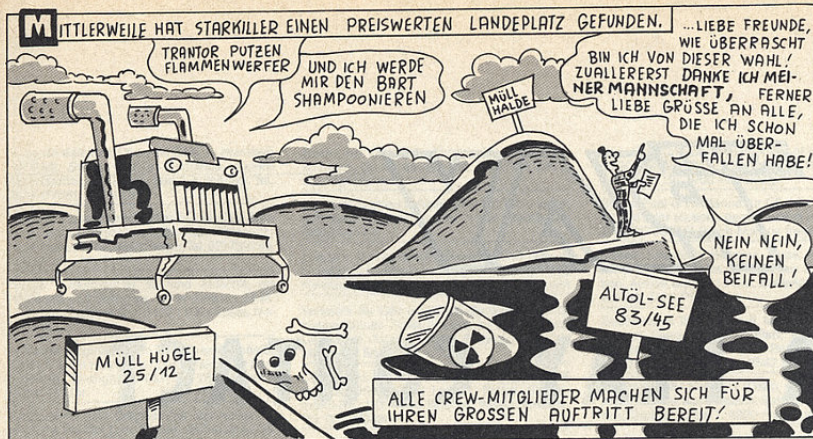
26. FOLGE

»DER BÖSEWICHT DES JAHRES«

Starkiller die Geißel der Galaxis steht vor der Krönung seiner Schurkenlaufbahn: Er ist für den ehrenhaften Titel "Bösewicht des Jahres" nominiert worden

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE







POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. In der nächsten Ausgabe sogar noch kostenlos. Ihre Kleinanzeige muß aber bis 15. Mai '90 beim Verlag vorliegen. Später eingehende Aufträge können nur gegen Einreichung von DM 5,- in bar oder per Scheck veröffentlicht werden. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Juli-Ausgabe (erscheint am 22.06.90):

Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Mai '90 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der August '90-Ausgabe veröffentlicht. Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Anzeigen-Coupon auf Seite 98. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postagerummern werden nicht veröffentlicht.

C64/128

Verkaufe Final Cartridge III 35 DM, Rempter Thomas, Tel. 0941/92229

Suche The Great Giana Sisters oder Hard'n Heavy für C64 (Originale). Schreibt an: Pamer Reinhard, Schulgasse 2, A-2424-Zürndorf (zahle 40 DM)

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Diskbox + Disks + anderem Zubehör. Preis VB 600 DM. Tel. 07023/3470, Rouven verlangen

Suche dringendst Projekt Fire Star I, Micro-Soccer und Thunder Blade für den C64. Bezahlte auch. Schreibt an: Martin Steiner, Taxach 147, 5163 Mattsee

Verkaufe C128D, 1571, 1541 II Modul, ca. 215 Disks, Datensette + 15 Kassetten und viel Literatur. VB. Ruft Malik Bader im Rosengarten 4, Tel. 07622/61128

Verkaufe »Auf Wiedersehen Monty« für 30 DM. Tel. 09381/9329 (Stephan)

Wanna have an Intro? I can code ya one! Send me a Disk and Stamps for Info! Write to: Style, Junkernbühl 4, 7703 Rielasingen 2

Suche Bards Tale I+II für zusammen 30 DM. Außerdem ASM + Happy-Computer 10/88 inkl. Powerplay, Michael Krämer, Tel. 0228/650271

Verkaufe: C64 + Floppy 1541 + Datensette + 170 Disks + Drucker MPS801 mit Module + 3 Originale + Disklocher für 600 DM! Tel. 02381/77310

Suche 100% zuverlässig. Tauschpartner für C64 auf Disk. Habe z.B. Last Ninja II, Fish, Red Heat, Ughylympics usw. Listen an Frank Held, Seminarstr. 4, 7630 Lahr. 100% Antwort

Verk. Original Katakis für 25 DM inkl. Porto, Verpackung und Anleitung. Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Lanzendorf (Disk)

1571 Floppy zu kaufen gesucht. Bitte o.k., egal ob alt oder neu, hole selbst ab. Bitte an: R. Neumann, An der Burg 8, DDR-5700 Mühlhausen

Switzerland C64

Do you wanna new Stuff then call to: CH-053/253347 (Marc) of Shadow. Wir tauschen + verkaufen neueste Soft

Verk. »Street Sports Soccer« 20 DM; »Burst Nibbler 1.9« 20 DM; »Defender of the Crown« 25 DM; »Pirates« 25 DM; »Portal« 30 DM. Tel. 02375/5611

Wichtig — Junger Computer-Freak sucht Spiele-Kontakt, Alter egal! Liste anfordern: D. Buss, Neustr. 13a, 5550 Leichlingen 1

The Delta-Force (DTF) ist searching for new contact. Write to: Delta-Force Team H.C.: Kampstr. 6, 5950 Finnentrop

C64 + Floppy 1541 + Geos + Maus + 2 Joysticks + diverse Disketten, für 450 DM. Tel. 05305/2383, ab 14 Uhr

Computer-Fan sucht Erfahrungsaustausch zum C64. Bitte schreibt an: Michael Raue, E.-Weinert-Str. 3, DDR-3600 Halberstadt

Umsonst braucht ihr mir Stuntcarracer oder Shinobi nicht zu geben, denn ich zahle für eins davon 10 DM. Roland Nagel, Stenderup 47, 2342 Gelling, Tel. 04643/1397

Angebot Stop
Verkaufe C64/Floppy/Diskettenbox/Software/ 2 Resetsch./ 3 Geos/30 Disk. R. Laps, Gutenbg. 5, 8951 Ronsberg, gegen 1 DM

Trans AM ist searching for real good new contacts. If your stuff isn't older than 1-2 months. Call 02520/1330 (Dirk). Only late in the afternoon!

Suche Software für C64. Ang. bitte an: A. Auer, Jaulen 7, I-39038 Innichen

C64 Disk: Sailing 200 ÖS/30 DM, Laurel & Hardy 150 ÖS/20 DM, 64er SH 37, 42 je 50 ÖS/7 DM. Christian Zemsauer, A-4814 Neukirchen 84

Suche: Software für C64. Melden unter 05251/48259, aber bitte nur neue und gute Sachen, Marc

Kaufe, tausche und verkaufe Originale. Suche und biete Adventures und Rollenspiele. Schuh Gerald, Eppensteinerweg 8, A-8052 Graz, Tel. 0316/518485

C64: Suche Tauschpartner für C64-Spiele. Schickt Eure Listen mit Rückporto an: J. Geissler, Sauerbruchstr. 10, 8630 Coburg

Suche Tauschpartner für C64 (Disk). Schickt Eure Listen an: Holger Tews, Roekstr. 16, 2400 Lübeck

Suche gebr. C64/128D. Tel. 07426/3621

Verkaufe C128 + 1541 + Farbmonitor 1801 + Datensette mit 7 Spielen + Disklocher + viele Disketten + Disk-Box. 750 DM. Steffen Lucht, Alter Schuhweg 6, 2161 Hollern, Tel. 04141/7574

Verkaufe ca. 150 C64-Originale auf Disk + Kassette (Preis 5-35 DM). Z. B. Batman 25 DM, Projekt Firestart 30 DM, Moonwalker 25 DM. Tel. 06251/71465

Suche Tauschpartner. Nur Disks. C64 ältere und neue Programme. An Ven Morawe, Bookhorner 4, 2875 Ganderkesee 1

Rollen- und Strategiespiele (C64, orig. alte + neue) z.B. Sentinel Worlds + Knights of Legend + Ult. V + Pool o.R. u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567, Timo

Suche Indiana Jones II (Adv.), or Final Cartridge III. Biete 40 DM or 30 Disks mit Top Games z.B. Zak, Maniac, PS: Indiana J., kein Orig. Tel. 05341/13099

Suche dringend Lösung für das C64-Spiel »Titanic«. Nehme auch Karten und Teillösungen. Tel. 05509/1546, Markus

Verkaufe C64 + Diskettenlaufwerk II + 70 Disketten + Diskbox. Meldet Euch bei Klaus Schwerer, Siebenbrunner Str. 5, 8000 München 90, Tel. 089/65848, VB 330 DM

Suche orig. Pirates, Kaiser, Printshop + Ext., Printmaster + Ext., Loderunner, Goonies, Sp. Taxi, Imp. Miss. I., C. Wittermund, Obere Clignet-Str. 31, 6800 Mannheim 1

Verkaufe 64er Disketten, 4 Disketten-Boxen à 100 Disk, pro Box 180 DM/FP. Tel. 02161/605410, abends ab 19 Uhr. Bis bald

Verk. 75 Spiele (C64) für 10 bis 25 DM je Spiel. Liste gegen 1 DM bei: Michael Abraham, Sportplatzstr. 7, 8318 Bodenkirchen, Tel. 08745/407

Suche Tauschpartner C64D. Habe immer akt. Games wie: X-Out, Batman, Wonderboy, Cabal usw. Horst Bosche, Würfenweg 45, 2980 Norden 1, Tel. 04931/167795

Suche Tauschpartner für C64 (möglichst Raum Pinneberg). Schickt Eure Listen an: Andreas Konopa, Diestewegstr. 28, 2080 Pinneberg. 100% Antwort

Verkaufe C64 II + Floppy + Geos 2.0 + Geos, Maus + Giga Paint + Diskbox + Locher + 8 original Spiele (z.B. Last Ninja). Tel. 07161/71506, Steffen, ab 18 Uhr VB 650 DM

Ich suche zuverlässigen Tauschpartner für C64. Ich habe die neuesten Spiele. Beethovenstr. 7, 4047 Dormagen, Tel. 02106/40662

Suche X-Out für C64 & R-Type + Phobia. Tel. 0208/74486, Maik

Verkaufe meinen C64 (kaputt), Floppy 1541 voll funktionstüchtig, Datensette (+ Spiel), Maus 1351 (+ Testdiskette) + Mausmatte. Alles VB 400 DM. Tel. 069/704548

Suche Litti's Hot Shot, Bodo Illgners Super Soccer, Kick Off, etc. habe gute Spiele wie z.B. Emylin Hughes, Micro Soccer, Bundesliga 85/86. Tel. 05137/78705

Suche
Modem 2400 Baud, max. 200 DM, 64er 7/87, max. 4 DM. Tausche Soft aller Art. Charltown, Alt-Karow 28, DDR-1123 Berlin

Tausche neueste Demos — keine Spiele oder Raubkopien. Schreibt an: Michael Rank, Guntherstr. 22, 8000 München 19

Achtung! C64 Achtung!
Suche Anleitung für »John Elways Quaterback«. Biete 20 DM. Holger Hirsch, Oststr. 37, 4902 Bad Salzuflen 5

For Swapping 600D, Demos and other Stuff. Send Disk or your Lists to me. Contact me fast E. Schwall, Schnurgasse 8, 6331 Waldsölm 1. See Yaah

Orig. Spiel m. Anl.: Flugsim. II (dt.), Defender o.t. Crown, Armagadon Man & Captain Blood! Alles m. Verpackung, zus. nur 70 DM! Tel. 02303/14009

Verk. 13 orig. Spiele für C64 für 170 DM. Liste gegen 1 DM von Andreas Baum, Eugen-Roth-Str. 25, 8430 Neumarkt/Opf.

Verkaufe original Hard- und Software (für bis zu 25 % des NP). Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei Markus Massar, In den Wiesen 6, 6521 Mölsheim!

Zu verkaufen: Highlights (Katakis, Dager-Freak, Garrison, Realm of the Trolls u. Volleyball Simulator) Disk, 40 DM. Rick Dagerous 20 DM. Tel. 05534/2916

DDR — C64/128-User suchen Erfahrungsaustausch mit Usern in der BRD u. Berlin-West. Kontaktadresse: Ralf Tollenberg, S.-Nagel-Str. 15, DDR-4500 Dessau

Verkaufe C128D mit Final Cartridge 3, Datensette, Joysticks, Mouse, Computertisch, 130 Disks und Handbücher für nur 1000 DM/VB. NP 1800 DM. Tel. 09231/61385

Verk. 128D/PC + Spitzen-Zubehör 128D/PC + viel Super-Software (Super-Anwendungsprogramme + Super-Games) + Joysticks, Maus, Bücher, VB. 18 Uhr, Tel. 09228/219

Verk. Seikosha SP180 VC + 2000 Blatt Papier, VB 300 DM. Floppy 1541, VB 175 DM. 350 Disk. (voll), VB 175 DM. Außerdem: Maus, viel Literatur u.a. Tel. 04441/4590

Verkaufe für C64: Oil Imperium 25 DM, E. Hughes Soccer 15 DM, Bards Tale 10 DM, Football M. 10 DM, Hawkeye 20 DM, Kick Off 15 DM, Micropro Soccer 20 DM, B. Talc 3, 25 DM. Tel. 02183/6207

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weiter anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

NINTENDO-SYSTEM

Life Force

Man erhält 30 Extra-Leben, wenn man im Titelbild hinter einander das Joypad nach oben, oben, unten, links, links, rechts, links, rechts drückt, danach Knopf <A> und betätigen und <START>. So dürfte man sich durch alle feindlichen Horden kämpfen.

Gradius

Mitten im Spiel mit <START> pausieren, dann hintereinander oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts drücken, und danach Tasten <A> und . Das Raumschiff hat jetzt volle Bewaffnung. Den Trick kann man

nur einmal in jedem Level anwenden. Spart ihr Euch auf, in den Folgelevels kann er dann entsprechend öfter benutzt werden.

Außerdem solltet ihr bei jedem Spiel folgendes beachten: Im ersten Level mit dem Hinterteil des Schiffes die rechte Spitze des Felsens betreten. Das gibt ein Extra-Leben. Im zweiten Level wartet dieses fast ganz am Schluß, wo man sich durch die rote Punktwand schießen muß. Am unteren Bildschirmrand gibt es dort eine Einbuchung, in die man rückwärts fliegen muß. Das gibt noch ein Extra-Leben. Das man gut gebrauchen kann.

Goonies II

Benutzt folgende Spiele-Codes, und ihr könnt schon mal etwas weiter ins Spiel hineinschnuppern. Beim letzten Codewort ist das Spiel fast fertig gelöst.

L10 N258 4Z8 MOOY
E10 N21L-17" 11" M
340 N2V 1W" 3G1Y

Metroid

Gibt folgenden Code ein, und ihr seid kurz vor dem Mutter-Gehirn. 210 Raketen stehen im Handgepäck. Damit dürfte das Vieh eigentlich zu schaffen sein.

0BF7V11 -P-R3u6
947aa11 8007u6

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

MANIAC MANSION, TEIL II

AMIGA • ATARI ST • C 64 • MS-DOS



Hier geht's weiter mit den Antworten zum Lucasfilm-Games-Dauerhit "Maniac Mansion".

Wie repariert man die defekte Leitung?

Zuerst dreht man im Reaktorturm die Sicherung raus. Dann kann man mit den "Tools" aus dem Kofferraum die Leitungen reparieren. Dazu muß allerdings die Taschenlampe brennen (wenn die Batterien nicht mehr ausreichen, sollte man es mit denen aus dem Reaktor versuchen). Der Strom muß nach 3 min wieder eingestellt werden, sonst fliegt das Haus in die Luft! Wenn man die Leitung repariert hat, haben die Videospiele in der Spielhalle wieder Strom und man kann loslegen. Die, Enemy, die ...

Wie kann man die Zahlenkombination am Safe vergrößern?

Den Safe bekommt man so auf: zuerst das Bild öffnen. Dann der fleischfressenden Pflanze im Kaminzimmer nach-einander radioaktives Wasser (aus dem Pool), Braten und Co-1 geben — wohl bekomm's. Jetzt kann man an ihr nach oben in den Teleskopraum klettern. Dort dreht ihr das Fernrohr zweimal nach links, indem ihr jedesmal eine Münze werft und schaut dann ins Okular. Hat man alles richtig gemacht, sieht man die Zahl, die man eingeben muß, um den Safe zu öffnen.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Akkürzung für Level 2_2 fand Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt ihr folgendes machen:

Man fliegt erst mit dem Balon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeile auf den blauen Ballons ab. Das macht man solange, bis eine Art Feuerball in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann

fliegt man zum Feuerrad. Tiki beginnt sich zu drehen, und es erscheint der Text "Level 2_2". Schwupp — schon seid ihr am Endesdes Levels angelangt.

Dann noch ein paar Taktiken, wie man die Endgegner besser in den Griff bekommt.

Der Eiswal

Stellt Euch zunächst vor die Zacken auf der linken Seite, damit der Wal Euch verschluckt. Im Walbauch ständig ballern und den Tropfen ausweichen. Das ganze ein Weilchen durchhalten, und schon zerspringt der Wal in viele handliche Eiswürfel. Gutes Timing braucht man schon, um den Tropfen auszuweichen.

Der steinerne Oktopus
Kein Problem, wenn man die Bombe als Waffe hat. Springt auf die obere Plattform und schießt, was das Zeug hält. Auf die Fledermäuse achten, die aus der Nase des Oktopus kommen. Mit einer anderen Waffe als der Bombe ist es fast unmöglich, diesen harten Brocken zu besiegen.

Am Ende des 3. Levels begegnelt man einem ganz fiesen Endgegner, dem steinernen Oktopus. Immer den Raketen ausweichen und in den geöffneten Bauch schießen. Das ist die einzige Möglichkeit, den Kerl zu verwunden. Oder kennt jemand einen anderen Weg?

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

MANIAC MANSION, TEIL I

AMIGA • ATARI ST • C 64 • MS-DOS



Hilfe! Ich komme nicht ins Haus rein

Unter der Fußmatte liegt der passende Schlüssel.

Wie öffnet man das Paket?

Das Paket muß man gar nicht öffnen. Wenn es ankommt, sollte man sich die Briefmarken holen, dann mit dem Paket ins Haus gehen und es dem Sohn geben. Daraufhin wird man von ihm in sein Zimmer gebeten, der einen über seine Pläne informiert.

Die Briefmarken kann man weiter verwenden. Man erhitzt den Brief aus dem Tresor zusammen mit einem Wasserglas in der Mikrowelle, öffnet ihn dann und klebt hinterher

die Briefmarke wieder drauf. Es bleibt Euch überlassen, welche Figur ihr dazu nehmt. Jetzt sieht man sich die Fernscheidung an, steckt in den Umschlag entweder das Schreibmaschine überarbeitete Manuskript (geht nur mit Wendy) oder das Demo-tape (geht nur mit Sid oder Razor). Jetzt legt man den Umschlag wieder in den Briefkasten und stellt die Fahne hoch. Nach einiger Zeit kommt tatsächlich ein Briefträger und holt das Päckchen ab. Der Inhalt des Umschlags wird dann im Fernsehen vorgestellt. Wenn man nach einiger Zeit nochmals den Briefkasten kontrolliert,

NEW ZEALAND STORY

AMIGA • ATARI ST • C 64

AMIGA

Sascha Strickan aus Dortmund hat den Trick für alle verzeigten Kiwis, die einen Amiga besitzen. Er hat den Cheat entdeckt, mit dem man wieder viele Leben erhält.

Man muß einfach im Titelbild (wenn "Press fire to start" am Bildschirm steht) das schöne Wort

motherfuckenkiwisbastards tippen. Wenn das geschehen ist, erntet eine kleine Meiodie, die die Aktivierung des Cheat-Modus bestätigt. Von jetzt an könnt Ihr so viele Kiwis verbraten, wie Ihr wollt.

Andreas Würfel hat bei der tollen Spielautomatenumset-

zung "New Zealand Story" einen weiteren Kniff entdeckt.

Wenn Ihr Euch im Cheat-Mode befindet (siehe POWER PLAY 1/90) und dann die *Help*-Taste drückt, kommt Ihr eine Runde weiter.

C 64

Nachdem die Amiga-Besitzer mit unendlich vielen Kiwis ausgerüstet wurden, sind jetzt die C 64-Freaks dran. Wenn man im Titelbild die Tasten

Try cheating gleichzeitig drückt (Viel Spaß und gut geübt. Finger, das Leerzeichen nicht vergessen), hat man unendlich viele Leben. Mit der "Pfeil nach links"-Taste kommt man außerdem einen Level weiter. Stefan Lange

aus Bielefeld zeichnet sich für diesen Tip verantwortlich.

Es gibt noch zwei weitere Warps, mit denen Ihr Euch das Bildschirmleben wesentlich verbessern kann. Man kommt

folgendermaßen an sie ran:

Am Ende des Levels 1_1 befinden sich, gleich neben dem Kiwi, drei Plattformen. Ihr hüpfet auf die oberste, springt auf der Stelle und feuert, wenn Ihr den höchsten Punkt erreicht habt. Es erscheint ein Warp-Feld, der Euch in Level 1_4 transportiert.

In Level 1_4 stoßt Ihr auf eine Plattform, auf dem die Buchstaben "N" und "E" liegen. Wenn Ihr dort schließt, kommt Ihr in Level 2_2. *ai*

MANIAC MANSION, TEIL I

AMIGA • ATARI ST • C 64 • MS-DOS

findet man entweder einen Schneck (mit dem man das grüne Tentakel beschießt) oder einen Plattenverrät (den man dem violetten Tentakel gibt).

Wie kann man die Messer aus der Küche nehmen?

Die Messer kann man nicht nehmen, sie werden zur Lösung des Spiels nicht benötigt. Was sind die unentwickelten Fotos?

Wenn der Briefträger da war, kleben die Fotos rechts vom Eingang als geiles Versteck an der Veranda. Die Entwickler flusslicht, die man dann braucht, bekommt man, indem man das Glas in der Speise-

kammer runterwirft und dann die Putze im Kanal mit dem Schwamm aus dem Bad aufsaugt.

Wie kann man die "Cement Slab" öffnen?

Von oben geht das nicht. Man muß im Meteorraum hinter dem Labor einfach durch die Türe rechts gehen, dann geht die Slab von alleine auf. Was nutzt das Radio, das man im Pool findet?

Aus dem Radio kann man die Batterien holen und sie in die Taschenlampe einsetzen. Ansonsten keine Funktion. *Mozu ist der "Card Key" da?* Mit ihm öffnet man die Türe im Labor zum Meteorraum, in-

dem man ihn einfach in den Schlitz steckt.

Wie öffnet man den Medizinschrank?

Ein hartnackiges Geräusch besagt: Diesen Schrank öffnet man wahrscheinlich mit dem "hot key". Stehe letzte Frage!

Was hat es mit der Holzkiste im Zeichentraum auf sich? Die Kiste hat keine besondere Funktion. Was bedeutet die Zeichnung im Zeichentraum?

Das "Kunstwerk" ist nur zur Verzierzung gedacht und hat keine Bedeutung im Spiel.

Auch der nächsten Karte geht's dann weiter.

NINTENDO-SYSTEM

Auch folgenden Code könnt Ihr mal ausprobieren. Wenn Ihr ihn eingibt, erscheint anstelle des Roboters eine Frau, mit der Ihr das Spiel durchsteht müht. Viel Spaß beim Ausprobieren.

JUSTIN BALLEW

Punch Out

Das Nintendo-Boxen ist für so manche Überraschung gut. So kann man mit dem wackelren Kämpfer eine völlig neue Boxeraufstellung durchsteht. Gebt dazu den folgenden Code ein:

135 792 4660

Bei der letzten Zahl drückt zusammen Taste <A>, Taste

Wie öffnet man die Bandagen des Toten Ted?

Marlin meint, das wäre nicht möglich. Wenn man allerdings die Duschse andrückt, rutscht die Leiche zur Seite und man sieht dann Telefonnummer an der Wand.

Wo ist das Benzin für die Kettenäge?

Darüber wurden schon die wildesten Vermutungen angestellt. Tatsache ist: Es gibt keinen. Beim Nachfolger "Zak McKracken" steht im Weltraumhoel auf dem Mars ein Benzinanlaßer mit der Aufschrift "Nur für Kettenägen". Wenn man den Kanister nahmen will, erschreit "Du brauchst es nicht. Das Benzin

 und <SELECT>. Die Boxer sind die gleichen wie im normalen Spiel. Nur die Reihenfolge hat sich geändert. Wenn Ihr außerdem den nachstehenden Code eingibt, könnt Ihr Euch anschauen, wer alles an diesem Super-Spiel mitgearbeitet hat:

106 113 0120

Auch hier drückt Ihr bei der letzten Zahl zusammen Tasten <A>, und <SELECT>.

Ice Hockey

Schon mal das ganze ohne Torwart gespielt? Auf jeden Fall dürft Ihr dann beim Spielen ein gehöriges Stück aufmerksamkeit sein. Der Trick funktioniert

so: Nach der Auswahl ob ein oder zwei Spieler mitmachen sollen ("1 Player" oder "2 Player") drückt man auf beiden Joypads Tasten <A> und , sowie auf Joypad 1 die <START>-Taste. Jetzt haben beide Mannschaften keinen Torwart.

Nachdem Ihr die Geschwindigkeit und die Spielzeit eingestellt habt, drückt Ihr wieder auf beiden Joypads Taste <A> und , sowie auf Joypad eins <START>. Der Puck wird jetzt nicht langsamer und flitzt endlos über das Spielfeld, wenn er nicht von einer eigenen oder gegnerischen Figur gebremst wird. *hr*

MANIAC MANSION, TEIL II

AMIGA • ATARI ST • C 64 •

ist für ein anderes Spiel". Eben für Maniac Mansion.

Ein Geräusch hält sich allerdings hartnäckig: Im Reaktorraum oder im Kanal soll es ein Rohr mit einem Loch geben. Dieses Loch öffnet man (es ist allerdings schief, wie man ein Nichts öffnen kann...)

und findet dahinter den "hot key". Es ist möglich, daß man vom Programm als "Zusatzgeschenk" etwas Wasser bekommt, die Spielfigur erschrickt, wenn es nicht gerade Jeff ist, der vor der Rohr steht. Mit dem Schlüssel spielt man den Medizinschrank auf und holt den Schlauch heraus. Jetzt verbindet man Schlauch, Motorsäge und den Tank des

Fakelenaus, dann hat die Sage endlich Benzin. Mit Ihr kann man die Bretter im Leutungsraum absegen und damit die Wendeltreppe in der Bibliothek reparieren.

Das ist allerdings ein Geräusch, wir glauben nicht daran. Wenn jemand allerdings einen handelten Beweis haben sollte: bitte an die POWER PLAY-Redaktion. Danke! Falls noch weitere Fragen auftauchen, schreibt bitte an:

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

Verkaufe defekten C64 (100 DM) + Hawkoye (30 DM). Suche Pool of Radiance, andere AD/D Games und Bards Tale 3-Anleitung. Tel. 05021/17581, ab 14 Uhr

Verkaufe Datensettrecorder. Suche C64-Software (orig.), Disketten, Stephan Schwunk, Donsbacherstr. 32, 6342 Haiger, Tel. 02773/4746, Beilung!!

Suche Tauschpartner, In- und Ausland, für Hardware und Software, 101% Antwort. I.J.M. Paas, Ursulastraß 162, 6462 TX Kerkrade, Niederland

Verkaufe Originalspiele: C64 Grand Monster Slam, Hard'n Heavy, Danger Freak: je 10 DM. Sidewalk, Shanghai 5 DM! Tel. 05261/10643, 16 bis 19 Uhr

Verkaufe für C64 Original Zak McKracken u. Rainbow Warrior (je 30 DM). Schreibt an Thomas Lang, Lützowstr. 96, 4200 Oberhausen 11, Germany

Supersonderangebote
Ich verkaufe Final Cartridge Plus, Startextor 64, Datamat Plus 128, Akustikkoppler (300 Baud). 09452/444 (Rene, ab 18 Uhr)

Verk. Sil. Service, Red Storm Ris, The Pawn, Dragon Wars, Airb. Ranger, Pr. Stealth Fight. Preis 30 DM/Stück. Suche Prg. Tel. 07242/1073 (Thorsten)

Verkaufe meinen C64 mit Floppy 1541-2. Preis ca. 350 DM. Adresse: Kiefernweg 4, 6367 Karben 1, Tel. 06039/42630, zu erreichen von 18 bis 21 Uhr

Ich suche das Original von Maniac Mansion mit Anleitung! Biete bis zu 20 \$fr. Ruft zuerst an! Christian Dittlich, Tel. 061882275, CH

Achtung
Suche Pläne für Bards Tale 3, Gunship, Maniac Mansion, alles für C64. R. Weber, Kr. 108, 4552 Wartberg, Austria

Suche Tauschpartner für C64 (Software und Zeitschriften). Write to T. Gohlke, Heerweg 22, 5160 Düren, antworte 100%

Verkaufe C6411 + Floppy + Monitor + Speed-DOS + 110 Disketten + Joystick + Datensette + 15 Kassetten für 800 DM. Tel. 0234/533792 (Oliver) von 20 bis 21 Uhr

Interessiert an:
Wasteland (C64) oder Legend of Blacksilver (C64), Originale VB 35 bzw. 25 DM. Tel. 0221/373950, wochentags, 19 bis 20 Uhr

Verkaufe 9-Zuviel-Drucker von Seikosha Typ SP1200 v/c, sw, 1 Jahr alt, NP 600 DM, FP 300 DM, passend für C64/128, Tel. 0841/83139, ab 18 Uhr (Robert)

The Iron Boys suchen Tauschpartner (C64). Schreibt an: Thomas Wächter, Bremseide 19, 5860 Iserlohn, Tel. 02371/33754, Hi to Mike!

Verkaufe C64 mit Disketten und Originale (Hollywood P. usw.) 500 DM. Ruft an, Tel. 0203/404336 oder tausche gegen Amiga 500. Bezahle 200 DM dazu!!

Tausche Games aller Art. Wer Games hat schickt sie auf einer Diskette und einen kurzen Brief an mich. Ich schicke Euch dann andere Games. Tel. 07541/28085

Verk. wegen Systemwechsel C64 II + Floppy II + 60 Disk + Datas + MK5-Modul + Spiele + Diskmagazine + Joy + Zubehör. NP 2000 DM. Ab 16 Uhr. Tel. 07720/61745, Bernd

Schweiz C64 Topsoft
Suche einen zuverlässigen Tauschpartner. C64-Disk. Ralph of Style, Alei Jonast. 24, CH-8640 Rapperswil

Verkaufe C64 II + 1541 II + Maus + 60 Disketten + Diskettenbox + Resetschalter + Datensette + 30 Originale + 2 Joysticks. Tel. 05832/2181, Call: Mario, 18 Uhr, Preis 500 DM

Verkaufe C64 inkl. 1541-Floppy + Zubehör für nur 250 DM. Außerdem TV-Tuner umständehalber abzugeben. Tel. 07171/68125

Verk. C128 D, Maus 1531, Geos 1.2, CP/M30, 125 Disk, 2 Disketten, Action Replay 6, orig. Spiele, alles zusammen für 666,66 DM. Tel. 04551/7602, Ruft an!

Verkaufe Originaldisks: Tass Times, B. Bear, Hexenk. 2, Antiraid, Harcon, 64er Adv. Disks (jede 25 DM). Oliver Beck, Tel. 05141/53681, 17 bis 20 Uhr

Suche: Die anderen Anleitungen für: Pool of Radiance, Ultima IV. Möglichst billig! Angebote an: Andreas Grabner, Josef-Gall-Gasse 2, A-1020 Wien

Verk. C64, 1541 II, Reset, Joystick/neu, Game-Modul, 2 Spiele (neu) Disketten, Happy Computer etc., für 520 DM, Andreas Wecker, Tel. 08142/16120

Suche für C64-Disk: Maniac Mansion, orig. komplett, dt. für ca. 20 DM. Tel. 07041/3673, verlangt Michel

Verkaufe Drucker Seikosha SP 180 VC — kaum gebraucht wegen Wechsel — 250 DM/VB. Tel. 07251/89463

Suche: Original für C64-Diskette: Shootem up Construction Kit mit deutscher Anleitung! Arnd Kersten, Reventlou-Allee 34, 2217 Keilingshusen

Verkaufe für C64 orig. Fin. Cartridge 3, BT3, Neomancer, Times of Lore, Jordan VS Bird, Course of Azure Bonds, Project Fire, Zak McKrack. Tel. 0911/547539

Originale u. Public Domain Liste gegen 2 DM in 1-DM-Briefmarken bei: M. Frehe, Spriekmann-Str. 110, 4440 Rheine, West-Germany, Tel. 05971/3898

CH*C64*CH
Suche und tausche Spiele, Tausche nur mit fairen Freaks! Markus Agüero, Müllersweg 28, CH-8606 Greifensee, Schweiz

Verk. 12 orig. Spiele wie (Micropro, Soccer, Champ, Wrestling, Card Sharks, Summer + Winter Edition), 180 DM, inkl. Porto, A. Baum, Eugen-Roth-Str. 25, 8430 Neumarkt

Ich suche neuste Demos! Games sind aber auch willkommen. Schreibt an: Matthias Brühls, Drosselstieg 2, 2358 Kaltenkirchen, Cool and fast!

Helf mir! Komme in 1. Level von Ghoul'n Ghosts nicht an dem Baum mit den 5 Geiern vorbei: Andreas Wabner, Paracelsusstr. 34, 8670 Hof, Tel. 09281/96468

Suche Tauschpartner/in für C64 auf Disk oder auf Kassette. Schickt Eure Liste an Wolfgang Polenda, Brückenstr. 15, 5350 Eschkirchen

Verkaufe C64 I + Floppy + Datensette + Joystick + Competition Pro + Diskettenbox + 50 Disketten + 21 mit originalen Spielen. VB 400 DM. Tel. 05121/514647, ab 18 Uhr

Ich tausche Originale gegen Originale! Habe: M. Soccer, Kick off, Powerdrift u.a. Schickt Angebote an: M. Späth, Anton-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing

Floppy 1541 (muß neu justiert werden), nur 120 DM (inkl. Porto + Verp.). Suche auch Tauschpartner für C64 Originale! Postfach 2214, 7630 Lahr 1

Verkaufe wg. Systemwechsel Originale (100% OK): Driller 20 DM, Wizball 20 DM, Chuck Yeager 25 DM, Sentinel 20 DM, Ruft an: 02102/60316

Super-Data-Becker-Bücher 64 intern 35 DM! Musikbuch 25 DM, Maschinenpro. E. 20 DM, DB-Führer 10 DM, Basis-Train. 20 DM, M+T: Super Grafik: Gigapaint, 06196/81625

Verkaufe PD-Software für C64 aus allen Bereichen! Liste gegen 60 Pf. Rückporto bei: Matthias Ferdinand, Berliner Str. 27, 2407 Bad Schwartau

C64-Disk
Suche Leireute Suit Larry II, Biete Test Drive II, Zak McKracken, usw.
Michael Henkel, Hasselstr. 13, 6334 Asslar

Suche gute PD-Software oder Anwendungen, aber vor allem Sportspele. Bitte schickt Eure Listen an: T. Kubis, Obere-Holtener-Str. 48, 4100 Duisburg 1

Austria! C64! Verkaufe Disk-Originale + Soldier of Fortune (15 DM) + «Neomancer» (15 DM)! Call: Österreich 0732/58272, Gerd verlangen

Verk. Zak McKracken, Defender of the Crown (je 30 DM) auf Disk. J. Schmauber, Gertrud-v-le-Fort-Str. 36, 8700 Würzburg

Suche Pool of Radiance für C64. Zahle 30 bis 40 DM oder tausche gegen Emyln H. Soccer. Tel. 07171/30041 (nach Markus fragen)

Suche: Labyrinth, Bozuma, Ozo, Hellowoon für C64 + Verk. To be on Top, The Stole a Million, Airline, Indy je 15 DM. Diefenbacher, Calwer 30, 7530 Pforzheim

Suche/kaufe Trivial P. I + II, Maniac M, B. Tale, Ultima, Fugger, Pirates, Fish, Kult, Operat, Feuerst. u.a. Adventures + Rollensp. F. Baron, Fr.-Hölderlin-Str. 27, 8542 Roth

Suche für C64 Software (Disk), vor allem Wirtschaftsspiele, auch Tausch. Sebastian Kretschmer, Sandäckerstr. 7, 6230 Frankfurt 80

Suche zuverlässigen Demo-Tauschpartner für C64! Schickt Eure Disks an: Oliver Schmidt, Pönyweg 8, 5259 Lindlar. 1000 % Antwort! Keine Raubkopien!

C64 + Suche PD-Software + Original-Rollen-spiele, suche außerdem Trash/Platter/Gore-Videos. Stefan Barke, Auf der Burg 1, 3415 Hattorf

Ich besitze noch einige Spiele für den C64 auf Kassetten und Disketten! Liste gegen 1 DM bei: Matthias Fix, Herderstr. 11, 7513 Stutensee 3

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Philips TV Tuner + Original-Disk und Handbücher, nur komplett. 450 DM. Tel. 089/781259 (München)

Suche Spiele aller Art auf Disk, bevorzuge Adventure und Rollenspiele, Preisliste an: Peter Mahlstadt, Am Postweg 13, 2872 Hude 1

Suche dringend die Spiele: Batman, Roter Oktober, Test, Drive II und U-Boot Simulationen. Schreibe an: Normann Schüller, Hülsestr. 210, 4150 Krefeld

Verkaufe C64-Software. Input 64, PD-Software und Spiele, suche Spherical, Batman the Movie, Oil Imperium, Beverly Hills Cop. Call: 05776/1071 (Andre)

Suche billigen Amiga 500, Tausche oder verkaufe auch C64 mit Monitor 1901 und Floppy 1541 mit originalen Spiele. Angebote unter 07751/3710

Suche guten und schnellen Tauschpartner für C64 Games. Verkäufe auch, habe immer neuste Sachen. Stefan Gubser, Rebacher 17, CH-8645 Iona, Schweiz

Neuste Originale billig abzugeben (Pool of Radiance/O'Katakis/Hillsfar). Bitte folgende Tel. anrufen: 02241/804148, Michael Zimny

Suche Tauschpartner für C64. Habe u.a. Shinobi, Wonderboy in Monsterland, Ghostbusters 2. Ruft Tel. 04852/3542 oder 04852/4801, Carsten

Verkaufe Philips Grünmonitor u. Drucker Oki Mate 20, nach Vereinbarung. Tel. 07307/22206

Verk. C64 + 1541 + 7 Spiele und eine volle Diskettenbox (ca. 100 Disks) für nur 450 DM (Alter 1 1/2 Jahr). Anrufen erst ab 13 Uhr, unter 07123/32036, fragt nach Matthias

Verkaufe: Renegade, Warner mach hin, Road Runner und Gunship. Näheres am Telefon (ab 16 Uhr, fragt nach Adi). Tel. 0885/7707

Suche, Tauschpartner. Habe Double 0.2, Tootin, Nomeroy, Power Drift, Ghostbusters 2, Batman the Movie. Ruft an: 04921/20774

Suche Demo-Tauschpartner für C64/Disk (keine Raubstoff). Schreibt an: Thorben Rump, Am Alten Postweg 25, 3050 Wunstorf 1

Suche zuverl. Tauschpartner! Schickt Disketten und Disks an: Henning Schmidt, Weissenburger Str. 26, 4700 Hamm 1 (C64)

AMIGA

If you want to swap Amiga-Demos, Intro (Legal Stuff!), Send List and Disks to: Simon W., Postfach 1523, 5272 Wipperfurth

Suche Amiga 500 mit TV-Modulator sowie Zubehör zu kaufen (gegen DM). Sebastian Kühnel, Str. der DSF 8a, DDR-7513 Cottbus

Suche Erotik-Games für den Amiga 500. Zahle faire Preise. Abs. K. Müller, Südwestkorso 12, 1000 Berlin 41

Suchen Tauschpartner für Amiga! Dial: 04681/24087, 04661/49536

immer auf d. Suche nach günstiger Software für Amiga 500 (Spiele, Mega-Demos, Grafik). Holger Helmreich, Am Sonderbach 21, 6149 Heppenheim

Suche: f. A1000 RAM-Erw. auf 1 MB oder 512 KB. Tel. 04521/8667

Suche: Populous, Sim. City, Oil Imperium u.a. Bitte möglichst billig (Original + Anl.). Tel. 089/723684 (Mo.-Do), 08533/2378 (Fr.-So.), ab 18 Uhr

Verkaufe Originale! AAARGH, Jeanne D'Arc, War in Middle Earth, je 40 DM (NP 65 DM), Heroes of the Lance 65 DM. Zusammen 175 DM. Tel. 040/7427969

Stop do ya want to swap cool Demos & Source-Code? Yeah? Then Phone 07681/3390, Olaf. Beginners are also welcome. ich will legal Stuff!

Amiga Originale: z.B. Great Courts, UMS, Ferrari Formula 1, Fast Break, Kick off, Gridiron usw. für je 20 DM, wegen Systemwechsel zu verk. Mehr Infos, Tel. 06131/71252

Amiga 1000, 512 KB inkl. 2. Floppy, 1010 Kickstart + Workbench 900 DM. H. F. Nolden, Am Tambours-Kreuz 9, 5000 Köln 90

Amiga! Super-Angebot: Spiele-Pakete aus dem Public-Domain-Bereich für den Amiga. Liste bei: B. Eischenbroich, v. Eichendorff-Str. 51, 8910 Landsberg

Suche Strikes, Sim City, Ultima 5, Pool of O'Katakis, Chaos pirate, Bloodwych, Startlight, Rings of Med, sowie Magn. Scroll Adventures, 07161/6139, Jürgen

Softwaretausch unter Tel. 0911/811075, von 18 bis 19 Uhr, zuverlässig und schnell!

Verkaufe original Commodore Amiga-Mouse, VB 200 DM (nagelneu) und Krone-Spielausgabe, VB, Tel. 02389/79968

Verkaufe Orig. Amiga Soft: Indy (Adv.) 45 DM, The Kristal 45 DM, Dungeon Master (1 MB, dt.) 40 DM, An: Rudi Danner, Landsberger Str. 285, 8000 München 21

Verk. orig. TV Sp. Football, Harder je 50 DM, zus. 80 DM. Suche billig Digitalis. f. Amiga 500. Adikt. Ingo Horn, Kessenstr. 18, 6340 Dillenburg 2

Infocom- und M. Scrolls-Adventures gesucht. Amiga u. C64. Möglichst billig und mit allen Beilagen. F. Hofmeyer, Westerfeld 115, 4459 Emlichheim

Verk. Full Metal Planete, Bloodwych, Rings of Medusa (orig.). Preis VB od. Tausch gegen Battlehawks 1942, Dungeon Master, deutsch, Hillsfar (dt.). Tel. 06441/51883

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger, schreibt oder ruft doch mal an. Torsten Lewandowski, Heinkenborsteler Weg 53, 2353 Nortorf

Suche Amiga 500 + Farbmonitor + 512-KB-Erweiterung für unter 800 DM. Bitte keine defekten Geräte! Daniel König, Tel. 0211/431012, ab 20 Uhr

Hey, Amiga Freaks! Ich tausche neuste und beste Soft für den Amiga. Habe über 600 Disks. List bei: Roger Menzer, Rhönstr. 11, 6107 Reinheim 5

Ind.-Jon.-Adv. Maniac-Mansion, Kult, Zak McKracken, Dunc-Master, Ooze, Captain Blood, Holiday-Make, New Zealand zu verkaufen. Originale, kompl., dt., Rainer, 0765/7296

Orig. Exolon, Badcat, Spaceport, Netherworld, Streetgang, Final Mission, Elevator, Crystalhammer u.a. Zus. 50 DM! H. Neuhaus, Tivolistr. 11, 7800 Freiburg

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **„Raubkopien“** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Kaufe + tausche für Amiga 500 und C64 Soft. Habe immer neueste Soft. Ruft heute noch an und verlangt Hohester. Call 04925/1777, bis bald

Verkaufe Original F-16 Combat Pilot für 50 DM + Versandkosten. Tel. 07331/67684 (nach 19 Uhr anrufen)

Suche Amiga-Freaks! Vor allem aus dem Offenburger Raum, zwecks Software-Tausch. Write to: A. Hüsche, Aug-Friedr.-Str. 7, 7602 Oberkirch, No Loosers!!

Suche Originale: Populous, Sim City, Elite, It came from the Desert & Anwendungen! J. Braun, R-Vogelau-Str. 33, 2330 Eckernförde, nur schriftlich!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an: Sören Peters, Glashütter Weg 68, 2000 Norderstedt

Suche mein 2 Monate altes RVF Honda gegen ein 100%iges Indiana Jones und die last Crusade. Wenn möglich, deutsch. Tel. 06581/4081

Suche preisgünstig Amiga 500 mit Monitor. Angebots an Thomas Wollesky, Theresienstr. 42, DDR-7021 Leipzig

Original Amiga Spiele: Populous, Indy 3 (Adventure) DT, Falcon F16, Hillstar dt, je 35 DM, Komplett + Bonus 130 DM. U. Falk, Puchbergerweg 13, 8393 Freyung

Verkaufe Devpac-Assembler, neueste Version. Einer der besten Assembler für Amiga. Preis VB. Adr.: Bernhard, Freiburger Str. 66, DDR-4780 Lippstadt 5

Devisenmarner Freak aus der DDR sucht Amiga zum Schleuderpreis. Max Schmidt, A-Neuber-Str. 41, Karl-Marx-Stadt 9051

Amiga: Schickt Eure besten Sounds u. Demos an: S.P. Franckstr. 11, 3380 Goslar, 100% back! No Disk, no answer! Schickt Eure besten Demos! Nur legal!

Kaufe Amiga Originale. Suche u.a. R-Type, Ishido, Microposse Soccer, Gunship, Elite, F16 Combat Pilot, Driller, Fish, Blood Money, Pac Mania. Tel. 0519112923

Stop! Habe super Seka Sources z.B. RSI, Ackright, Tip usw. Nur 3 DM pro Disk! Alles PD! T.N., Mainzer Str. 6, 6551 Hackenheim! Rückporto!

Suche Tauschpartner. Schreibt an: Fred Holz, Westender Weg 65, 5804 Herdecke

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Spiele. (Ich verkaufe auch Spiele). 100% Antwort, Thomas Allespach, Friedrichstr. 42, 6922 Meckesheim

Software

Südtiroler Amiga-Club (Italy) sucht Tauschpartner aus aller Welt. Schickt Eure Listen an: A. Mair, Segantistr. 20, 39100 Bozen

Powerdrift, Wonderboy 2, Speedball, Thexder, Cabal, Three Stages, Bubble Bobble, Hard Drive + vier. Weitere Games f. 400 DM. zu verkaufen. Tel. 08378/8232

Austria

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt an: Harald Jungwirth, Rapoldel 28, A-3335 Weyer

Kaufe und tausche Amiga-Games! Send Lists to: Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven. Be fast!

Wer verkauft gebrauchten Amiga 500? 100% Intakt! Kann leider nur bis zu 300 DM zahlen! Preisvorstellungen an Holger Hilbig, Tel. 0931/49497, ab 20 Uhr

Adventure und Rollenspiel-Freaks gesucht (auch Programme, z.B. Infocom). Tel. 02622/535674, Unger Wolfgang, Günsterstr. 3b, A-2700 Wör-Neustadt

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Call 0911/836958, Alexander. Nur bis 19 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga PD-Software und original Spiele zu kaufen. Suche gebrauchten C64, Wolfgang Ribke, Mittelstr. 35, 4430 Steinfurt

Amiga. We are searching for Contacts (Beginners can buy). Phone 040/484540

Suche Amiga Kontakte im Raum Krefeld zum Austausch von Tips + Programmen. Tel. Krefeld/736112, Marc Gossens, Am Porthspick 89, 4150 Krefeld 29

Rollen- und Strategiespiele (Amiga, orig., alte und neue) z.B. Times of Lore + Windmaker + Hillsf. + North & S. + Stellar Crusade usw. Ruft an: Tel. 04127/1567 (Time)

Verkaufe Originale für Amiga: Garrison, Fugger, Taekwondo, Elite, K-Seka (alle dt. Anleitung). Peter Riedberger, Tel. 08251/3698

Suche dt. Anleitungen zu Carrier Command, Silent Service, Populous. Zahle für jede bis 10 DM (auch Kopien). Frank Becke, Dornroschenweg 66, 4530 Ibbenbüren 2

Originale: Power Drift (40 DM), Balistik (30 DM), Continental Circus (30 DM), Virus (20 DM), Return to Genesis (20 DM), Populous Data (20 DM). Tel. 06622/7417, Lars, ab 14.4.90

Demos

Write for Demowapping to: Postfach 3342, 6500 Mainz, keine Raubkopien, 100% Antwort

Verkaufe PD für Amiga, riesige Auswahl, Liste bei: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage, Tel. 04443/2457. Suche preiswert Originale

3,5-Zoll-Disketten (No Name, 2DD, mit Etiketten und Garantie, 100% error free) für nur 1,20 pro Stk! Bernhard Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken

SEKA-Sources, Intros, Games, Soundtracker Songs, Samples, Tools, Intromaker, Magazine, Kickstarts, D. Tess, Markward 20, 6747 Annweiler, Germany

Lösungen für Amigaspiele z.B. Populous, Larry 1-3, Space Ace, Kult u.v.a. für je 5 DM + 1 DM Porto. Liste für 1-DM-Briefmarken. MM, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Usern. Schreibt mit Liste an: Jann Rodenbäck, Mückenlander Weg 6a, 2943 Esens

Tausche Software. Timm Irrgang, Eichenstr. 86, 4500 Osnabrück, 0541/127237

Verkaufe original F-16 Combat Pilot mit deutschem Handbuch gegen Gebot. Schreibt an: W. Schickler jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen

Suchen Grafiker, Musiker für unser Programmierteam. Evt. im Raum Neuss/Düsseldorf. Lorenz Fleischhauer, Münchener Str. 22, 4044 Kaarst 1, Tel. 02101/68779

Verkaufe orig. Falcon. Suche Tauschpartner für Amiga. Schreibt an: Andre, Schüttentstr. 25, 7631 Kürzel

Verk. orig. Manhunter N.Y., Super Wonderboy, Paperboy, Dragon Ninja, Dragon Spirit, Freedom, Robbever, 4X4. Suche Software, Tel. 06473/1430 (Patrick)

Suche Tauschpartner für Amiga. Tel. 0911/863489, ab 22 Uhr, Andi

Verkaufe Amiga-PDI Fast alle Serien! Super, günstig! Gratistelefon bei Kai Lipphardt, Goeftelstr. 13, 3507 Baunatal-1, Keine Telefonanfragen

Tausche original Games gegen andere orig. Battle Chess, Indiana-Jones-Adventure u. Kult. Tel. 05233/5075

Contacts wanted

Suche Leute zum Tauschen. Schickt Eure Listen an: Gerhard Saric, Asamstr. 3, 8000 München 90, - See you

Verk. Originale: Elite 35 DM, Sim City 35 DM, Suche GFA-Basic-Compiler, V.35, außerdem Entsorgung + von Computerschrott. Tel. 05821/2942, ab 5 DM

Suche Amiga-Games, z.B. Bal. of Power (20 DM), Bundl. Manager, Sim City, usw. Schreibt an: Michael Knappik, Grünwalder Str. 170, 8000 München 90

Suche oder tausche Software für den Amiga. Angebote schriftl. mit Liste an: Federico Belotti, Veia Tgplotas, CH-7460 Savognin

Schüler sucht lauffähigen Amiga 2000, möglichst günstig. Dominik Braunschweig, Bunttenhagweg 1, CH-4243 Hersberg, Schweiz

Verkaufe Originale: DevPac V2.1, Amiga-Assembler, Buh für 140 DM. Great Courts 50 DM, Chrono Quest, Ozze je 40 DM. Rufen Sie an: 0711/378855

Call the German Supreme HQ, BBS under: 08208/1442, Board Royal, 2400-38200 Baud. 24h/Day! Your Sysop: Megadeath

Suche billigen Amiga oder PC. Habe Geld, kann aber auch geschenkt sein. (Haha), schnell anrufen! Call: 05282/8100

Verk. Balance of Power 40 DM, Firezone 30 DM, Das große C-Buch 10 DM, Amiga für Aufsteiger 25 DM. Tel. 02871/6611

Suche Rollenspiele (Drakken/Legend of Faerghall usw.). Biete dafür andere zum Tausch (z.B. Hillsfar). Tel. 02641/2492, Jörg

Verkaufe original Windwalker (ganz neu) für 60 DM! Schreibt an: Dominik Meinhard, Peter-Weyer-Str. 2, 6500 Mainz 42

Ich habe einen A2000 und suche Bücher für Amiga & PC/AT/XT. Kann leider nur bis zu 10 DM zahlen (pro Buch). Tel. 02173/72759

Ich suche den Spielklassiker Loderunner für IBM-PC oder Amiga! Zahle gut. Tel. 07251/4654, Jürgen

Verkaufe orig. Soft für Amiga. Sehr günstig: Sim City Fr. 45, North und South 35 - u.v.m. Liste anfordern. Alles neu! The Ghost, Am Stausee 27, CH-4127 Birsfelden

Originale: Elite 50 DM, Xybots 40 DM, Roter Oktober 40 DM, Xenon 30 DM, Handball 30 DM, Genesis 30 DM, Goldrunner 30 DM, Rallye M. + Phalanx + Sp. Ba. 30 DM. Tel. 05532/5906

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Original-Spiele. Schreibt an: Mike Lütjens, Artlenburger Landstr. 24, 2126 Adendorf, Tel. 04131/18637, ab 15 Uhr

Verkaufe Bloodwych, Oil Imp. je 35 DM, Extra Time (Kick off) 20 DM und Rings of Medusa 45 DM. Suche Ultima IV für 10 DM. Melden unter 07142/43387, ab 18 Uhr

Seka Freaks! Tausche Seka-S. für den A500. Schickt Eure Listen, Disks etc. an: Ch. Kaufeisen, Lindenstr. 17, 7603 Oppau. Bei Disks 1000% Antwort!

Suche Amiga 500 mit Monitor 1084S. Biete teill. Tausch. Tel. 0571/52568, Sven

Amiga! Verkauft und tausche Utilities, Demos, Intromaker, Soundtracker usw. Nur PD-Soft. Suche Devpac-Sources. Tel. 05468/1055, ab 15 Uhr

Ich suche Amiga-Gamer, die die neueste Soft tauschen wollen! Suche Rollenspiele! Stefan Leuenberger, Käppelhofstr. 4, CH-4500 Solothurn

Verkaufe wegen Systemwechsels -Terrorpods- (25 DM). Tel. 0221/722984, Michael verlangen

Verk. MidMagie, Indy-Adv., Burnstrib, 200 DM. 40 DM. C64 10, 1541 10, Bücher, 100 Disks u. Box, EPR-Brenner, 4 orig. Sp-Disks, für nur 400 DM. Freitags ab 18 Uhr, bis sonntags, Tel. 06231/7698

A2000 B, FD 3x 3,5 Zoll, 1x 5,25 Zoll, 20 MB-HD, XT-Karte, Monitor 1084, Multifunkt.-Board, SW, Bücher, VB. Str. 4900, M. Erkenbrecher, St. Gallen, CH, Tel. 07121/631

Verkaufe original Spiele. It came from Desert (1 MB) für 60 DM, Buffalo Bill's Rodeo Games für 40 DM. Tel. 06441/6783

Tausche Amiga-Software, habe neue Sachen. Also, ruft an: 0651/19776, bin zuverlässig

Ver. orig. Amiga-Spiele und Bücher z.B. Lords of Reising S., Elite, C- und Modula-Bücher. Schreibt an: Holger Pruin, Weserstr. 23, 2956 Moormerland

Verkaufe nagelneuen, ungebr. Amiga 500! Original verpackt! VB 650 DM, kann evtl. geschickt werden. Tags: 07266/2857, Thorsten verlangen, 06226/1799

Ich suche Tauschpartner für Software am Amiga 500. Tel. 06667/1514 aks für Hendrik, call fast of never

Suche Amiga 500 oder tausche gegen C64 mit Disk (110). Zahle 300 DM dazu. Tel. 0203/404336, fragst nach Ozan G.

Ich verkaufe Originale, Amiga Spiele: z.B. Power Drift, Turbo Outrun, Galaxy force, Xybots, für jedes nur 35 DM. Ruft einfach an: 06063/2311 (Oliver)

Suche Tauschpartner auf A500 im Raum Kiel. Habe Drakken, TV Sports Basketball, F-16 Combat, F-16 Falcon und vieles mehr. Tel. 0431/527038, ab 15 Uhr

Su. Strategie + Rollenspiele (AD&D/Ultima/Starlight usw.) Verk./Tausche Roadwar 2000 (nur Orig.). Tel. 09339/592, tägl. ab 17 Uhr (Matthias)

Verkaufe für den Amiga das orig. Spiel Indy3-Adventure kompl. in deutsch mit kompl. Lösung für 55 DM. Ruft an! Tel. 09544/1241 (Sven)

Verkaufe Public Domain Buch 1+2 sowie sehr viele Computer Zeitschriften. Magiera Kai, Tel. 07633/2819

Suche Seven Cities of Gold, TV-Sports Football, Microp, Soccer, Legend of Blacksliv, Volker Kithau, Paradies 16, 7173 Mainhardt

Wer Kontakt zu mir aufnehmen will, schreibt an: Th. Prosch, Pfaffenstwendt 10, A-6391 Fieberbrunn, Austria

Verkaufe: Amiga-TV-Modulator für 20 DM, +ASM-Hefte (Jahrgang 88/89). Nähere Info bei: Ingo Bienthal, Amselweg 8, 7204 Würmlingen, Tel. 07461/76636

Suche Tauschpartner für A500. Schickt Liste o. Disks an: Frank Oppel, Mainuferstr. 27, 8702 Zell a. Main

Wer hat Top-Soft für Top-Preise? Sendet Liste an den Schweizer Amiga-Freak: Jürgen Tetzlaff, Würzenbachmatt 32, CH-6006 Luzern

Suche deutsche Anleitungen für Amiga-Games. Nur gegen Bezahlung (kein Tausch von Games). Angebote nur an Tel. 0911/618272, ab 19 Uhr

Verk. Pool of Radiance 20 DM, Project Firestart 20 DM, Harcon + Last Duel 10 DM, Marauder 15 DM (Disc), Mike Bergmann, Albtalstr. 16, 7822 St. Blasien

Tausche Demos und Public Domain bis IBM! Ruft an! Tel. 02166/89093, Daniel. Keine Raubkopien! D. Ritter, Hölderlin 15, 4050 MG-2

Suche alte Infocom-Spiele z.B. Lurk. Horror, Station F., Holl. Hid. i. Amiga, original verpackt. F. Loeffler, Lindenstr. 8, 6424 Ilbeshausen, Tel. 06643/1551

Only new Soft! Bin interessiert an Lösungshilfen aller Art. Write to: Stefan Simmler, Fischer-mättelweg 5, CH-3400 Burgdorf, Schweiz

Verkaufe für Amiga: Gee Bee Air Rally für 50 DM, Barbarian für 50 DM, Backlash für 30 DM, Bad Cat für 40 DM. Tel. 030/4324176

Suche Anleitungen für Falcon, Interceptor u.a., tausche Software, bin gut bestückt. Angebote an Peter Harfmann, Dorfweiese 3, 7901 Ballendorf. Danke

Megapack, der Basic-Kurs auf Disk für alle Anfänger, mit Bspelspielprogrammen + Anleitung für lächerliche 10 DM, bei IRN, Amselweg 16, 7454 Bodelshausen

Verk. orig. Indy3 ADV 40 DM, Zak McKracken 40 DM, Holiday Maker 70 DM, Fugger 30 DM, Ports of Call 45 DM, alle kompl. + Jan-H.P., Segeberger Ch. 250a, 2000 Norderstedt

Hi Freaks. I'm searching for cool guys with cool stuff, only news and no beginners. Phone me: Ted, 040/669962

Tausche Space Quest3 oder Xenon2 gegen Codename, Iceman oder Manhunter2. Tel. 09131/601060

We're selling best Demos 'n Demomaker + cool PD-Tools. Call: 07225/74999 (Gregor) or send Disk for swapping legal stuff: Celeste, Lachwiesweg 14, 7560 Gaggenau

Alpha-Flight-Apology Write to this Address: P.O. Box 049403C, 7012 Fellbach, Stuttgart is new!

Suche Seka-Sources + Tool! Habe viele Tool-Disks zum Tausch! Markus Eichner, Lorenz-Sandler-Str. 4a, 8650 Kulmbach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Liste an Matthias Richter, Blankenhainer Str. 16, Antwort 100%! oder Tel. 030/7112985

Verkaufe Amiga Originale: Indy3 40 DM, Larry2 60 DM und Zak McKracken 35 DM. Tel. 0241/75483

Suche PD-Tauschpartner für Utilities-, Sound- und Grafik-Disks. Wer kann Musik Disks erstellen? Marco Kissel, Alkenweg 35, 5401 Oberfell

Verkaufe Indiana Jones 3, The Adventure, gegen Höchstgebot! Tel. 02173/64532 (Amiga)

Biete Kings Quest I, II, u. III gegen Indiana Jones Advent. (Originale). Tel. 08142/12670

Verkaufe für Amiga Original Amiga Tools für 30 DM (NP 50 DM) und original Circus Attractions für 40 DM (NP 70 DM). Call: 06232/94731

Verkaufe! Jagd auf Roter Oktober (dt.), Star Wars, The Empire Strikes back für je 25 DM. Tel. 08152/78350, nach Martin verlangen

Achtung! Kaufe Amiga-Soft! Zahle pro Game oder Disk bis zu 40 DM! Nehme die Games in großen Mengen ab! Tel. 06103/86138, Patrick verlangen

Hi Freaks! Ich suche und kaufe neue Software! Schickt Eure Listen oder Disks an: Sandro Schweizer, Oberfeld 76, CH-4922 Thunstein/Be

Tausche/Verk.: Indy3 ADV, Dungeon, Dungeon M., Popolous, Sim City, Pacmania, Minigolf + Winter Olympiad'88, TV SP. Footb., nur Originale! Tel. 04202/70642

Suche Gunship, Elite, Kult, Xenon II, R. Rally, Falcon F16 + Miss, R-Type, RVF Honda, GP Circuit, Battle of Britain nur dt./kompl. dt. Becker Text + Super B. Tel. 06244/5217

Suche billig Space-Quest I&II (Original): R. Koplin, Rundstr. 8, 7478 Schwenningen

Verkaufe Originale: Populous 40 DM, Falcon-F16 50 DM, Swords of Twilight 40 DM, Oliver Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum

Warrior is searching for real cool Contact! Call: 040/6413337 (swapping and selling)

Tausche Chambers of Shaolin gegen Triad Vol II. Tel. 07026/5875, Robert verlangen

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe Ringe von Medusa und vieles mehr. Suche noch Pirates. Nur legal. Tel. 02203/93975. Bis bald

Suche Tauschpartner für PD-Software. Keine Raubkopien! Thomas Stöckl. Königsberger Str. 3, 8481 Altenstadt/WN

Hi Amiga-Freaks! Tausche Software für A500. Schickt Eure Listen an: W. Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold. Antwort 100% gewährleistet

MS-DOS-PCs

Verkaufe original MS-DOS-Games. Sim City 5* 40 DM, Colonels Bequest 3* + 5* 60 DM, Bombuzal 5* 30 DM. Tel. 07031/43348 (Michael)

Suche Starflight 2 + Indy 500 + Dungeon Master. Tauscheverk. Indiana Jones Adv, Outrun, SQ3. Tel. 07223/21589, bis 16 Uhr. Achtung! Keine Raubkopien!

Verkaufe Sim City für PC, auf 5,25 Zoll, für 60 DM. Original mit original Packaging, Codeliste und deut. Anleitung. Contact by 02105/2864, Jan (Sa. 18-20 Uhr)

Kaufe und tausche original Spiele für meinen PC (keine Kopien). Liste an Willi Hofbauer, Weitenbacherstraße 518, 8440 Straubing

Biete PC-Orig. F15 II, Jetfighter, Larry 3, Indy 3, Bomber, F16-C3P, Pirates, Manhunter 1, CPT Blood, usw. Preis VB. Joh. Schmucker, Planckstr. 19, 3400 Göttingen

*** IBM ***
Suche Tauschpartner für die neueste Soft. Infos für 1 DM Rückporto bei N. Kührer, Steinbock 12, 6921 SNH-Dühren

Verk. original Ghostbusters 2, 60 DM. Oskar Zellner, Propsteistr. 142, 8500 Nürnberg 60

Supergamebot! MS-DOS-Spiele: Chessmaster 2000 35 DM, 4 Soccer (4x Fußball) 30 DM, Football Manager II + Expansion-Kit 40 DM. 0221/731587

Suche für den Schneider Euro XT Programme (nur Originale). Angebote an: A. Bender, Meisendorfer Weg 30, 2420 Eutin, nur schriftlich.

Kaufe Spiele für PC (5,25), nur Originale! Mit Anleitung! Haberi. Eure Angebote an Alexander Haberi, A-3161 St. Veit/Gölsen

Verk. orig. Heros Qu 80 DM, M-1-Plat. 75 DM (PC). Red St. R. 40 DM, Curse Az. 45 DM, Gunship 30 DM, Hillf. 40 DM (alle C64). Suche Spiele f. PC. 0871/31793, Römerf. 4, 8300 Altdorf

Their Finest Hour. Test in 12/88. Wertung 88%. 3-bestes-PC-Spiel (s. 3/89). 3 Monate alt, für 45 DM, bei Sascha Däuber, 07948/6945

Billige Originale!
Alle Sierra-ADV, sowie Def. of the Crown, Flight Sim III in 5,25, Oil Imperium in 3,5. Christoph, 089/609304

Suche Tauschpartner für PC. Schreibt bitte an Ralf Just, Otto-Hahn-Str. 2-4, 7315 Weißenhof/Tek

Verkaufe Police Quest (40 DM), Space Quest 2 + 3 (40/55 DM), Pool of Radiance (50 DM). Ruf an unter 07032/74018 (Reinmar Kneissle)

IBM-PC. Gelegenheits! Orig. Verp. WordPerfect. 50, 399 DM! Scientex 399 DM! Ferner Strategie und Rollenspiele für PC. Tel. 09131/205520 (Hartmut)

Hillf. 30 DM, Dont go alone 30 DM, Colonels Bequest 50 DM, Adlib Soundkarte m. Composer-Software 300 DM, TextMaker 2.01 150 DM. Tel. 069/612492

Suche für IBM Spiele: Populous, dt., Iron Lord, Oil Imperium. Zahle für jedes Spiel 40 DM. Nur Originale. Tel. 09181/20796 (Michael) u. North & South

Verkaufe Oil-Imperium. Verpackung ist sehr gut erhalten, für HGC, CGA und EGA. Tel. 09128/3025

Suche Xanon II. Sim City oder Their Finest Hour, möglichst günstig oder tausche gegen Zack Mcracken u. Grand Prix Circuit. Tel. 089/613365

Suche Tauschpartner für IBM-kompatible Spiele. Schreibt an Dirk Pörschke, Hauptstr. 37, 2401 Heilschop, Tel. 04508/320

**** MS-DOS-Games-Club ****
Info: Tel. 089/361839

Verkaufe PC-Spiele z.B. Menace, SQ2 usw. pro Game 30 DM. Tel. 08803/2680. PS: Suche ältere oder neuere Versionen der Adlib-Jukebox (habe Version 1.5). Georg Staltmayr, Starenweg 8, 8123 Peißenberg

Verkaufe Originale für PC, z.B. Indiana Jones (Adv), etc. Tel. 0201/712284 (Björn, ab 17 Uhr), Kontakte erwünscht

Verkaufe für PC: Falcon, Time-Bandit, Larry III, Arkadoid, Rockford, Metropolis, Walk-Str., Wizard, Starglider, Wizzball. Tel. 08341/4644, nur Originale

Bauen Sie Ihre Heimatstadt! Sim City Landscape Editor 30 DM, für EGA-PCs/Ats. Bernard Piller, Naafgasse 28, A-1180 Wien, Tel. 4706479

Original Larry II (3,5 Zoll) 40 DM, Larry III (5,25 Zoll) 80 DM, inkl. Komplettlösung von: D. Ullrich, Leuchnerstr. 33, 4550 Brämsche 1, Tel. 05461/6418

Wer kann mir eine Lösung zu Leisure Suit Larry II schicken? An: Philipp Klos, Ob der Hohlen 1, 7801 Schallstadt

MS-DOS! Verkaufe Zack Mcracken und Hostages zu je 45 DM. Zusammen 80 DM! Sebastian Thiesbe, Hermsdorfer D. 236, 1000 Berlin 28

Biete: Pirates 45 DM, Life and death 45 DM, Finest Hour 40 DM, King Quest 20 DM, Tetris 25 DM, Police Quest 40 DM, McKracken 40 DM, Man. Mansion 35 DM. Tel. 0761/74861

Tausche, verkaufe: Falcon-F16, Curse ct. Azure Bonds, Ultima V, Westland, Wizzball, u.a. Suche Rollenspiele! Tel. 06682/8005, Christian, ab 20 Uhr

Suche PC-Spiele/freak zwecks Austausch von Erfahrungen etc. Michael Siegfried, Rundweg 11, 2319 Selent, oder 04384/675, ab 3 Uhr, außer Montag

Suche Postspiel-Software für MS-DOS. Angebung mit Beschreibung und Preis, bitte an: Marko Wolkwitz, General-Barby-Str. 6, 1000 Berlin 51

Suche Hitchhikers-Guide auf 3,5-Zoll-Disk. zahle bis zu 50 DM. MS-DOS. Adv. Reib Denis, Autenweiller Str. 50, 7775 Birmatingen, Tel. 07544/72133

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele. Hauptsächlich Adv und Sim. Nur Originale! Auch Lösungsaustausch u.a. Tel. 02371/26494, zust. Daniel

Suche Kontakte für PC, wer Lust am Tauschen von Games hat, ruft einfach an. Tel. 0241/552308, Sebastian

Suche: Populous, SimCity, MacAdam Bumper (Format egal), Originale! Tausche: PD 5,25" + 3" Liste 2/MI Heyduk, Oberhofstr. 7, 8968 Duraach, 0831/61297

Biete MS-DOS-Spiele: Alles Originale! Hostages, Oil Imperium, F16-Falcon, Police Quest2. Tel. 02331/53490, Preis VB!

PC: Verkaufe das Original von Populous. Auf 5,25 Zoll, 4 Wochen alt, für 40 DM. Tel. 08450/440, Thomas

NINTENDO

Günstig! Diverse Nintendo-Module zu verkaufen. z.B. Alpha-M., Ghost'n Gobl., Mario, Soccer, Donkey Kong, u.v.a. Tel. 0431/335640, M. Tham, 2300 Kiel, Yorkstr. 2

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte hatten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Kaufe Gameboy (nur 100% ok!) Zahle 100 DM (ohne Module!) Angebote mit Postkarte an Postfach 3712, 2300 Kiel 1. Dringend!

Ich verkaufe Zelda I, Zelda II, Super Mario Bros II usw. Thomas Vogt, Tel. 06742/4612

Suche: Metal Gear, Track u. Field II, Cobra, Triangle und Mega Man. Verkäufe: Alpha Mission, Preis: 60 DM, Kaufe Spiele nur, wenn günstig. Tausche auch. Tel. 040/666688

Verkaufe NES + Farbmonitor + 10 Spiele u.a. Gradius I+II, Zelda II, Track + Field II, Mario I+II, zusammen für VB 750 DM. Tel. 05562/6765. I. Milow, 3354 Dassel

Nintendo the Best: Verkaufe Super Mario II, für das Nintendo ca. 60 DM/VB. NP 99 DM. Super Mario Bros. Tel. 0221/492866, Köln

Verkaufe die Kassetten Rad Racer u. Top Gun. Preis/VB. Tel. 0202/507966, ab 18 Uhr

Ich tausche Nintendo Spiele z.B. (Metal Gear, Mega Man, Wizard u. Warriors usw.) gegen andere Nintendo Spiele. Ralf Gammenderger, Tel. 07031/224203

Nintendo, tausche, kaufe und verkaufe Nintendo-Games. Habe Japan-Adapter. Call to: 0211/3613668, Carsten, 0211/378101, David

Nintendo
Tausche, kaufe und verkaufe Nintendo Games. Call to: 0211/378101, David, 0211/3613668, Carsten

Nintendo (PAL + NTSC, J. Adap.) + 12 Games + Sega Master + 5 Games für nur 450 DM + Portol Kein Takeda, Rebmossweg 75, CH-5200 Brugg! Kein Telefon, Tausch, nur komplett

Verkaufe od. tausche Nintendo-Spiele. Zelda, RadRacer, Ghost'n Goblins, Wrecking Crew, etc. Suche japanische Spiele. Ruft an. Tel. 0211/332873, David

Verkaufe Nintendo + 2 Spiele (Ice Climber + Top Gun) nur 200 DM. Call 089/7003445 (Philipp)

PC-ENGINE

Verkaufe PC-Engine mit den Superspielen Gunhed + Chan und Chan, Pal-Version, VB. Raum München. Tel. 08142/8219 oder 51336, ab 18 Uhr

Suche Spiele und Zubehör für die PC-Engine! Angebote an: Holger Soffa, Alte Heerstr. 18, 4900 Herford

*** PC-Engine ***
Nactaris, Ordnyne, Sonson2, Galaga'88, Dragon'spirit, Motoroad, Wctennis, Wonderboy, Chan & Chan. Tel. 07741/5764

PC-Engine gesucht. Angebote an Tel. 04521/71497, Andreas

Suche Supergrafx-PC-Engine für ca. 300 DM. Suche auch Mega-Drive Games zu günstigen Preisen. Tel. 0041/056282870, ab 15 Uhr, Guido verlangen

PC-Engine mit original Verpackung und Beschreibung. 1 Joystick und TV Booster gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 02246/5220

PC-Engine + Spiel = 350 DM! (Gunhed = 90 DM, Dragon-Spirit = 60 DM, Ordnyne = 80 DM, Dungeon-Ex. = 80 DM, Space-Harrier = 70 DM)! Tel. 089/1403732, ab 15 Uhr!

Tausche u. verkaufe Games. Verk. Atari-Lynx + 3 Games geg. Gebot u. Atari-Portfolio + RAM-Card, VB. Suche Mega-Rgb. R. Hirsch, Radolfzell 8, 8000 München 60

Ich suche gebrauchte Spiele für die PC-Engine: z.B. Galaga '88, Mr. Heli, R-Type 1+2, Gunhed und, und, und. P. Walther, Rote Bühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

Kaufe und tausche ständig neue und alte Module für die PC-Engine. Suche auch RGB-Mega-Drive bis 200 DM. Ruft an: Tel. 05205/70452

PC-Engine-RGB und neuen Monitor und 8 Spiele zu verkaufen. 8069 Niederlauerbach, Tel. 08442/2741

PC-Engine: Suche gebrauchte Spiele (z.B. R-Type I+II, Sonson II, Neutopia, etc.). Zahle bis zu 50% des Neupreises. Ruft an! Tel. 04127/1567, Nicod

Suche Tauschpartner für PC-Engine. Spiele im Raum Heidelberg/Mannheim. Bitte meldet Euch bei Christian Schwarz, Tel. 06224/2442

Suche PC-Engine (RGB-PAL) evtl. mit Spielen. Preisvorstellung an: Matthias Maier, Dachgasse 24, 7951 Elchingen 1. PS: Zahle ca. 200 bis 250 DM, 100% OK

Verk. PC-Engine (PAL/RGB) incl. 9 Module (Shinobi, Dragon Spirit, Galaga'88) + Joyst. + 5-Spieler-Adapter, f. 750 DM. Tel. 0911/77571 (Stefan)

Ich biete für eine PC-Engine (PAL) 300 DM oder NES mit drei Spielen. Tel. 040/5381675 (Tom). Ihr könnt von 15 bis 18 Uhr anrufen. Sehr dringend!

PC-Engine-RGB gesucht, auch Spiele zu kaufen oder tauschen gesucht, sowie Zubehör. Tel. 0451/42018, öfter versuchen

PC-Engine: Verkaufe R-Type 1+2 + 2, Galaga 88, Super Wonderboy je 40 DM, Sonson 2, Shinobi, Tiger Heli je 60 DM, World Court 1, 50 DM. Tel. 089/155331

Suche dringend PC-Engine FAN 1/90. Außerdem Kontakte mit anderen PC-Engine-Süchtigen, im Raum OL. Tel. 04402/2997, Christian Quast

PC-Engine RGB, Color-Booster und 5 Spiele für 600 DM zu verkaufen. Nintendo, 5 Spiele, extra Joystick für 380 DM. Tel. 08395/7205

Verkaufe PC-Engine u. 3 Module. VB 399 DM. Tel. 05246/1572

Austria * PC-Engine * Austria
Verkaufe PC-Engine + PAL-Booster + Underboy II + Dragon Spirit + Dungeon Master Preis a.A. Silvio Jenny, Tel. 05553/568

Suche dringend CD-ROM für Orbis-Engine + Spiele: Shinobi P-47, R-Type II, Alterted B, Ninja, Warriors + vieles mehr. Tel. 089/4701576

SEGA MEGA

Suche Spiele für Sega Mega Drive und Spiele für Nintendo! Möglichst nicht zu teuer! Tel. 030/8266452 (Dominik), ab 14.30 Uhr

Suche Sega-Mega-Drive und PC-Engine mit Spielen. Verk. Nintendo und Module. Angebote an: David Fäh, Hauptstr. 20, 7524 Zuoz (CH): 0041/72613

Sega-Mega-Spiele zu kaufen oder tauschen gesucht. Suche auch Zubehör. Tel. 0451/42018, öfter versuchen

Ab 15 Uhr: 0231/802951 (Derk), suche Sega-Mega-Drive, bis 330 DM.

Kaufe und tausche Sega-Mega-Drive-Module aller Art! Gilbert Brune, Marq-en-Baroeul-Stra. 8, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/42309 (wochen-tags, ab 16.30 Uhr).

Sega-Mega-Drive! Verkäufe: Baseball, S. Thunderblade, Soccer, Alterted Beast, für lächerliche 40 Stk! Vers. per Nachnahme! M. Martini, Schweiz, 061/871490

Software — Vergessen Worlds 60 DM und Alterted Beast 30 DM. Suche Super Shinob, und OH 2. Tel. 05608/1397, ab 18 Uhr, Lars Weide

Sega-Mega-Drive gesucht. Tel. 04521/71497 (Andreas)

MD — Vergotten Worlds 90 DM, W. Cup Soccer 85 DM, Space Harrier 80 DM, A. Kidd 70 DM, CPad 45 DM, alles FP. Tel. 05069/2622

Suche für das Sega-Mega-Drive Telespielkassetten (Module). Alex Kidd, Ghoul's Ghosts, Ken North, Rambo 3, Space Harrier 2, Super Hang on u.a. Tel. 02246/5220

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

Atari ST: Demos, Spiele, News, sucht: Robert Depenbrock, Fliderweg 12, 4620 Castrop-Rauxel. 100% Rückantwort. Hi to all Demomakers ST

Wer verkauft oder verschenkt ST-Spiele. Ich bin ein Spielefreak und nehme fast alles. Ich habe leider nicht viel Geld. W. Schreiber, Bauhofen 6, 2941 Langeoog

Biete ST-Soft zu Schmelzpreisen. Habe z.B. das Atari-Powerpack mit 20 Spielen-Hits! Nichts teurer als 30 DM. Rufft nach 15 Uhr bei 02401/3539 an!

Suche Tauschpartner! Atari ST. Habe neue Soft. Be fast! Tel. 02161/662248

Suche: Def. ST, TOS 1.4 auf Disk, GFA-Assembler m. Anleitung. Preis VB. Tausche u. verk. Original-Software. Hirschberger H., Obere Bachstr. 8, 8399 Kirchham

TRS We're searching for good Swappartners on ST! Write to: Postfach 202363, 2000 Hamburg 20, W-Germany! Beginners can buy! So far!

Verk. Originalsoftware, Indiana Jones ADV 50 DM, Rock'n Roll 50 DM, Kingsquest 1-3 je 30 DM, Dark Castle 20 DM, Bermuda-Project 20 DM, u.v.a. 0201/680755, ab 17 Uhr

*** Verkäufe Atari-Spiele
Verkaufe Atari ST Original-Spiele. Kaufen oder tauschen Sie ohne Gewissensbisse+Garantie. Tel. 05273/5374

Suche Populous und Xenon2 für den Atari ST (nur orig.). Biete 25 DM pro Game (+Porto). Tel. 06101/89284 (Heiko), nur So. bis Di. 17-20 Uhr

Suche: Oil Imperium, Their Finest Hour, Carry It All, Police Quest II, Sim City, City Original! Tel. 089/6126275, Michael

Kaufe oder tausche: Pirates, Test drive 2, Hillsfar, Harddriving, o.a. habe: Bloodwych Strike Force Harrier, Falcon. Tel. 0421/465499, Bernd

Suche zuverlässige Tauschpartner für Atari 520 ST. Habe alte und neue Games. Tel. 02758/1645, Rafael, 100% zuverlässig

Verkaufe, tausche + Garantie (nur Originale: Ultima IV, Leisure Suit-Babarian II, Where the time stood still, Golden Path, Knight orc, (auch billige Packs). Tel. 05273/5374

Verkaufe Atari 2600 Konsole + Kabel + Netzgerät + 7 Games auf 4 Kassetten, kompl. 150 DM. Matthias Abele, G-Weinh. 2, 8883 Gundelfingen, Tel. 0907/32007

Suche günstig Programme zum Kauf oder Tausch. Listen an: Th. Link, Hohenackerstr. 1, 7530 Pforzheim

Tausche und verkaufe PD-Software für Atari ST, kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Brandmeier, Konrad-Adenauer-Str. 8, 8300 Landsbut

ST Suche orig. Solomons Key + Dungeon Master. Tausche mit Defend. o.t. Crown, Spherical, Forgotten Worlds. Su. Tauschp. Su. NES! Chris, 089/482847

Suche (möglichst billig) Original Ultima 3-4. Tel. 02533/2031, ab 17 Uhr

Suche Software aller AT-Spiele, Anwendungen, Tausch, Kauf M. Tillmann, Konstantin 192, 4050 M.Gladbach 2, Tel. 02166/81548, 89885

Suche f. ST: Finest-Hour, Midwinter, Drakken, Full Metal Planet, Hound of Shadow, Operation Thunderbolt u.a. Tel. 02408/3302, Suche Anl. zu Megapoint2

Verk. ST-Originale: STOS — The Game Creator 45 DM, Bubble Bobble, Bobo für je 20 DM, GFA-Assembler 99 DM, Andreas Gschmiedler, Ortsstr. 4, 8966 Krugzell

Suche Atari ST-Floppy SF314, zahle gut. Tel. 09403/2142

Suche Software für Atari ST. Please send your List to: Stefan Wilgott, Goethestr. 48, 4950 Minden

Suche verzweifelt die beiden ST-Klassiker Thrust u. Oids (Originale) und noch Kontakt zu STE-Usern. Martin Weidner, Birkerweg 32, 8360 Deggendorf

Wanted! ST-Tauschpartner! Suche vor allem Kontakt zu STE-Besitzern Christian Gabler, Fasanenstr. 116, 8025 Unterhaching (auch Anfänger)

Tauschpartner gesucht! Ca. 60 Originalspiele, z.B. Rings of Medusa, Great Courts. Tauschlisten an: Jens Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Freudenstadt

Verk. Games (11) z.B. Moonw. (mit Poster), Moonpilot, XOR, Crystal Castles, Thundercats. Phone: 04829/212 (Ole verlangen)

Verkaufe Populous (original) und suche billige Spiele (nur Originale). Tel. 0831/61931

Ich suche dringend das Spiel »Bubble Bobble«. Ich gebe 30 Mark für das Spiel! Wenn ihr es habt, rufft mich unter der Tel. 05121/860959 an

Battletech (Influenc) zu 40 DM und Battletech-Brettspiel zu 30 DM zu verkaufen. Tel. 05152/51895 oder 06621/14515, Michael

Super
Atari 2600 (Konsole), komplett mit Joystick, komplett mit Modulen für 190 DM. Tel. 09865/418

Suche, tausche PD-Programme, tausche orig. Hostages + Overland gegen F16 Combat Pilot + Afterburner. G. Özdel, Haydnstr. 20, 7970 Leutkirch

Atari Schweiz Atari
Nur aus der Schweiz!
Please Call 064/811468, Rolf verlangen

Sort Master V2.0, PD, 1 MB, nur Farbe. Die alternative Datenbank, für 20 DM, mit Anl. und Up-date-Service. Soft-Works, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt

Atari ST: Bards Tale 1, Bobo und Elite für je 35 DM. Indi 1, Road Runner und Major M. für je 25 DM. Alle zusammen nur 165 DM. 0821/483683

Atari ST, habe, tausche, suche nur Grafik + Sound PD. Liste anfordern bei Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg

Wanted: Games for ST (Sim City + Iron Lord!) — Stop — Kauf oder Tausch — Stop — Listen an — Stop — Oliver Zimmermann, Winterstr. 9, 8000 München 90

Wir haben **allerneueste Soft on C64 und Atari ST!** Lamer bekommen auch eine Chance. Write to: D. Klose, Am Freitagshof 23, 4250 Bottrop, Germany

Verkaufe, tausche und kaufe original Spiele. Habe Manhunter 2, Blood Money, Ultima 5, Cybernoid 2, u.v.m. B. Monien, Maccoststr. 79, 5900 Siegen 1, 0271/355297

Tausche und kaufe ST-Originale/Software sowie PD-Software. Jens-Uwe Westermann, Weinligstr. 7, 3040 Sollau, Tel. 0519/16725

Atari ST. Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schickt Listen/Disk an: Andreas Kirschner, Friedrichstr. 1, 3160 Lehrte. 101% zuverlässig

Suche schnelle, zuverlässige Tauschpartner für die neue ST-Soft (100%). Contact: Stefan Holzer, Hauserberg 57, 8110 Murnau (bei Anruf Mord)

Suche Tauschpartner für den Atari ST. Habe Zombies, Wrestling, Tetris u.v.m. Schreibt an: Alexander Haim, Büntenstr. 15, CH-8116 Würenlos

Verk. ST-Originale, je 15 DM. Vindictors, TNT, Thrust, Hawkeye, Enduro Racer, Chopper X, Jupiter Probe, Out Run, Shackled, Road Runner. Tel. 073/76634

Hey! Verkaufe meine Floppy für Atari ST. Es handelt sich um eine fast neue SF354 (1 Jahr alt). Preis: 100 DM und ein Super Game: Hostages f. 35 DM. Tel. 06352/8430

Hi-ST-Freaks. Suche Tauschpartner für meinen ST. Habe tolle Games. Also schreibt schnell mit Liste an: Stefan Kogel, Alter Lemgoer Weg 7, 4923 Extertal 5

ST-ORIGINALE zu verkaufen: Chase HQ, 1st Person Pinball, Elite, RVF je 30 DM; Hostages, Lombard Rally, Blasteroids je 20 DM. Tel. 09342/4815

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Der Verstöß muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Tausche Atari ST-Games. Habe ca. 300 Spiele. Sendet eure Listen an Roman Sieber, Bachtelstr. 7, CH-8340 Hinwil

Dummköpfe seit ihr bestimmt nicht, wenn ihr mir Atari ST/STE-Programme tauscht! Schreibt an Nils Allwardt, Hohestr. 12, 2860 Osterholz

Suche Atari-SCI224-Farbmonitor! Anbieter möglichst aus Hannover oder Umgebung. Melden unter 0511/433561 (Frank)

Suche, kaufe, tausche Originale auf 520 ST. Angebot an Dennis Fandrich, Herrlichkeit 26, 2808 Syke oder 04242/4029

KONTAKTE

Anfängerin sucht Programme und Kontakte aller Art — auch preiswerte Hardware! Bolt, Einszweineunsebenstr. 98c, 2330 Eckernförde

Atari 2600-Joystick gesucht. Kaufe oder tausche gegen neuen Joystick! Tel. 06441/25772 (Johannis)

Suche Kontakt zu demjenigen, der mir meinen defekten CPC 6128 (Lesefehler am Laufwerk) für 200 DM abkauft (Monitor inklusiv). Tel. 02734/8269 (Uli)

A-System ist searching for some cool Members. Are you a Coder, a grafix-man or a musician then call 02955/342 (Rainier). The legal A-System

Wer hilft mir bei Pd. Quest den Betrunkenen zu verhaften? Tel. 030/8343412

Search Contacts on C64! Call 06071/43809, Dominik

Merhaba, all you Jankeez! Here the Crazy Turk + The Bright Briton, were looking out for fast swap! Get in touch! Postfach 1171, 3254 Emmerthal

Tausche allerneueste PD-Soft für Amiga und C64! Schreibt an: M. Winkler, Buchumer Str. 61, 4620 Castrop-Rauxel 1

Westberliner C64-Freak sucht Kontakte mit ebensolchem aus Ostberlin zum Spielen und Soft-Tausch. Johannes Engelhart, Neue Hochstr. 48, 1000 Berlin 65, Tel. 030/4656502

Hi Freaks! Tausche neuesten C64 Stuff. Ab 1 Woche alt! Interessiert? Dann schreibe schnell an: G.P., Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Suche in Berlin Kontakte zu Nintendo + Sega-Besitzern zwecks Kassettentausch + Hilfestellung für Alex Kidd III. 030/8528556

Suche Kontakt zu Freddy Krueger Fans. Suche Poster, Zeitungsausschnitte etc. Bitte bei Alexander, Tel. 040/5234723 anrufen!

Knallharte Tips oder lockere Games? Auf unseren Clubdisks findet ihr, was ihr sucht! Da machen Usurbs J. Rauh, Baugräßstr. 8400 Regensburg

Suche Tauschpartner auf dem C64 und Amiga! Habe Top-Games! Schreibt an: Ulf Harder, Fassaneweg 17, 2074 Steinburg 1! Schreibt alle!

Swapper for Demos & PD-Soft on C64 & Amiga gesucht. Keine Raubkopien! Send Discs to: A. Klausmann, Melanchthonstr. 2 c, 8580 Bayreuth, The Warriors

Berlins größter Segalclub sucht Mitglieder. Service: Clubzeitung, Tips, Tricks, Hotline, Spielverleih, Preisausschreiben, usw. T. 030/6876765

Amigaclub »USH« sucht noch Mitglieder! Schreibt sofort an! Postfach 38, A-4470 Enns, Austria

Amiga! Habe Games wie: Indiana Jones ADV, Populous, RVF Hotline, Test drive 2, Rick Dangerous, Grand Monster Slam, Silkstorm, IK+. Wien 0222/9319394, Thomas

Suche Kontakt mit Computern in der DDR! Schreibt an: Robert Sterff, Bahnhofstr. 14, 8124 Seeshaupt, West-Germany

Suche: Power Play und ASM Ausgabe 1/88 bis 7/89. Österreich. Tel. 02742/57534

Hi, here is Depodel! Are you searching for a Musician? Yes? OK, Call: 02241/81374 or write to: M. Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13, W-Germany!

Suche Mitspieler für strategisches Postspiel! Middleage: Kampf um Ruhm und Ehre im Mittelalter. Tel. 08752/7661

Sega. Welcher Club gewinnt wirklich alles (Zeltung, Tips, Hotline, biestspiel)? Wir! Info: T.O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien (auch Mega-D.I.)

Atari-VCS2600 — süchtiger Sammler sucht orig.-verp. Cassetten und Kontakt zu Gleichgesinnten! Tel. 02381/400136

Amiga! Suche Kontakte zu Freaks, die auch Spiele in Modula2/Assembler programmieren! Lisa König, Weingartweg 1, CH-6205 Eich, Tel. 041/991147

Kaufe, tausche, verkaufe orig. Games für Amiga + C64. Angebote und Liste an Reinhard Franz, Herborn Weg 6, 6349 Fleisbach. Suche D+D Brettlenspiele

Suche Kontakte zu anderen C64-Usern. Sven Käs, call 06406/4670

Suche neueste Soft für C64. Besonders Sportspiele wie Bodo Illgner u. Superleague Soccer. Listen + Preise: M. Fonseca, Am Boden 19, 6301 Staußenberg 3

6 Programmierer, 2 Grafiker, 2 Musiker: Amiga/ST/PC, suchen Spiele-Programmierer, Grafiker, Musiker on ST/PC/Amiga. Murad M'Bariki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Contact Apex for hot Trading. Write to (only famous guys): Thomas Warler, Postkantor, Postbus 99900, 7100 Na Winterswijk, Holland, Amiga

An alle MSX-User! Suche User, die mit mir tauschen wollen. Rufft an! Tel. 06409/9308, ab 14 Uhr, Sven Bremer/Biebertal

Der 1. Berliner Sega/Doga-Mega-Drive-Nintendo-Fan-Club »Double Trouble« sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Einmalig gut. Tel. 030/6849816

Suche Tauschpartner mit neuer Soft. Schickt Eure Listen an: T. Frankenbusch, bei Bars, Wolfgangstr. 8, 4100 Duisburg 18

Wir suchen Kontakte: tauschen, kaufen, verkaufen Soft (neue und alte). Tel. Christ: 02932/37695. Tim: 02932/39193. Thorsten: 02932/32881. C64, only

Suche Tauschpartner (C64) mit Neustem. A. Frewert, Elisabethstr. 5, 4780 Lippstadt (send Discs, no letter). I send 100% back!

C64. Mein C64 verhungert. Suche Kontakte zu Leuten mit neuester Software. Schreibt mit Liste an: Hilke, Theodor-St.-Str. 21, 2212 Brunsbüttel

Verkaufe: 17 Happy-Computer statt 110, 50 DM für nur 55, 25 DM. Martin Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Kiel 14, (0431) 729019, nur gesamt

Wer hat die Codes für Maniac Mansion auf dem Amiga? Tauschmaterial vorhanden. Schreibt an: Achim Wolk, Beethovenstr. 8, 6551 Wallert-heim

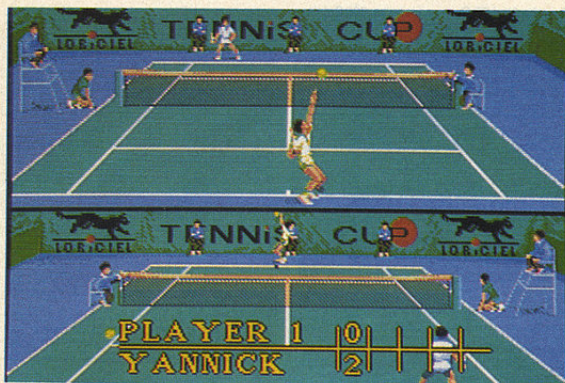
Tauschpartner für C64 ges. Habe viele Top-Games. Schickt Listen an: T. Holze, Flurstr. 8, 5828 Ennepetal

Suche zuverl. Tauschpartner für CPC-464 Cass. Habe Top-Games: Chase H.Q. Listen an: Andreas Pataky, Wengertstr. 27, 8728 Haßfurt. 100% Antwort!

Ich suche Computerzeitschriften jeglicher Art. (Power Play, ASM, Joystick etc.). Je billiger, desto besser. Angebote an: Eric Rogg, Feldwegstr. 2, CH-8942 Oberrieden

For hot Amiga + C64 stuff. Call: 02564/32000! Only on Sunday (18—19 Uhr)! A waiting your calls, Apex (Amiga) & Double (C64)

Suche Tauschpartner (C64). Suche: Cabal, Ninja Warriors und mehr. Habe: Bomber, F-14 Tomcat, T. Out Run und alles was gut ist. Tel. 04331/42456, Timo



Für jeden Spieler eine Bildschirmhälfte (Amiga)



Die Wertungen für die Trickski-Kür (MS-DOS/EGA)

IDEEN HUI, TECHNIK PFUI

Tennis Cup

Bei "Tennis Cup" von Loriciels ist der Bildschirm gesplittet, so daß jeder Spieler konstant im Vordergrund spielt. Ihr habt die Wahl zwischen einem Freundschafts-Match, Training mit einer Ballwurfmaschine, der Teilnahme an einem der vier Grand-slam-Turniere oder dem Davis-Cup. Bis zu zwei Spieler dürfen mitmachen und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Bei den Turnieren ist man automatisch im Feld der 32 besten Tenniskünstler. Zum Trainingspiel sucht Ihr Euch einen von 32 unterschiedlich starken Gegnern aus oder

bastelt einen Tennispartner selbst zusammen. Zuvor könnt Ihr 30 Leistungspunkte auf verschiedene Eigenschaften Eures Spielers verteilen. Im Laufe der Zeit bekommt man, je nach Erfolg, weitere Punkte. Falls gewünscht, könnt Ihr ihn auf Diskette speichern. Je mehr Punkte er hat, desto platzierter kommen im Spiel die verschiedenen Schläge. Je nach Joystickstellung während des Schlagens (geschieht per Feuerknopfdruck) kann man alle bekannten Schlagvarianten ausführen und die Flugrichtung des Balles bestimmen. mg

Keine Frage, "Tennis Cup" ist mit guten Ideen sowie vielen Spiel-Modi gespickt und sieht auf den ersten Blick edel aus. Leider hapert's am wichtigsten, dem Tennisspiel an sich. Ball und Spieler ruckeln so schlimm über den Bildschirm, daß man manchmal nur auf Verdacht schlagen und steuern kann.

Geht so



Ich hatte öfters das Gefühl, meinen Gegner nicht nur mit eigenem Können zu besiegen. Entweder war er total unfähig oder ich plazierte zufällig einen unerreichbaren Ball. Schade, daß die tollen Ideen wegen der blamablen Programmierung nicht ausreichend zum Zug kommen.

KEIN SCHNEE VON GESTERN

Ski or Die

Mit müden Alpin-Spirenzenchen Marke Riesenslalom möge man uns verschonen: "Ski or Die" heißt das treffende Motto für Alternativ-Winterspiele. Bis zu sechs Spieler können sich in die Teilnehmerliste eintragen. Auf dem Programm stehen folgende Winterfreuden:

"Snowball Blast": Die gnadenlose Schneeballschlacht — böse Buben greifen Euch aus allen vier Himmelsrichtungen an. Ihr steuert ein Fadenkreuz, mit dem die Angreifer ins Visier genommen werden. Erwischt man ein Sternchen, hat man einige

Sekunden lang Schneeball-Dauerfeuer. "Snowboard Half-Pipe": In 3D-Perspektive rauscht Ihr mit Eurem Snowboard durch eine Eisbahn. Ihr habt zwei Minuten, um durch spektakuläre Tricks viele Punkte zu sammeln. "Aero-Aerials": Trickski total vor einer strengen Jury: Sammelt zuerst Kraft für den Absprung, um dann in der Luft Salti, Schrauben und andere Sensationsverrenkungen zu schaffen. "Downhill Blitz": Die Tiefschnee-Abfahrt für Unerschrockene. "Innertube Trash": Zwei Jungs schlittern in Gummireifen talwärts. hl

Der Nachfolger zum Skateboard-Mix

"Skate or Die" macht einen Riesenspaß. In jede Disziplin wurde spürbar viel Spielwitz und drollige Grafik gequetscht (zumindest unter EGA — mit CGA sieht's weniger berühmt aus). Schön, daß die PC-Version auch auf XT's tadellos schnell ist. Ski or Die ist eine

Gut!



erfrischende Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel. Spielt man alleine, kann man versuchen, die High Scores zu schlagen; im Wettkampf mit Freunden ist die Stimmung natürlich am besten.

Ich kann nur hoffen, daß Electronic Arts Versionen dieses flotten Programms für andere Computer nachschleibt.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 59%

Grafik: 66% Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 59%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 53%

POWER-WERTUNG: 77%

64'er SOFTWARE EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik



64'er Extra Nr. 1:
The Best of Grafik
Giga-CAD, Hi-Eddi,
Title-Wizzard, Film-
converter.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90,-
(sFr 44,90/-/sS 499,-,-)



64'er Extra Nr. 2:
The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiter-
ungen.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90,-
(sFr 34,90/-/sS 399,-,-)



64'er Extra Nr. 3:
The Best of Grafik
Erweiterungen für
Grafik und Spiele.
3-D-Trickfilm, Apfel-
männchen, Super-
Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90,-
(sFr 34,90/-/sS 399,-,-)



64'er Extra Nr. 17:
Aus der Wunder-
welt der Grafik
EGA: Sramcys
Sprite-Graphics: 51
neue Basic-Befehle.
Bestell-Nr. 38757
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 18:
Das Beste aus der
Welt der Grafik
Ped. Dreher.
Perspektiven: Gra-
fiken mit räumlicher
Tiefe versehen.
Bestell-Nr. 38758
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)

Spiele



64'er Extra Nr. 4:
Abenteuer-Spiele
Robox: Adventure.
Scotland Yard:
Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90,-
(sFr 24,90/-/sS 299,-,-)



64'er Extra Nr. 15:
Abenteuer-Spiele
»Der verlassene
Planet« und »Mission«.
Befreien Sie die Erde
von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,-
(sFr 35,-/-/sS 390,-,-)

Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 9:
Abenteuer-Spiele
Wanderung/Sein
letzter Trick: 2 Text-
Adventures garan-
tieren spannende
Unterhaltung.
Bestell-Nr. 38715
DM 39,-
(sFr 35,-/-/sS 390,-,-)



64'er Extra Nr. 10:
Spiele
Rebound: Duell –
eine Arena im Jahre
2574. Palobs – ganz
entfernt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,-
(sFr 34,-/-/sS 390,-,-)



64'er Extra Nr. 6:
The Best of
Floppy-Tools
Programme für den
täglichen Einsatz
Ihrer Disketten-
station.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 7:
Programmier-
Utilities
Eine Sammlung lei-
stungsfähiger Basic-
Befehlsweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,-
(sFr 35,-/-/sS 390,-,-)



64'er Extra Nr. 11:
Basic-Boss
Dieser Basic-Com-
piler macht Ihre
Programme bis zu
100mal schneller.
Bestell-Nr. 38745
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 12:
GSF-System
Ein leistungsstarkes
Programmiersystem
zum Schreiben von
Programmen im
GEM-Look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 13:
The Best of
Anwendungen
Soundmonitor, Mony
64, Proterm V6,
Giga-ASS.
Bestell-Nr. 38717
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)

C 128 und Plus/4



64'er Extra Nr. 14:
The Best of Anwen-
dungen
Master-Tool, Smon
und Promon, Mailbox,
Dated.
Bestell-Nr. 38720
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 19:
The Music-
Assembler
Erstellen Sie auf
einfachste Weise
eigene Musikstücke!
Bestell-Nr. 38763
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 22:
Disky
Manipulation von
Disketten, Floppy-
Programmierung.
Bestell-Nr. 38767
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



128er Extra Nr. 1:
The Best of 128er
Masterdisk 128,
Color Pack 1,
Double-Ass, Utilities.
Bestell-Nr. 38712
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



128er Extra Nr. 3:
Utilities
Graphic 128: Turbo
Pascal wird grafik-
fähig, Super-Utilities:
Hilfreiche Programme.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



128er Extra Nr. 2:
Paint R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm,
das die höchste Auf-
lösung Ihres C128
verwendet.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)



64'er Extra Nr. 8:
MasterBase Plus/4
Eine semiprofession-
nelle Dateiverwal-
tung mit vielen Lei-
stungsmerkmalen.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,-
(sFr 45,-/-/sS 490,-,-)

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis
mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name _____

Straße _____

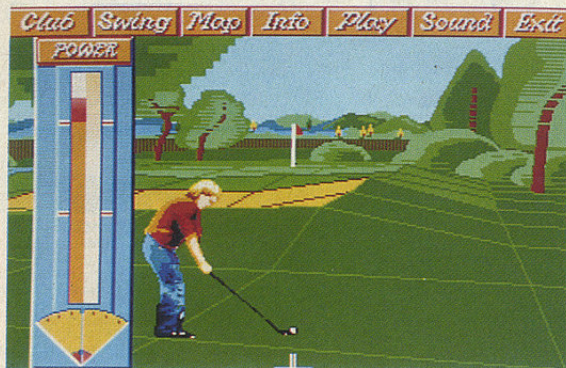
PLZ/Ort _____

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

* Unverbindliche Preisempfehlung

DER SCHNELLE GREG

Greg Norman's Ultimate Golf



Greg Norman persönlich führt als Spielfigur Eure Schläge aus (Amiga)

Rudelweise stürzt sich die Golfer-Prominenz auf Software-Lager: Kaum gab "Jack Nicklaus Golf" mit der nachträglichen ST-Version ein letztes Zucken von sich, naht namhafte und schlaggewaltige Konkurrenz: US-Rasenhalter Greg Norman, als Herausgeber von Golf-Büchern und Golf-Videos bereits mediengestählt, stand Pate für "Ultimate Golf". Spötter vermuten, der forsche Name rühre von der ultimativ rekordverdächtigen Veröffentlichungs-Verspätung (knapp zwei Jahre) her. Jedenfalls hat die Golf-Simulation jetzt das Licht der Welt erblickt und frohlockt mit zwei kompletten Golf-Plätzen à 18 Löchern. Nach der Wahl von Golfplatz und Schlägerersatz (Maus, Joystick oder Tastatur) dürft Ihr im Hauptmenü erstmal Parameter satt anklicken. Ihr könnt den Einfluß von Wind, Wetter und angeschnittenen Schlägen an- und ausschalten oder einen Caddy ins Leben rufen, der Euch einen Schläger empfiehlt. Spielt alleine, zu zweit oder zu viert und meßt Euch mit Freunden oder Computergegnern. Ihr könnt Euch in den Varianten Matchplay und Strokeplay versuchen und sogar Teams bilden. Zehn Computer-

gegner mit unterschiedlichem Handicap (Spielstärke) stehen bereit (unter ihnen der furchtbare gute Greg Norman persönlich). Ihr könnt Euch aber weitere Computergegner dazubasteln und auch die Handicap-Daten menschlicher Spieler speichern: die Golfer-Datenbank schluckt spielend bis zu 100 Eintragungen mit Spieler-Statistiken.

Während des Spiels werdet Ihr mit so ziemlich allen Tücken des "echten" Golf-Sports vertraut gemacht. Fröhlich pustet der Wind, eisern klirren Eure 14 Schläger im Gepäck und einsam landet mancher Ball in Sand oder Wasser. Durch gut getimte Mausclicks

Beruhigend, daß sich doch noch ein Programmierer gefunden hat, der bei einer Golf-Simulation eine schnelle 3D-Grafik hinkriegt. Nach dem schlafmützig lahmen Jack Nicklaus-Spiel ist Greg Norman's Ultimate Golf mit seiner fixen Grafik ein wahrer Tempokünstler. An



gen und Details herrscht kein Mangel; insbesondere das Handicap-System ist gut gelungen. Freilich kommt das Programm ein bißchen spät, doch wer noch keine gute Golf-Simulation in seinem Softwareschrank stehen hat, wird sich daran nicht sonderlich stören.

So langsam hat jeder halbwegs begabte Golfspieler "sein" Computerspiel. Doch auch ein "Ultimate Golf" mit Superstar Greg Norman als Zugpferd kann das "namenlose" "Leaderboard" nicht von Platz eins der ewigen Golfspiel-Bestenliste schubsen. Ultimate Golf hat zwar einige witzige Features mehr, aber das Spielgefühl ist lange nicht so gut wie bei Leaderboard. Das schnörkellose Schlagen ist von der Steuerung her gesehen



noch kein Problem, will man allerdings etwas "zaubern", ist es mit der durchschaubaren Steuerung vorbei und man verliert sich in irgendwelchen obskuren Menüs. Für sich betrachtet, ist Ultimate Golf zweifellos eine gute Golfsimulation. Wer noch kein Computer-Golf hat und auf üppige Menüs steht, der sollte ein Probespiel riskieren. Leaderboard-Besitzer dagegen können sich den Weg zum Software-Shop sparen.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 72%

Grafik: 70% Sound: 35%

POWER-WERTUNG: 72%

C 64

in Vorbereitung

ATARI ST

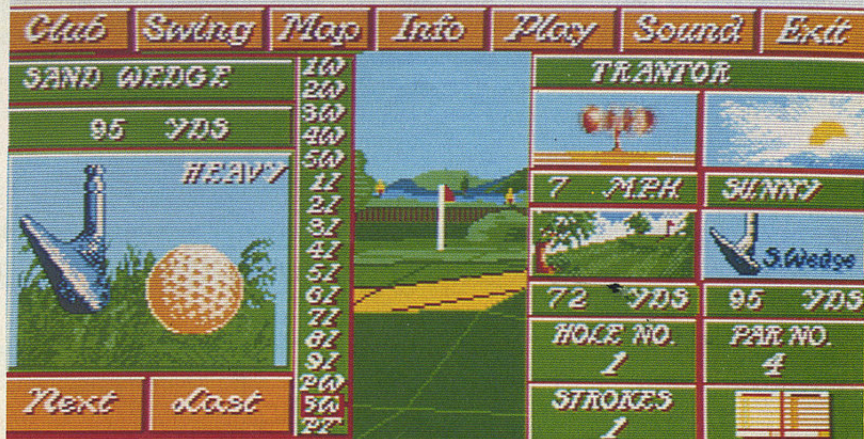
in Vorbereitung

MS-DOS

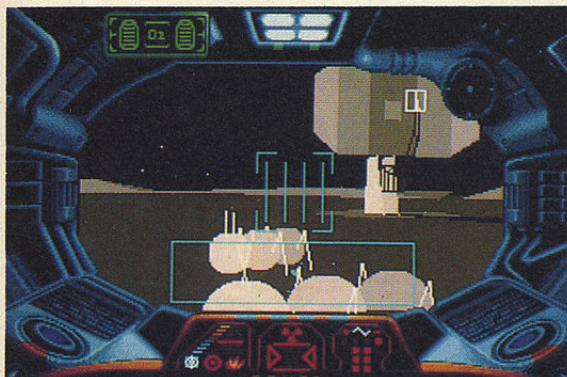
nicht geplant

bestimmt Ihr Schlagstärke und -richtung. In einem Extra-Menü dürfen Experten außerdem einstellen, an welchem Punkt der Ball exakt getroffen

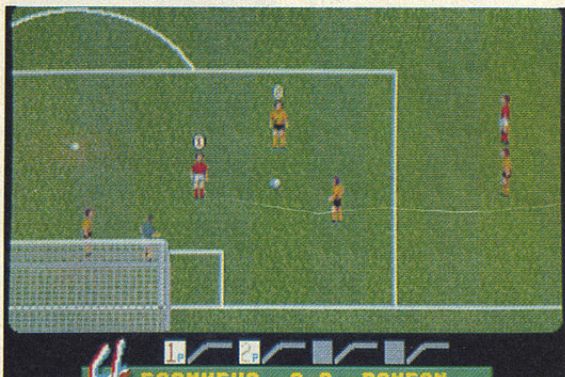
wird. Ein Blick auf die Punktekarte zeigt jederzeit den ganz genauen Zwischenstand bei Euren Computer-Golf-Turnieren an. *hl*



Von der Windstärke bis zur Entfernung zum Loch werdet Ihr gut informiert (Amiga) ▶



Das Empfangskomitee auf Alpha II wetzt die Antennen (Amiga)



Des Stürmers alter Traum: freie Bahn im Strafraum (Amiga)

KÜCHENSCHABES RACHE

Infestation

Der Hintergrundgeschichten-Erfinder hat hier kräftig beim Kino-Schocker "Aliens" abgeschrieben: Eine Kolonie der Menschen auf einem fremden Planeten hat ein Problem, das jeden Kamerjäger überfordert. Eine intelligente, insektenähnliche Lebensform überfällt die Siedlung, deren Bewohner als willkommene Bereicherung des Speiseplans angesehen werden. Folge des ungebeten Besuchs: Das Oberinsekt brütet gemütlich seine Eier aus, während der Rest der Krabbelsippe unter Mithilfe des umgepolten Ver-

teidigungssystems die Basis kontrolliert. Schnelle Abhilfe verspricht Kal Solar, ein bewährter Agent im Dienste der Menschheit. Mit seinem Raketenrucksack landet er auf der Oberfläche der Unglückswelt. Er muß sich den Weg in die unterirdische Station bahnen und dort alle Alien-Eier mit Laserkraft brutzeln. "Infestation" ist ein funktionstasten-strapazierendes 3D-Action-Adventure. Mit dem Joystick wandelt man durch die Gegend, per Tastendruck vollführt der Held vom Dienst Aktionen wie Türen öffnen, Gegenstände benutzen usw. hl

"Die Eier werden heranwachsen und eine tödliche Armee herstellen:" Dieses "Game Over"-Sprüchlein kann ich fast schon auswendig, denn zu Beginn stirbt man 1000 Tode auf der Planetenoberfläche. Die müde Anleitung schweigt sich darüber aus, wo man konkret einen Lift zur Station findet: auf, auf zum fröhli-

Na ja...



chen Suchen! Das Spielprinzip ist so reizvoll wie das Liebespiel der afghanischen Termite im Morgentau. Das Ganze findet in halbwegs flotter 3D-Grafik statt, aber spannend wird dieser Aliens-Aufguss dadurch nicht. Die bösen Insekten sehen zudem recht lachhaft aus: Statt Gruseligkeit regiert Langeweile.

bösen Insekten sehen zudem recht lachhaft aus: Statt Gruseligkeit regiert Langeweile.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 42%

Grafik: 46% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 42%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

BILLIGES VERGNÜGEN

Italia 1990

In Bella Italia wird sich im Juni die Fußballer-Elite einander abstrampeln: Der Weltmeister-Titel steht auf dem Spiel. Das große Turnier fest vor Augen beschloß das Softwarehaus Code Masters, seine neue Fußball-Simulation kurz und prägnant "Italia 1990" zu nennen. Damit hat die Ähnlichkeit zum WM-Turnier auch schon ein jähes Ende: Es gibt keinen richtigen Turnier-Modus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Nach drei Siegen in Folge seid Ihr Weltmeister.

Zwei Spieler können auch freundschaftlich gegeneinander antreten. Je nachdem, ob der Joystick bei einem Schuß nach vorne, hinten oder in die Mitte gezogen wird, zischt der Ball flach, normal oder hoch von den Schützen Stiefel. Die Schußstärke hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wurde. Als putziger Bonus hat sich ein Fußball-Trainingsprogramm auf die Diskette verirrt. Hier absolviert man mit einfachen Joystick-Bewegungen so aufregende Übungen wie Liegestütze oder Quer-übers-Spiel-feld-rennen. hl

Das Erfreulichste an diesem mäßigen Fußballspiel ist der Preis: Knapp 20 Mark für ein 16-Bit-Programm ist wirklich fair. Leider — die Sache mußte ja einen Haken haben — läßt die Steuerung eine Menge Wünsche offen und der Spielablauf ist zu durchsichtig. Während die Amiga-Version brav in alle Richtun-

Na ja...



gen scrollt, wird beim ST abrupt der Bildausschnitt gewechselt, wenn sich der Ball horizontal bewegt — Bäh! Obwohl Italia 1990 ein recht beschränktes Vergnügen ist, spielt es sich etwas besser als das viermal so teure "Bodo Illigner Soccer". Rätselhaft bleibt aber der Name: Vom Flair einer WM kommt nichts rüber.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Codemasters, Zirka-Preis: 20 Mark

AMIGA 35%

Grafik: 55% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 35%

C 64

nicht geplant

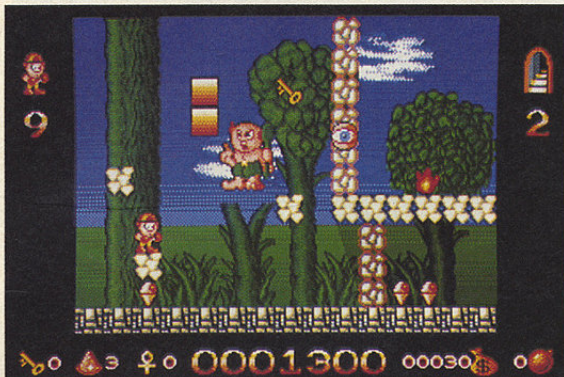
ATARI ST 30%

Grafik: 43% Sound: 29%

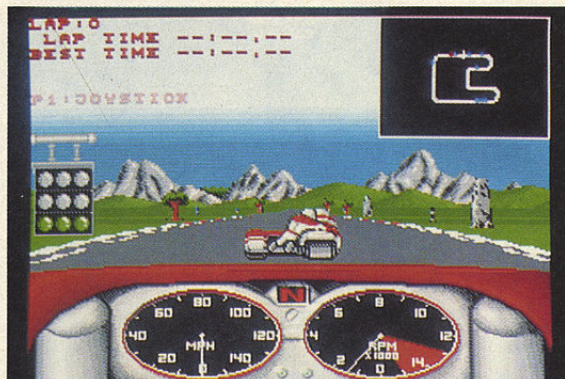
POWER-WERTUNG: 30%

MS-DOS

nicht geplant



"Kid" sein ist nicht schwer, zu überleben dagegen sehr (Amiga)



Am Tank halt' ich mich fest, die Kurve gibt mir den Rest (Amiga)

GEFÄHRLICHE LIEBSCHAFTEN

Kid Gloves

Seit dem Überraschungserfolg von "Rick Dangerous" haben die gradlinigen Action-Adventures deutlich Aufwind bekommen. Der neueste Kielwasser-Schwimmer heißt "Kid Gloves" und stammt von Logotron. Ähnlich wie beim Vorbild hat man auf Scrolling komplett verzichtet und blendet von Bild zu Bild um. Auf dem Spielfeld tummeln sich verschiedene Gegner, Schlüssel, Türen, Bonusgegenstände, Geld, Plattformen, Shops, Extrawaffen und diverse Zaubersprüche, die man jederzeit einsetzen kann. Besonders

zu empfehlen sind der Zeitlupe-Spruch, der die Bewegungen der Feinde verlangsamt und der "Sesam-öffne-Dich"-Spruch, der alle verschlossenen Türen in leckeres Obst verwandelt. Wer im Eifer des Gefechts durch Feindberührung ein Leben verliert, der darf fluchen: Alle bereits eliminierten Gegner sind wieder da und die in diesem Bild bereits erbeuteten Schlüssel werden abgezogen.

Es gibt fünf Levels, die sich vorwiegend in Sachen Grafik und Gegner-Anzahl unterscheiden. mg

Obwohl "Kid Gloves" eine ganze Menge Extras und Zaubersprüche mehr bietet als "Rick Dangerous", erreicht es nicht dessen Klasse. Kleinigkeiten sind entscheidend; allen voran die wenig durchdachten

Puzzles und die pingelige Kollisionsabfrage, die mächtig nervt. Außerdem wird das Spiel

Geht so



schnell ziemlich hektisch. Schuld daran ist ein frecher Plagegeist, der immer dann auftaucht, wenn man nach Ansicht des Programmierers zu lange in einem Bild verweilt. Lobenswert sind dagegen die schicken Zau-

bersprüche und die Shops, wo man sein mühevoll erbeutetes Geld ausgeben kann.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Logotron, Zirkapreis: 90 Mark

AMIGA 67%

Grafik: 61% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 67%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

ZWEI IM ZWEIRAD

Combo Racer

Da ist es endlich: das Rennspiel, bei dem zwei Spieler im Team über die Pisten feigen können. Die Motorradrennen bei "Combo Racer" werden in einem Zweirad mit Beiwagen ausgetragen. Ist Spieler 2 dabei, darf er sich um die rechte Haltung des Beifahrers kümmern. Man kann aber auch alleine an den Start gehen und den Compagnon vom Computer steuern lassen.

Eine Rennsaison geht über acht verschiedene Strecken. Auf jeder Piste werden ganz nach Eurem Wunsch fünf bis 25 Runden gefahren. Neun

Computerfahrer treten gegen Euch an. Je bessere Platzierungen Ihr erreicht, desto mehr Meisterschaftspunkte landen auf Eurem Konto. Mit einem Editor können kreative Raser außerdem beliebig viele Do-it-yourself-Rennstrecken entwerfen und speichern.

Joystick nach vorne sorgt für Gas, nach hinten wird gebremst. Links/Rechts-Bewegungen lassen das Motorrad in die entsprechende Richtung schlingern. In Verbindung mit dem Feuerknopf werden die Gänge eingelegt. hl

Das ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders gut und letztendlich überflüssig wie ein Getriebschaden:

"Combo Racer" ist ein braves Rennspiel mit flotter Grafik, aber außer dem mäßig unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus und dem Editor hat es nicht viel zu bieten. Steuerung und Spielablauf sind deutlich

Geht so



schwächer als bei der Motorrad-Konkurrenz von Micro-Styles "RVF Honda" oder Accolades "The Cycles". In Sachen Spielbarkeit schlägt Gremlin's Zweier-Renner solche Renn-Gurken wie "Power Drift" zwar um Längen, aber mehr als ein Platz im Mittelfeld ist nicht drin. Netter Versuch, aber nicht mehr.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 70 Mark

AMIGA 48%

Grafik: 60% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 48%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant



Der blaue Klecks ist das mikroskopisch kleine Raumschiff (Amiga)

SCHWERKRAFT-SCHWINDEL

Dr. Plummet...

Hinter dem ebenso langen wie ungewöhnlichen Titel "Dr. Plummet's House of Flux" verbirgt sich ein Gravitations-Spielchen im Stil von "Thrust" oder "Oids". Vier Missionen mit je sieben Levels stehen zur Wahl. Mit einem kleinen, wendigen Raumschiff müssen pro Level sieben Astronauten gerettet werden. Diese treiben hilflos auf dem Spielfeld, das in alle Richtungen scrollt. Per Joystick wird beschleunigt, abgebremst und ein Schutzschirm aktiviert. Dieser hilft allerdings nur gegen den Beschuss von Feindbasen, die

strategisch günstig, meist in der Nähe von Astronauten positioniert sind (je höher der Level, desto dichter das Laserfeuer). Gegen eine Kollision mit den zahlreichen Hindernissen und Wänden auf dem Spielfeld ist der Schild leider wirkungslos.

Euer schlimmster Feind ist die Gravitation, die sich von Level zu Level ändert: Mal bemerkt man sie kaum, mal wird das Raumschiff erbarungslos angezogen. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der darf eine andere Mission anwählen. *mg*

Eines vorne weg: Ich mag "Thrust" und ich "liebe" "Oids". "Dr. Plummet's ..." sorgt bei mir zwar ebenfalls für gepflegten Tränenfluß, aber nicht aus Begeisterung, sondern eher aus Mitleid mit dem Grafiker und dem Programmier-Team. Bis auf wenige Ausnahmen macht die Grafik den Eindruck, als hätte sich



ein fünfjähriges Kind hingesetzt und etwas mit "DPaint" gespielt. Zeugt die Grafik wenigstens noch von einer gewissen Originalität, so bietet das Programm nichts Neues gegenüber den älteren Vorbildern. Ganz im Gegenteil, denn alle spielspaßfördernden Features bis auf Gravitation und Feindbasen fehlen.

STECK BRIEF

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

AMIGA 38%

Grafik: 19% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 38%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

nicht geplant

DATA



Konsole m. Spiel 409,00
New Zealand Story 107,00
Super Volleyball 98,00
Y's I u. II CD 119,00
Psycho Chaser NEU!!!

SUPER GRAFX

Konsole RGB m. Spiel 719,00



Konsole RGB/PAL 404,00
+ Spiel 424,00
+ Spiel nach Wahl 464,00
Super Shinobi DJ Boy

Alle Spiele, sämtliches Zubehör, deutsche Kurzanleitungen!

Ankauf und Verkauf von MEGA DRIVE und PC-Engine Soft!

HOTLINE:
06131/53753

Inh. J. Hickethier & T. Keszler
Friedrich-Schneider-Straße 3
6500 Mainz

TEAM

Okay Soft

DER PC PROFI

A 10 Tank Killer 89,90	Conqueror 3D 69,90
BAAL 64,90	DEJA VU II 66,90
Block Out 69,90	DIE HARD 64,90
Blood Money 63,90	DRACKEN 75,90
Brace Les Lives 69,90	F19 Stealth Fight 89,90
Budekan 66,90	Flight Sim 4. dt. 139,90
Carrier Command 67,90	Gunship 84,90
Champ. of Kryn 73,90	Harpoon 84,90
Colonels Bequest 99,90	HEROES QUEST 109,90

SIERRA: Codename ICEMAN 99,90	
Indiana Jones 78,90	Larry II 88,90
Indianapolis 500 66,90	LARRY III 89,90
Jack Nicks Golf 64,90	Life & Death 68,50
Journey 76,90	M1 Tank Platoon 89,90
Keep the Thief 69,90	Manhunter IV 74,90
King Arthur 66,90	Manhunter SF 81,90
Kings Quest IV 88,60	Manhunter 76,90
Kings Quest 1-3 79,90	North & South 66,90

OSTERAKTION 5/90

Die ersten 25 Besteller, die uns das Codewort OSTEREI nennen, erhalten ein tolles Überraschungs-Geschenk!!!

Monica Mansion 69,90	POPULOUS 69,90
MENACE 64,90	Promised Lands 41,90
Martville Manor 66,90	Purple Saturn D. 58,60
Never Mind 63,90	SHERMAN M4 69,90
Omega 74,90	Samurai 69,90
OLIVER 66,90	SIM CITY 70,90
PAT Thunderbolt 63,90	Sleeping Gods 76,90
Pirates 63,90	Spac Harrier 66,90

Full Metal Planet 69,90

Space Rogue 73,90	TV Sports Footb. 76,50
Star Flight II 69,90	UFO 89,90
Star Trek 5 74,90	VRUS 59,90
Stunt Car Racer 63,90	West Phaser 89,90
Test Drive II 67,80	Wolfpack 88,90
European Chal. 35,90	Xenon 2 Megabl. 66,90
Th. Finest Hour 76,90	Zak Mcracken 69,90

SOUND BLASTER 449,-
AULB Soundkarte + Composer 529,-
SIERRA GUIDE II
Lösungsbuch zu 15 Sierra-Spielen 39,90

Versandkosten: NN + DM 6,00, Vorauskasse + DM 4,00
Ausland: Nur Vorauskasse + DM 5,00
LISTE KOSTENLOS!!

AM GRABEN 2 • 8471 WEIDING

Tel. 09674/1279 • Fax 1294



INH.: C. WAGNER

Aktion 05/90

Alle Besteller, deren Bestellung in der ersten Woche im Mai bei uns eingeht, erhalten ihre Bestellung **VERSANDKOSTENFREI!**

AMIGA / ST	Amiga ST
American Dreams	64,90 64,90
Asterix II	64,90 64,90
Batman - The Movie	64,90 —
Beach Volley	64,90 54,90
Chambers of Shaolin	64,90 54,90
Conqueror	68,90 —
Damocles	64,90 64,90
Day of the Viper	64,90 64,90
Drakken	74,90 69,90
First Person Pinball	54,90 54,90
Fighter Bomber	74,90 74,90
F-29 Retaliator	64,90 —
Full Metal Planet	64,90 64,90
Future Wars	64,90 64,90
Hard Drivin	54,90 54,90
Hillstar	69,90 69,90
Indiana Jones/Adv.	69,90 64,90
Interphase	64,90 64,90
Iron Lord	69,90 69,90
It came from the desert	74,90 —
Maniac Mansion	69,90 69,90
Midwinter	69,90 69,90
Murder in Venice	64,90 64,90
P-47	69,90 69,90
Pictionary	69,90 —
Pinball Magic	59,90 59,90
Premier Collection II	74,90 74,90
Quartz	69,90 69,90
Rainbow Island	64,90 54,90
Rings of Medusa	69,90 69,90
Rock'n Roll	64,90 64,90
Safari Guns	54,90 54,90
Shuttlepuck Cafe	64,90 64,90
Sidoo	54,90 —
Space Ace	99,90 99,90
Star Flight	69,90 —
Supercars	54,90 54,90
Swords of Twilight	69,90 —
Table Tennis	54,90 54,90
Their finest hour	79,90 79,90
The story so far Vol. 3	54,90 54,90
Toobin	54,90 54,90
Tower of Babel	— 69,90
Triad 2	69,90 69,90
TV Sports Basketball	74,90 —
Twin World	69,90 59,90
X-Out	59,90 59,90

IBM	3,5"	5,25"
American Dreams	64,90 64,90	
Bar Games	64,90 64,90	
Blue Angels	64,90 64,90	
The Hard	64,90 64,90	
F-19 Stealth Fighter	89,90 89,90	
Fighter Bomber	— 89,90	
Fightsimulator 4.0	124,90 124,90	
Hardball II	64,90 —	
Murder in Venice	64,90 —	
M1 Tank Platoon	89,90 89,90	
Okolopoloy	119,90 119,90	
Pictionary	69,90 —	
Space Quest III	89,90 89,90	
Star Flight II	69,90 69,90	
Star Trek V	79,90 79,90	
The Colonel's Bequest	94,90 94,90	
Their finest hour	79,90 79,90	
The Third Courier	64,90 64,90	

C-64	Disk.
Blue Angels	49,90
Cabal	44,90
Chase HQ	44,90
Dragon Wars	44,90
Fighter Bomber	54,90
Ghostbusters II	44,90
Ghouls'n Ghosts	44,90
Mazemania	44,90
No	44,90
P-47	44,90
Pictionary	54,90
Power Drift	44,90
Sentinel Worios I	44,90
Toobin	39,90

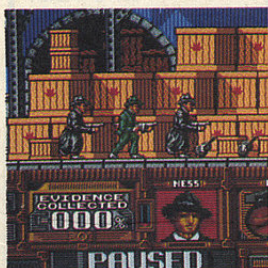
Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch: **Tägliche preiswerte Neuheiten!**
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr
Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



The Untouchables

Im Vergleich zur technisch anspruchsvollen ST-Version bietet die Amiga-Umsetzung wenig Neues. Das Spiel zum Kinofilm "The Untouchables" (lief in Deutschland als "Die Unbestechlichen") präsentiert sich weiterhin als mittelprächtiger Mix aus vernünftigen Geschicklichkeits-Prüfungen und nervenden Baller-Einlagen. Unfaire Stellen gesellen sich dazu und steigern nicht unbedingt das Spielvergnügen. Überraschenderweise wurde die Musik verändert und klingt nun schlechter. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 73% Sound: 54%

POWER-WERTUNG: 53%



Jack Nicklaus

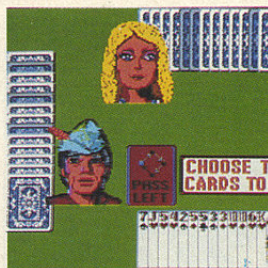
Auf dem Atari ST hat Golf-Profi Jack Nicklaus dieselben Tempo-Probleme wie bei der Amiga-Version: Die 3D-Grafik des Loch-Marathons braucht elend lange Berechnungszeiten, in denen man förmlich die Bäume wachsen sieht. Zudem gewinnt die Grafik keinen Schönheitspreis. Wer sich nicht dran stört, bekommt eine feine Golf-Simulation mit allerlei schmucken Details geboten. Ich empfehle lieber eine Partie mit dem Golf-Klassiker "Leader Board": steinalt, aber nicht so müde. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST

Grafik: 38% Sound: 8%

POWER-WERTUNG: 34%



Hoyle's Book of Games

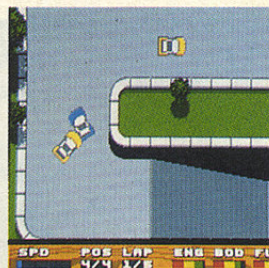
Sechs amerikanische Kartenspiele stehen in "Hoyle's Book of Games" zur Wahl. Gegenüber der MS-DOS-Version hat sich bis auf die ewig langen Nachladezeiten von Diskette nichts geändert. Dank der gesprächigen und witzigen Computer-Mitspieler werden die an sich trockenen Kartenspiele gehörig aufgemotzt. Wer keine menschlichen Spielpartner zur Hand hat, der wird sich über dieses Programm freuen. *mg*

Genre: Kartenspiel
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA

Grafik: 61% Sound: 32%

POWER-WERTUNG: 62%



Super Cars

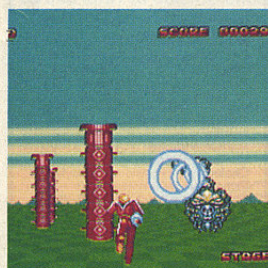
Wie nicht anders zu erwarten, halten sich die Unterschiede zur Amiga-Version von "Super Cars" in Grenzen: Das Scrolling ruckelt noch etwas mehr und die Musik klingt noch biederer. Spielerisch entspricht die ST-Umsetzung dem Vorbild. Auf etlichen Rundkursen fährt man gegen vier Gegner, kauft sich vom Preisgeld ein paar Extras für seinen Wagen und startet erneut. Kurzzeitig kann die "Super Sprint"-Variante Super Cars gefallen, doch langfristig ist der Preis von 65 Mark nicht gerechtfertigt. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST

Grafik: 24% Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 44%



Space Harrier 2

Der Fluch der Technik: Dank seiner besseren Hardware-Eigenschaften ist die 3D-Grafik der Amiga-Umsetzung von "Space Harrier 2" schneller als die der ST-Version. So weit, so gut; nur spielt sich Space Harrier 2 dadurch etwas schlechter, da es nun einen Deut zu schnell und somit zu hektisch ist. Außerdem fehlen die Soundeffekte und die Musik wurde lieblos umgesetzt. Im Vergleich zum Original "Space Harrier" auf dem Amiga ist der zweite Teil ein klarer Rückschritt. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA

Grafik: 74% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 61%



Budokan

Respekt, Respekt — die Grafiken der Amiga-Fassung des Kampfsportspieles "Budokan" stehen der VGA-Grafik eines PCs kaum nach. Durch geschicktes Ausnutzen der 32 Farben gibt's kaum Unterschiede zu sehen. Spielerisch hat sich nichts geändert. Bei Budokan könnt Ihr vier martialische Kampfsportarten üben. Euch mit einem Kumpel prügeln und an einem dicken Wettkampf teilnehmen. Runderum eine gelungene Umsetzung. Beachtet bitte unseren Budokan-Wettbewerb in dieser Ausgabe. *mh*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 80% Sound: 59%

POWER-WERTUNG: 75%



Omega

Amiga-Besitzer, die auf beinahe Strategiespiele stehen, dürfen sich die Hände reiben. "Omega" ist ein Strategiespiel um Panzer, die Ihr selber bauen und anschließend in einer Basic-ähnlichen Sprache programmieren könnt. Wenn Euer Panzer einen Kampf besteht, erhaltet Ihr Prämien, mit denen der Kampfwagen weiter verbessert werden kann. Allerdings sollten sich nur Spieler mit guten Englisch-Kenntnissen an Omega wagen, denn das englische Handbuch ist dick. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

Grafik: 37% Sound: 20%

POWER-WERTUNG: 78%



688 Attack Sub

Die etwas stimmungssarme, aber detaillierte Simulation eines High-Tech-U-Boots hat eine lange Fahrt hinter sich: Nach gut einem Jahr schipperte das "688 Attack Sub" vom PC auf den Amiga über. Spielerische Abstriche muß man bei der Amiga-Version nicht machen und grafisch gibt's nur wenig Unterschiede zur VGA-Pracht der PC-Version. Die Nachladezeiten halten sich in Grenzen. Keine Spitzen-Simulation, aber für Freunde des Genres ein recht appetitliches Meerestüchlein. *hl*

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

Grafik: 71% Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 73%



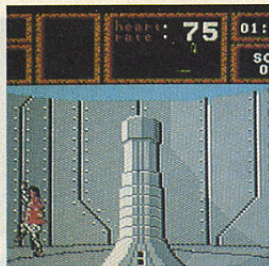
Dragon Wars

Etwas lieblos ist die PC-Umsetzung des Fantasy-Rollenspiels "Dragon Wars" geraten. Die Grafik wurde fast 1:1 vom C 64 adaptiert — von einem PC kann man unter EGA mehr erwarten. Das interessante Spielprinzip blieb unverändert. Ein ansprechendes Programm, das den MS-DOS-Versionen der AD&D-Rollenspiele aber nicht ganz das Wasser reichen kann. Trotz Geklecker im Detail spielenswert, aber man hätte mehr aus dieser Umsetzung machen können. *hl*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

Grafik: 62% Sound: 11%
POWER-WERTUNG: 76%



Weird Dreams

Auf dem Atari ST war "Weird Dreams" wirklich schön — das lag hauptsächlich an der exzellenten Grafik. Bei dem C 64 mußte man gewaltige Abstriche machen. Das ganze Spiel wirkt, auch wenn man die C 64-Farbpalette berücksichtigt, recht farblos. Die Knitterfalten im Spieldesign hat man leider auch nicht ausgegübelt: Die Spielfigur reagiert träge, außerdem attackieren die Gegner zu wirr. Da kann auch die 77seitige Story nichts helfen: Weird Dreams ist nur Dutzendware. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbird
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 62% Sound: 55%
POWER-WERTUNG: 53%



Space Harrier 2

Mit den ordentlichen Amiga- und ST-Versionen von "Space Harrier 2" verbindet die C 64-Umsetzung nur noch der Name. Was da an Zeichensatz-Grafik über den Bildschirm ruckelt, ist nicht mehr feierlich. Für 3D-Spiele ist der 64er leider nicht sonderlich geeignet, und Space Harrier 2 unterstreicht diese Aussage doppelt und dreifach. Auch der hartgesottene Action-Freak sollte dieses Programm im Regal verstauben lassen und sich lieber an "X-Out" halten. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

C 64

Grafik: 22% Sound: 43%
POWER-WERTUNG: 17%



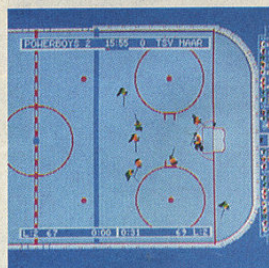
X-Out

Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Während die Amiga- und Atari-ST-Versionen des Ballerspiels "X-Out" mittleren Spielspaß brachten, ist die C 64-Version annehmbar gut. Lediglich die Schüsse pfeifen dem eigenen Raumschiffchen zu schnell um die Ohren. Alle Spiel-Elemente der Vorbilder wurden übernommen. Auch die Musik ist für den C 64 ganz toll umgesetzt. Damit ist der C 64 um ein gutes Spiel reicher, das noch lange Spaß bringt. *hf*

Genre: Actionspiel
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 81% Sound: 78%
POWER-WERTUNG: 75%



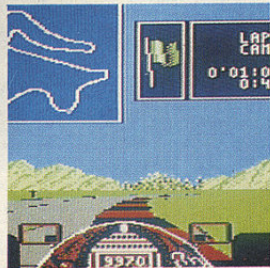
Wayne Gretzky Hockey

Die spielerisch hochkarätige Eishockey-Simulation aus Kanada gibt's endlich für den ST. "Wayne Gretzky Hockey" wird puck-beflissenen Atariern ein ebenso spannendes wie kühles Vergnügen bieten. Raffinierte Steuerung und penible Regeleinhalten heben diese Eisbombe in die Sportspiel-Oberliga. Schön, daß selbst die lebensechten Digi-Sounds bei dieser sauberen Umsetzung nicht auf der Strecke blieben. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Bethesda Softworks
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST

Grafik: 55% Sound: 69%
POWER-WERTUNG: 73%



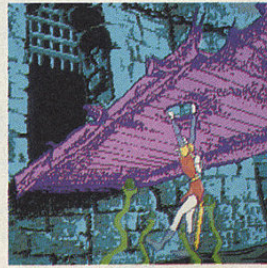
Ferrari Formula One

Schade: Ferrari Formula One hat den Charme eines Kolbenfressers. Technisch ist's dilettantisch aufgemacht, auch wenn die Grafik noch erträglich ist. Das Rennen selbst ist schlicht und einfach schaurig. Was nützt der aufgemotzte Motorblock und Hunderte von Spoiler-Einstellungen, wenn man auf der Strecke nichts davon merkt? Wer Rennspiele mag, sollte versuchen, den Klassiker "Revs" zu erwischen. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 37% Sound: 8%
POWER-WERTUNG: 35%



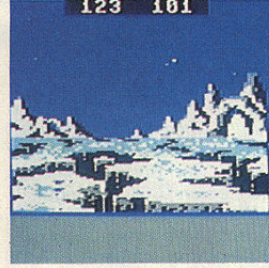
Dragons Lair

Als Mogelpackung reinsten Wassers entpuppt sich die PC-Umsetzung des Actionspiels "Dragons Lair". Allein das Mißverhältnis von Programm-Umfang zu Spielanleitung läßt Böses ahnen. Ganze 13 Disketten machen sich mit rund 4 MByte an Daten auf Ihrer Festplatte breit. Als Anleitung gibt's ein dürftiges Zettelchen. Spielerisch bleibt nur heiße Luft übrig. Nach rund einer halben Stunde dürfte Dragons Lair durchgespielt sein. Und dafür ist der Preis recht happig. *mh*

Genre: Actionspiel, Hersteller:
Sullivan Bluth Interactive
Media, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS

Grafik: 64% Sound: 24%
POWER-WERTUNG: 25%



Starflight 1

Endlich gibt es das SF-Rollenspiel Starflight auch für den C 64. Spielerisch hat sich so gut wie nichts geändert. Ihr müßt mit einer sechsköpfigen Raumschiff-Besatzung rund 500 Planeten erforschen, mit Aliens handeln, Schätze bergen und die Laser sprechen lassen. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse ordentlich, die Benutzerführung gegenüber der PC-Fassung ein Fortschritt. Selbst Nachladezeiten und Diskettenwechsel (eine doppelte Diskette) halten sich angenehm in Grenzen. *mh*

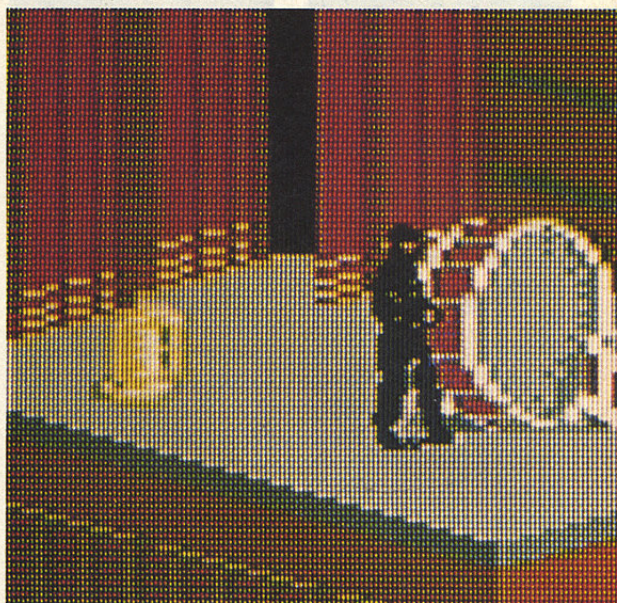
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64

Grafik: 71% Sound: 9%
POWER-WERTUNG: 79%

Software wird langsam rar für den C64.

Wir zeigen, ob es sich noch lohnt, einen C64 zu kaufen, und in welche Ausrüstung man investieren sollte. Für diejenigen, die schon einen C64 haben, gibt's eine Liste toller C64-Spiele.



Ihr habt es sicher schon bemerkt: Gute Spiele für den C 64 werden immer rarer. Die Spiele, die doch mal neu erscheinen, sind meistens halbherzige Umsetzungen von Amiga- oder Atari-ST-Versionen. Alte 64er-Hasen können nur den Kopf schütteln, was da manchmal für ein Pfusch auf Diskette angeboten wird. Wo sind die tollen Action-, Sport-, Rollen- und sonstigen Spiele geblieben? Sehnsüchtig denkt man an "Wizball", "IO", "Summer Games 2" und "Bard's Tale 3". Allein schon wegen dieser vier Spiele lohnt es sich, einen C 64 zuzulegen.

Wir bei POWER-PLAY schauen ebenfalls mißmutig dieser Entwicklung entgegen. Aber wir denken uns, daß die ganzen Wahnsinnsspiele für diesen Computer. Wir haben auf den nächsten Seiten die besten Spiele der Genres "Ballerspiel", "Actionspiele", "Rollen-spiel", "Simulation", "Sport-spiel" sowie "Handelspiele" zusammengestellt. Falls Ihr das ein oder andere Lieblings-spiel aus Eurer Privatsammlung nicht entdeckt, bitte nicht schimpfen. Wir haben nur Spiele aufgeführt, die es noch zu kaufen gibt. Schaut Euch trotzdem in den Läden um. Oft gibt es Spielesammlungen, die das eine oder andere tolle Spiel enthalten.



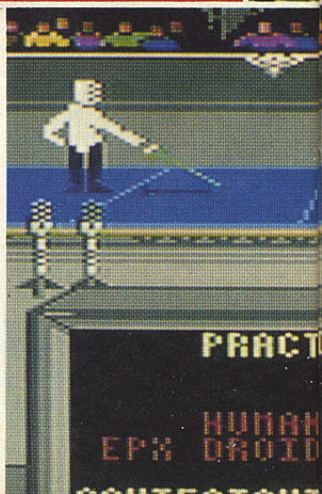
Lohnt es sich noch, den C 64 zu kaufen? Schließlich ebbt die Software-Flut nicht nur auf dem Spielesektor ab. Von seiten der Spielehersteller ist das auch ganz klar: Computer wie Amiga, Atari ST und die ganze riesige MS-DOS-Welt faszinieren die Programmierer durch ihre gesteigerten Fähigkeiten mehr als das immerhin schon 7 Jahre alte 8-Bit-System von Commodore. Beim C 64 kennt man eben schon alles.

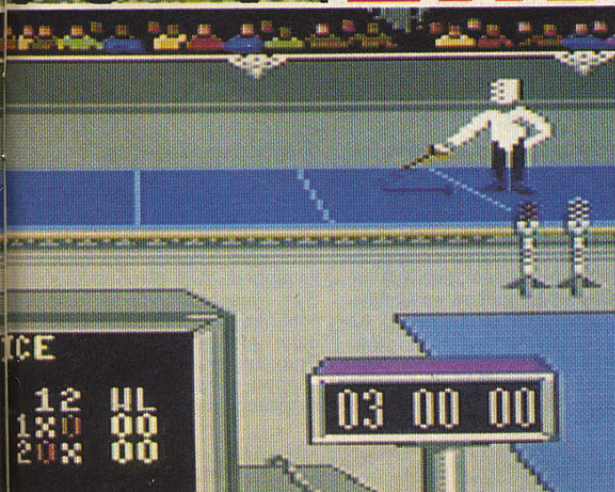
Es gibt allerdings einige gute Gründe, sich auch heute noch einen C 64 zuzulegen. Zum einen ist der C 64 ein 8-Bit-Gerät.

Tolle Spiele gibt es auch noch heute auf dem C 64.

"The Last Ninja 2" (großes Bild, ist ein Paradebeispiel, für ein gutes Spiel mit tollem Sound und schicker Grafik.

Auch der Kämpfer in "Turrican" (kleines Bild rechts) ist sehenswert. Um solche Spiele zu spielen, benötigt man ein System wie links abgebildet.





Damit eignet er sich von vornherein wesentlich besser, die Grundprinzipien der Computerei zu verstehen, als z.B. ein Amiga oder ein Atari ST. Diese haben zwar einen leistungsfähigeren Mikroprozessor in ihrem Inneren, dafür sind die Computer auch gleich wesentlich komplizierter zu verstehen. Wenn Ihr also einen einfachen Einstieg in die Welt der Computer sucht, ist der kleine Commodore-Computer die ideale Maschine für Euch. Außerdem gibt es noch einen weiteren guten Grund: Mit keinem anderen Computersystem schafft Ihr einen so kostengünstigen Einstieg wie mit dem C 64.

Für alle, die noch keinen Computer besitzen und mit dem C 64 liebäugeln, haben wir eine sinnvolle Anlage zusammengestellt. Fangen wir mit dem wichtigsten an, dem eigentlichen Computer. Commodore hat im Laufe der Zeit drei Modell-Varianten dieses Computers herausgebracht: Den C 64, den C 128 und den C 128D. Alle drei sind zueinander kompatibel, und auf allen

ter-System auf dem C 128 läuft: CP/M. Für Spiele ist das uninteressant. So gut wie kein Spiel nutzt den erweiterten Modus oder den zweiten Mikroprozessor. Deshalb ist für Spiele der C 128 nichts anderes als ein C 64 mit einer besseren Tastatur. Der C 128D wird zwar nicht mehr hergestellt, Restbestände dürften jedoch hier und dort noch verkauft werden. Das Gerät ist ein C 128 mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk und einer abgesetzten Tastatur. Der einzige Vorteil des Gerätes war, daß alles in einem Gehäuse integriert war. Dadurch gab es keinen Kabelsalat. Der von Commodore empfohlene Verkaufspreis des C 64 ist 300 Mark.

Als nächstes stellte sich die Frage: Wie speichere ich meine Programme? Denn wenn man den Computer ausschaltet, ist alles, was im Computer war, wieder weg. Zur Auswahl stehen eine Datensette, mit der Programme und Daten des Computers auf eine ganz normale Audio-Kassette gespeichert werden, und eine Diskettenstation. Wir können nur da-

DER EINSTEIGER

dreien läuft jede C 64-Software. Der C 128 unterscheidet sich zum C 64 augenscheinlich durch sein größeres Gehäuse. Die Tastatur ist unserer Meinung nach etwas feinfühler als die des C 64. Der C 128 besitzt außerdem noch einen erweiterten Modus, indem er eine bessere Grafik-Auflösung besitzt. Dazu muß man allerdings einen getrennten Monitor anschließen. Außerdem besitzt das Gerät zwei Mikroprozessoren, den 6502 und den Z 80. Letzteren baute Commodore ein, damit ein sehr altes aber weit verbreitetes Compu-

zu raten, sich von vornherein eine Diskettenstation zuzulegen. Das Gefummel mit den Kassetten, hin- und herspulen, bis man den Anfang findet, kann einem schnell die Lust an der Computerei verderben. Es dauert außerdem wesentlich länger, ein Programm von Kassette als von Diskette zu laden. Außerdem gibt es einige Spiele, die nur auf Diskette angeboten werden und für die Kassetten-Version abgespeckt wurden. Gerade wenn man Rollen- und Strategiespiele sowie Flugsimulationen bevorzugt, muß man eine Diskettenstation kau-

Ballerspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Armalyte	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit allem was dazugehört. Zwei Personen können gleichzeitig spielen. Die Extras verändern sich beim Anschießen.	85 %	85 %	70 %	11/88
Cyberoid II	Ballerspiel ohne Scrolling. Jeder Raum birgt verschiedene Gegner, für die man taktisch die richtigen Extra-Waffen einsetzen muß.	75 %	81 %	72 %	11/88
Katakis	Noch ein horizontales Ballerspiel. Diesmal die klassische Form mit auf-tauchenden Extras, mitten im Spiel. Zwölf Levels warten.	75 %	80 %	75 %	6/88
R-Type	Der Klassiker aus der Spielhalle, mit tollen Extrawaffen, vielen ekligen Monstern und einer schicken Musik. Acht lange schwere Level groß.	82 %	81 %	83 %	2/89
X-Out	Wieder die klassische Horizontale. Diesmal kann man sich allerdings die Ausrüstung und die Extrawaffen in einem Shop von den erspielten Punkten nachkaufen. 16 pralle Levels warten.	75 %	81	78	5/90

Geschicklichkeitsspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Circus Attractions	Eine Art "Summer Games" unterm Zirkuszelt. Fünf Disziplinen dürfen durchge-turmt, durchtänzelt und gekünstelt werden. Zwei Spieler gleichzeitig.	77 %	86 %	81 %	6/89
Gotcha	Geschicklichkeit und Action gepaart. Ein Ball wandert von oben nach unten über den Bildschirm und muß wie bei Arkanoid bunte Blöcke abräumen.	76 %	57 %	41 %	10/89
Hard'n Heavy	Ein Männchen kämpft sich durch Level voll bunter Blöcke. Auch hier gibt's Extra-Waffen und viele Blöcke, hinter denen sich etwas verbirgt.	71 %	69 %	73 %	4/89
Hawkeye	Ein Männchen muß sich durch verschiedene Levels kämpfen, um dort ver-schiedene Puzzlestücke zu sammeln und möglichst viele Aliens zu erledigen.	82 %	86 %	84 %	10/88
Impossible Mission 2	Die Fortsetzung des Klassikers. Wieder läuft ein saltoschlagendes Sprite durch viele Levels, um Aufgaben zu lösen und Gegnern auszuweichen.	85 %	70 %	55 %	5/88
Last Ninja 2	Ein flotter Ninja läuft durch verschiedene Räume und erledigt dort verschiedene Bösewichte. Außerdem gibt es knackige Puzzles zu lösen.	75 %	90 %	80 %	6/88
New Zealand Story	Küken Tiki macht sich laufend, springend und bogenschießend auf, die Welt von bösen Tieren auf fliegenden Gummibärchen zu befreien.	70 %	—	—	10/89
Rick Dangerous	Viele Levels voller versteckter Gefahren und Geheimnisse warten auf den Helden des Spiels. Springen und Laufen ist angesagt.	70 %	68 %	37 %	8/89
Shinobi	Der Ninja-Kämpfer muß aus verschiedenen horizontal scrollenden Levels Kinder befreien. Dabei setzt ihm eine Ninja-Bande ganz schön arg zu.	72 %	—	—	1/90

Adventure

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Neuromancer	Das Kult-SF-Buch von William Gibson als Spiel. Körper-Implantate gehören in der Welt der Zukunft genauso dazu wie denkende Computer.	84 %	75 %	54 %	12/88
Project Firestart	Alien läßt grüßen. Eine Raumstation wurde von einer Horde Monster angegrif-fen. Sie müssen herausfinden was passiert ist. Nichts für schwache Nerven.	78 %	76 %	67 %	7/89
Times of Lore	Ein Action-Adventure von Origin ("Ultima"), bei dem viel herumgelaufen, viel geredet, und noch mehr Rätsel gelöst werden müssen.	78 %	77 %	68 %	1/89
Zak McKracken	Das Paradespiel von Lucasfilm-Games auf dem C 64. Nichts wird eingetippt, alles wird angeklickt. Dabei bewegt man den Helden auf dem Bildschirm.	91 %	—	—	10/88
Maniac Mansion	Ein Horror-Knüller erster Klasse und Vorläufer von Zak McKracken. Drei Jugendliche retten ihre Freundin vor einem wahnsinnigen Professor. Sehr spritzig.	—	—	—	—

fen. Trotzdem sind die Laufwerke nicht gerade schnell. Deshalb empfiehlt sich im einen oder anderen Fall, zusätzlich einen der vielen Floppy-Speeder zu kaufen.

Zwei Modelle werden im Moment von Commodore angeboten, zum einen die 1541-Diskettenstation, zum anderen die 1571. Sie hat jedoch einen Riesen-Nachteil, gegenüber der 1541: Die meisten Spiele, die

einen Kopierschutz oder einen eingebauten Schnelllader besitzen, laufen nicht auf der 1571. Aus diesem Grunde sollte man lieber die 1541 kaufen. Sie ist zwar nicht gerade billig, man sollte ihr aber gegenüber einer Datensette trotzdem den Vorzug geben. Sie kostet 320 Mark.

Mit irgend etwas wollen wir natürlich noch spielen. Deshalb muß auf jeden Fall ein Joy-

stick her. Diese werden im Bereich von rund 10 Mark bis 150 Mark angeboten. Wir in der Redaktion spielen mit dem "Competition Pro". Aber auch andere Joysticks versehen vorzüglich ihren Dienst. Hier gilt die Devise: Erlaubt ist, was gefällt.

Als letztes brauchen wir für unser System auf jeden Fall einen Monitor, auf dem der Computer seine Bilder darstellt. Zum Glück kann man den C 64

an jedes handelsübliche Fernsehgerät anschließen, so daß man sich meistens eine teure Anschaffung sparen kann. Trotzdem sollte man mit einem speziellen Computermonitor liebäugeln. Zum einen ist das Bild wesentlich klarer und schärfer. Das wird besonders dann interessant, wenn man Programme eintippen möchte. Längere Sitzungen vor dem Fernsehgerät schaden den Au-

Rollenspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Bard's Tale 1 bis 3	Der Rollenspiel-Klassiker. In einer Stadt läuft man mit einem 6-Mann-Trupp durch Dungeons und plättet Monster. Alles in 3D-Perspektive.	—	—	—	—
Curse of the Azure Bonds	Der zweite Teil vonSSI's AD&D-Serie. Viele Rätsel warten darauf gelöst zu werden. Für Rollenspieler ein absolutes Muß.	83%	—	—	10/89
Hillsfar	Rollenspieler auf Urlaub. Hier spielt allerdings nur ein einzelner Held mit. Außerdem sorgen Action-Einlagen mit Schlösserknackern für Abwechslung.	80%	70%	44%	6/89
Sentinel Worlds 1	Hier werden Weltraum-Piraten gejagt, Planeten unsicher gemacht und viele, viele Rätsel gelöst. Fünf spezialisierte Charaktere mischen hier mit.	81%	80%	65%	3/90
Ultima V	Der Fortsetzung der Sucht. Alles etwas hübscher, alles etwas genauer. Es gibt noch mehr Rätsel zu lösen und noch mehr Dungeons zu durchstöbern.	89%	—	—	2/89

Simulation

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Carrier Command	Ein Flugzeugträger birgt Wasserfahrzeuge und Flugzeuge, mit denen man verschiedene Insel-Gruppen unsicher macht.	—	—	—	—
Chuck Yeager's AFT	Flugtraining mit Chuck Yeager. Verschiedene Maschinen stehen zur Auswahl. Außerdem fliegt man in einer Landschaft aus Würfeln, Kugeln und Pyramiden.	80%	75%	25%	1/88
Gunship	Alle Hubschrauber-Kämpfer aufgepaßt: Hier kann man harte Hubschrauber-Einsätze nachspielen. Auch hier gibt es verschiedene Missionen zu erfüllen.	—	—	—	—
Red Storm Rising	Noch ein Spiel zum Buch. Hier geht's darum, in der Gegenwart einen U-Boot-Krieg zu führen. Taktik und viel Fingerspitzengefühl sind angesagt.	82%	66%	46%	12/88
Silent Service	Noch eine U-Boot-Simulation von Microprose. Diesmal findet die Handlung im 2. Weltkrieg statt. Auch hier gibt's verschiedene Missionen zu erfüllen.	—	—	—	—

Sportspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
California Games	Sportarten aus dem Sonnenschein-Staat der USA. Wellensurfen, BMX-Radfahren und Skate-Boards gehört auf das Programm des Strand-Fetischisten.	—	—	—	—
Epyx 21	Sommer- und Winterspiele in Hülle und Fülle. Die Disketten enthalten "Summer Games", "Summer Games 2" und "Winter Games".	80%	72%	70%	4/90
Fast Break	Basketball mit drei Spielern pro Mannschaft. Das Team kann nach Belieben zusammengestellt werden. Gegen Computer oder Menschen.	78%	72%	14%	12/88
Grand Prix Circuit	Grand-Prix-Rennen mit drei Wagentypen. Jeder hat seine Eigenheiten. Außerdem stehen acht Rennstrecken zur Auswahl. Rennfahrer: anschauen.	78%	—	—	3/89
Microprose Soccer	Das Fußballspiel schlechthin. Wahlweise als Freiluft- oder Hallenversion. Natürlich darf eine Punkteliste nicht fehlen.	90%	76%	65%	11/88

Handelsspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Hanse	Der Klassiker unter den Handelsspielen. Grafisch nicht gigantisch, aber unterhaltsam. Für bis zu vier Spieler.	—	—	—	—
Oil Imperium	Öl fördern will gelernt und vor allem geplant sein. Ölfelder müssen gekauft, Tanks angelegt und das Öl wieder verkauft werden.	—	—	—	—

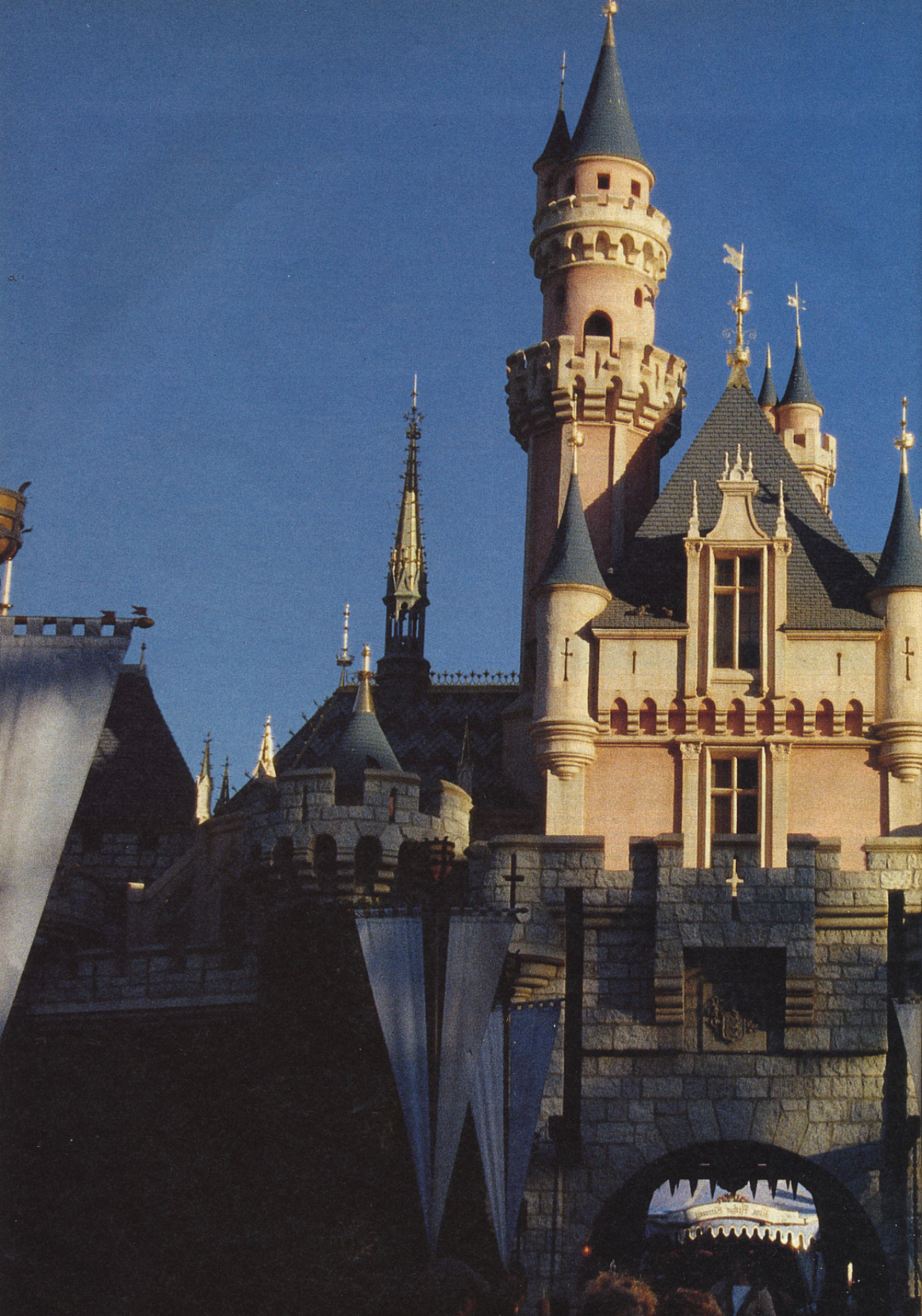
gen. Wenn man sich außerdem vielleicht noch später einen Amiga oder Atari ST zulegen möchte, kann man den Monitor dafür gleich weiter verwenden. Außerdem ist es auf Dauer schöner, wenn der heimische Fernseher nicht immer mit dem Computer blockiert ist. Von Commodore gibt es den Farbmonitor 1084S (650 Mark), an den man gleichzeitig einen C 64 und entweder den Amiga

oder den Atari ST anschließt. Für die ganze Anlage kommt man dann ohne Farbmonitor auf rund 620 Mark, mit Farbmonitor ist man bei 1270 Mark. Das scheint im ersten Moment ein stolzer Preis zu sein. Den Monitor kann man wie besprochen auch für andere Computer nutzen. Wenn Sie allerdings 300 Mark drauflegen, haben Sie schon eine Amiga vor sich stehen. Wenn Sie vor-

haben, mit Ihrem Computer zu basteln, also zum Beispiel Geräte steuern wollen, kommt ebenfalls der C 64 in Frage. Er besitzt von Haus aus schon einen sogenannten "User-Port", an den ohne Probleme Geräte angeschlossen werden können. Außerdem gibt es von verschiedenen Herstellern ein riesiges Angebot von Hardware-Zusätzen für dieses Gerät. Fassen wir zusammen: Der

C 64 lohnt sich nur, wenn man vorhat, neu in die Computertechnik einzusteigen und sozusagen "die Angst verlieren" möchte. Dafür ist er allerdings hervorragend geeignet, wobei man obendrein nicht viel Geld auszugeben braucht.

Für Spiele sollte man sich jedoch genau überlegen, ob man sich das System kauft. Schließlich tauchen Neuheiten immer seltener auf. hf



GESUCHT

DER BESTE SPIELEKENNER

Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen, und vier Tage in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Wie man dahin kommt? Ganz einfach: Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30 Fragen.

Sie stellen den dritten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und, wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der *POWER PLAY* zum Spicken. Laßt Euch ruhig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur

echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können. Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen (gestiftet von Nintendo/Bienengraeber) gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen.



"Mario+Co." winken Euch, wenn Ihr mehr als 25 Fragen richtig beantwortet und das Glück Euch bei der Ziehung hold ist



Wer sich in der Computer- und Videospiel-Szene auskennt, kann gewaltig abstauben. Es lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von Rainbow Arts.

Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kriterium: Ihr müß mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können. Der erste Teil des Super-Quiz stand in *POWER PLAY* 3/90, der zweite eine Ausgabe später. Wer eine Folgeausgabe verpaßt hat, schickt bitte einen Brief (unbedingt mit einem frankierten Rückumschlag) an uns; wir senden Euch die Fragen dann zu.

Einsendeschluß für den dritten Teil des Super-Quiz ist der 21. Mai 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lösen!

Die Fragen: 3. Teil

1 Wie viele Mannschaften kämpfen im Liga-Modus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?

- A 16
- B 28
- C 32

2 Welches der drei ST/Amiga-Spiele wurde *nicht* von Steve Bak programmiert?

- A Bad Company
- B Xenon
- C Return to Genesis

3 Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computerspiele?

- A 3
- B 2
- C 1

4 Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' "Budokan"?

- A Jiu-Jitsu
- B Jiyu-Renshu
- C Yuji-Runshu

5 Wie heißt das 3D-Grafiksystem, das bei "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?

- A CLI
- B Freescape
- C Zork

6 Wo findet man "Dullsville"?

- A In "Sim City"
- B In "Where in the World is Carmen Sandiego?"
- C Gleich neben Haar bei München

7 Welches der drei folgenden Spiele ist *keine* Umsetzung eines Sega-Automaten?

- A Golden Axe
- B Lock On
- C Crackdown

8 Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?

- A Infocom
- B SSI
- C Empire

9 Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategiespiel von PSS statt?

- A Europe
- B Russia
- C USA

10 Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?

- A U.S. Gold
- B Broderbund
- C Ocean

11 Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocom'er Brian Moriarty?

- A Wishbringer
- B Zork
- C Trinity

12 Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Simulation "Gunship"?

- A MI-24 "Hind"
- B AH-64 A "Apache"
- C OS-667 "Osprey"

13 Welche Welt ist nicht auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?

- A Legoland
- B BlockLand
- C Sillyland

14 Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" in "Elite" maximal mit sich führen?

- A 3
- B 4
- C 5

15 Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga?

- A diekiwiandnevercomeback
- B makelovenotsoftware
- C motherfuckenkiwibastards

16 Heißt das Spiel "Better dead than ...

- A ... alien
- B ... zombie
- C ... monsterfood

17 Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?

- A Elvin Atombender
- B Elmer Atombender
- C Elton Atombender

18 Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschenkt?

- A 6
- B 7
- C 8

19 In welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?

- A In Lytton
- B In Lynchburg
- C In Los Angeles

20 Welcher Star half den Exxos-Programmierern für "Captain Blood" mit einem digitalisierten Song aus?

- A Peter Gabriel
- B Jean Michele Jarre
- C Joe Jackson

21 Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?

- A Ice Climber
- B Snow Climber
- C Mountain Climber

22 Wie hieß der erste Atari-Automat?

- A Space Invaders
- B Pong
- C Pac Man

23 Was sammelte man in "Boulder Dash"?

- A Steine
- B Diamanten
- C Äpfel

24 Welche Sensation gehört *nicht* in die "Circus Attractions"?

- A Messerwerfen
- B Dressurnummer
- C Jonglieren

25 Wer sind die "Tuner"?

- A Alle "Kult"-Spieler
- B Eine Hacker-Elite aus "Neuromancer"
- C Besonders gefährliche Gegner in "Bard's Tale III"

26 Wie viele verschiedene Klötzchen-Typen gibt es bei "Tetris"?

- A 6
- B 7
- C 8

27 Mit welcher Tastenkombination bekommt man bei "F16 Falcon" mehr Munition?

- A <X>, <SHIFT> und <Control> drücken
- B <Y>, <SHIFT> und <Control> drücken
- C <Z>, <SHIFT> und <Control> drücken

28 Wie heißt die Spielfigur, mit der man in "Midwinter" immer startet?

- A John Stark
- B Mel Bobbin
- C Rob Power

29 Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wasteland in seine Party nehmen kann?

- A "Vax"
- B "Rock"
- C "Mike"

30 Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?

- A 132
- B 144
- C 156

(hl/al)



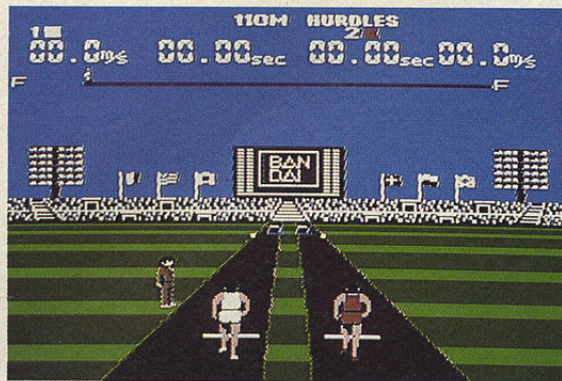
PRASENTIERT



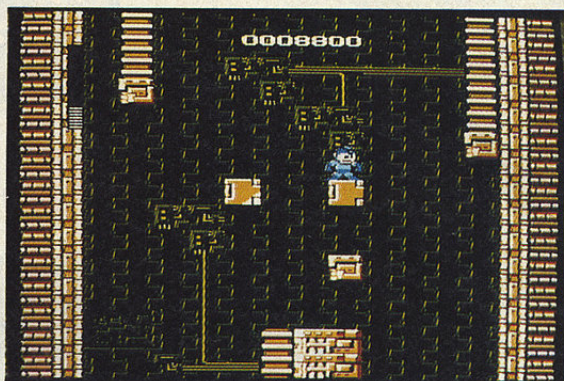
GANZ ANDERE PERSPEKTIVEN

Erhältlich für Atari ST, Commodore Amiga, Commodore64 und
Pc Kompatible.





Kräfteraubend: Ohne Schweiß kein Preis (Nintendo)



Nur auf einen Sprung: Der Mega Man in Aktion (Nintendo)

KREISLAUF-KOLLAPS

Stadium Events

Nachdem vor gut 18 Monaten Bandai's Fitness-Teppich für das Nintendo-Videospiel mit viel Trara eingeführt wurde, mußte man tatsächlich bis heute warten, ehe ein zweites Modul dafür erscheint. "Stadium Events" bietet vier Disziplinen, an denen bis zu sechs Spieler teilnehmen dürfen. Man kann zu Trainingszwecken jede Sportart einzeln anwählen oder am olympischen "Vierkampf" teilnehmen. Dort gibt's in jeder Disziplin maximal 100 Punkte, die zum Schluß addiert werden, um so den Sieger zu ermitteln.

Bei allen vier Sportarten, im einzelnen 100-Meter-Lauf, Weitsprung, 110-Meter-Hürdenlauf und Dreisprung, wird durch abwechselndes Berühren zweier bestimmter Tep-

pich-Felder Tempo gemacht. Je öfter das pro Sekunde klappt, desto hurtiger bewegt sich das Läufer-Sprite voran. Beim Springen kommt Ihr um so weiter, je länger Ihr Euch nach dem Absprung in der Luft haltet. Der Versuch ist allerdings nur dann gültig, wenn Ihr wieder auf den gleichen Feldern landet. Beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf dürfen sich zwei Spieler gleichzeitig nebeneinander abhetzen.

Wer alleine spielt, der trainiert entweder jede Sportart für sich, oder tritt gegen den Computer an (nur beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf). Je nach persönlichem Leistungsstand wählt man sich einen von drei unterschiedlich starken computergesteuerten Laufpartnern aus. mg

Uff! Ich sollte abends etwas mehr joggen. Nach drei Vierkämpfen war ich zu erschöpft, um meinen hart erkämpften Sieg zu bejubeln. Wenn man mehrere Spielpartner zur Hand hat, dann sorgt "Stadium Events" prima für Stimmung und gute Laune. Alleine dient es zwar zur Körperertüchtigung, aber das ist

Geh! so



unter freiem Himmel doch etwas sinnvoller. Außerdem kapiere ich nicht, warum Bandai lasche vier Disziplinen (von denen sich jeweils zwei ziemlich ähneln) auf das Modul gepackt hat. So hält sich die Abwechslung doch ziemlich in Grenzen. Außerdem mutet die Grafik etwas steinzeitlich an.

NIEDLICHER BLAULING

Mega Man

Hüpfen, Laufen und Schießen sind wieder angesagt. Der Held dieses Spiels hat die Aufgabe, sieben Ober-Schurken zu erledigen, die sich in Levels voller Gegner und fieseln Fallen verschanzt haben. Der "Mega Man" entpuppt sich als niedliches blaues Männchen, das nach links und rechts schießen kann, mit markigen Bewegungen läuft und über tiefe Abgründe mit einem gewaltigen Sprung hinwegsetzt. Nach oben und unten ist er allerdings hilflos (wer sich das wohl wieder ausgedacht hat?). Mit einem Schuß erwehrt er sich der unterschiedlichsten Gegner, die sich genauso auf unterschiedliche Art und Weise bekämpfen lassen. Mal führt sein Weg nach rechts im Le-

vel, mal muß er hochklettern, mal über Abgründe springen und auf mitten in der Luft schwebenden Steinen landen. Eines seiner drei Leben geht flöten, wenn er von den verschiedenen Gegnern zu oft getroffen wird. Wenn er diese allerdings erledigt, hinterlassen sie manchmal nützliche Extras. Mit diesen frischt er seine Lebens-Energie wieder auf, erhält stärkere Schüsse und bekommt einfach nur Punkte aufs Konto gutgeschrieben. In welcher Reihenfolge die Level gespielt werden, kann man sich beliebig aussuchen. Allerdings müssen alle sieben Gegner erledigt sein, um den Ober-Bösewicht zu Gesicht zu bekommen. Wer's bis dahin nicht schafft, kann beliebig oft "Continue" benutzen. hf

Endlich mal wieder ein Modul von Nintendo, das man sich kaufen kann, zumindest, wenn man Hüpf- und Laufspiele mag. "Mega Man" ist zwar nicht der Weisheit letzter Schluß, es besticht aber durch seinen abwechslungsreichen Level-Aufbau. Grafik und Musik ändern sich mit jedem Level. Man sieht, daß sich die

Gut!



Programmierer Mühe gegeben haben. Einige Situationen des Spiels scheinen manchmal nicht spielbar zu sein. Mega Man ist nämlich ziemlich schwer. Trotzdem: Man kann Extras sammeln, bewundert viele unterschiedliche Grafiken, wird mit neuen Spielsituationen konfrontiert ... was will man mehr?

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Bandai, Zirkas-Preis: 100 Mark

NINTENDO

52%

Grafik: 32% Sound: 28% POWER-WERTUNG: 52%

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom, Zirkas-Preis: 100 Mark

NINTENDO

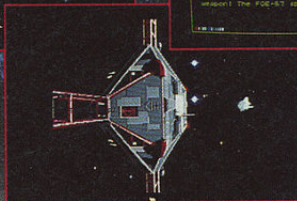
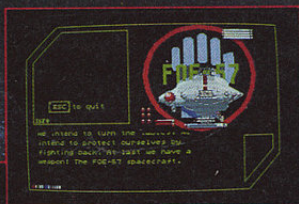
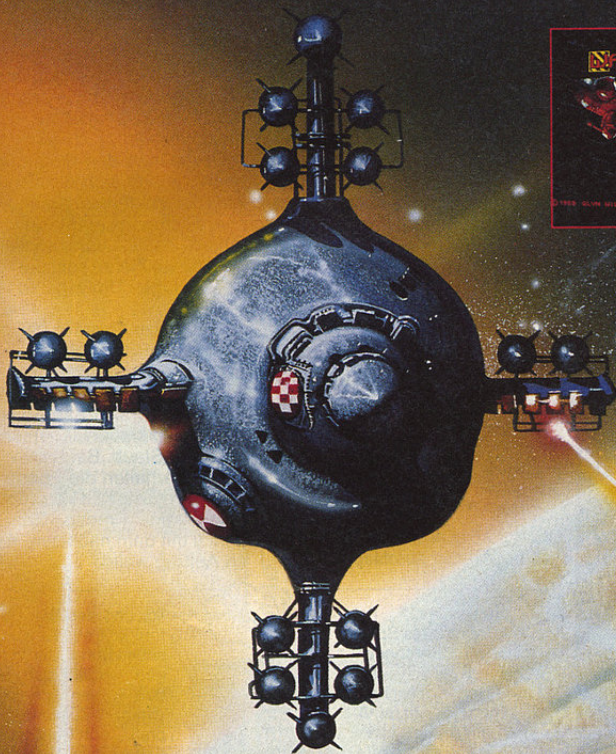
72%

Grafik: 70% Sound: 73% POWER-WERTUNG: 72%

WARHEAD

Als Sie ein nagelneues Raumschiff von der FOE zur Verfügung gestellt bekommen, schwant Ihnen schon, daß die Syrianer jetzt ihren letzten Angriff auf die Erde starten. Es wundert Sie auch gar nicht mehr, daß man Ihnen 40 verschiedene Missionen aufbrummt! Wirklich gute Raumschiffpiloten sind eben selten ...

AMIGA, ATARI ST



MPH
MOTION PICTURE HOUSE

© MOTION PICTURE HOUSE
MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION (UK) LTD

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Media Cybernetics GmbH, Marketing-Büro, Hauptstr. 20, 48155 Bielefeld-2
Exklusiver Vertrieb: Ariolasoft GmbH Vertrieb Österreich: Karsatz Vertrieb Schweiz: Thal AG

SPORTLICHE VERBRECHERJAGD

Chase H.Q.

Die Nachricht aus dem Hauptquartier ist kurz und prägnant. Ein Rowdy in einem schwarzen Porsche macht die Straßen unsicher. Er soll gefangen und verhaftet werden. Die hübsche Stimme, die zu Nancy im Hauptquartier gehört, verstummt, und zwei Polizisten machen sich auf den Weg. Ihr Wagen ist eine Spezial-Ausführung, die den Steuerzählern eine Menge Geld gekostet hat. Denn das Auto ist ein verkappter, rasanter Sportwagen und stabil wie ein Panzer. Gestellt werden die Verbrecher auf wenig feinfühlig, aber um so wirkungsvollere Weise: Er wird in den Graben gerammt.

Bei beiden Versionen, Sega Master System und PC-Engine, sind die Straßen von harmlosen Verkehrsteilnehmern befahren. Ein Pfeil markiert den

Wagen des Verbrechers. Nur diesen sollte man rammen. Andere Schubser beschädigen zwar weder den Polizeiwagen, noch schaden sie dem Geramnten.

Nur verliert der Polizeiwagen dabei an Geschwindigkeit. Der Wagen hat zwar ein Zweifach-Schaltgetriebe, das man bei der Sega-Version außerdem auf Automatik schalten kann. Trotzdem kommt der Schlitten für ein Polizeiauto erschreckend langsam auf Touren. Mittels Knopfdruck kann man dem Sprit allerdings einen sog. Nitro-Zusatz beimischen, wodurch dem Wagen zusätzlich Dampf gemacht wird.

Ebenfalls bei beiden Versionen gibt es einen Balken, der die Entfernung zum Gegner anzeigt. Bei der Sega-Version

Da Martin die PC-Engine-Version kommentiert, habe ich die wenig erfreuliche Aufgabe, mich über die Sega-Version zu äußern. Vorletzten Monat habe ich dieses Programm schon einmal gespielt, allerdings unter dem Namen "Battle Out-Run". Ersatzteile für den Wagen, Nitro-Zusatz, Gegner rammen — alles ähnlich wie vor zwei Monaten.

Na ja...



Die ungenaue Steuerung und das konfuse Gegner-Verhalten wurden der Vollständigkeit halber mit übernommen. Lediglich die Grafik wurde etwas geändert (wenn auch nicht zu ihrem Vorteil). Die Musik ist sogar noch eine Spur schlechter. Leider muß ich wieder mal sagen, daß es ein Modul mehr gibt, das nicht in eine Sega-Sammlung gehört.

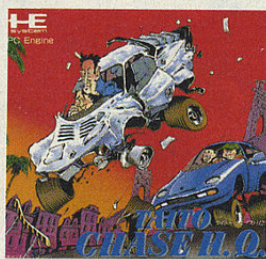
gibt's außerdem einen Balken, der den Schaden des Gegners mißt. Nach jedem erfolgreichen Rammversuch wächst die Anzeige ein Stückchen, und signalisiert damit, daß es bis zum Totalschaden nicht mehr weit ist. Außerdem fängt

der Wagen des Gegners nach mehreren Rammversuchen an zu qualmen und zu brennen (Ob es dem Gegner da warm ums Herz wird?).

Bevor man den Gegner erreicht, gabelt sich die Straße. Ein Pfeil zeigt dazu an, in welche Richtung man tunlichst fahren sollte, um möglichst schnell am Ziel zu sein und keine unnötigen Umwege zu fahren.

Die ganze Raserei hat den Sinn, die Bösewichter innerhalb einer begrenzten Zeit zu schnappen. Denn die Verfolgten machen sich nach dieser Zeit auf Nimmerwiedersehen aus dem Staub. Bei der Sega-Version erhalten die Polizisten für jeden gestellten Verbrecher eine saftige Prämie. Danach geht's mit dem nächsten, neuen Auftrag weiter.

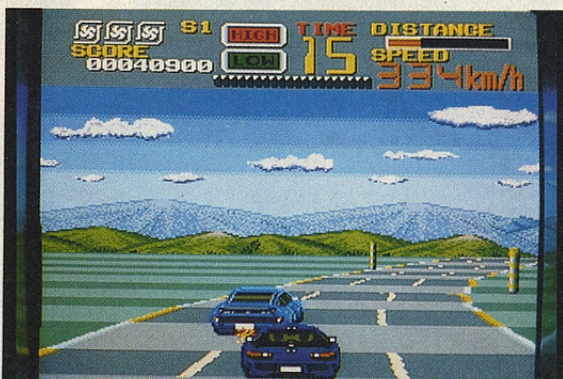
hf



Der PC-Engine-Titel verheißt viel Arbeit für den Abschleppdienst



Noch unerfreulicher: Die Sega-Version von Chase H.Q.



Fades Rennspiel ohne Saft und Kraft (PC-Engine)

"Chase H.Q." hat mich schon als Spielautomat nicht sonderlich begeistert (obwohl ich leidenschaftlich gerne "Miami Vice" anschau). Allein die schöne 3D-Grafik war für mich ausschlaggebend, ein paar Markstücke zu investieren. Trotz meiner ohnehin skeptischen Erwartungshaltung hat mich die PC-Engine-Umsetzung enttäuscht. Die 3D-Grafik ist zwar flott (sogar etwas zu schnell und damit unübersichtlich), aber ziemlich ruck-

Na ja...



lig, und das Spielgefühl läßt arg zu wünschen übrig. Der Wagen verhält sich in den Kurven und bei einem Zusammenprall mit anderen Fahrzeugen recht merkwürdig. Außerdem ist mir dieses stupide Auto-Geramme schlichtweg zu eintönig. Fans des Arcade-Originals können sich am ehesten an diesem Modul erwärmen, mir persönlich gefällt der Oldie "Victory Run" mindestens viermal so gut wie Chase H.Q.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirkas-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 33%

Grafik: 33% Sound: 19% POWER-WERTUNG: 33%

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Taito, Zirkas-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 43%

Grafik: 47% Sound: 44% POWER-WERTUNG: 43%

Ultima VI

The False Prophet



10 Jahre Ultima!

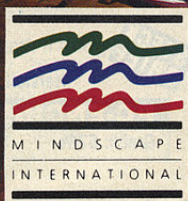
Achten Sie auf die limitierte Ultima VI-Sonderausgabe.
Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Ami, ST, PC).



Vertrieb: Rushware,
Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst
Österreich:
Karosoft, Darius
Schweiz: Thali AG

ORIGIN
We create worlds.

© 1989 Origin Systems, Inc.





Ein Extra in Ehren darf einem keiner verwehren (PC-Engine)



Bei Shinobi gilt nur eine Devise: Kind oder Leben (PC-Engine)

DUTZENDWARE

Paranoia

Mit dem gleichnamigen Computerspiel-Flop hat "Paranoia" für die PC-Engine glücklicherweise kein Bit gemeinsam. Hier handelt es sich um ein reinnrassiges Ballerspektakel mit fünf horizontal scrollenden Levels und dem obligatorischen Raumschiff, das sich mächtig vieler Feinde erwehren muß. Da man mit dem normalen Schuß auf längere Sicht keine allzu großen Überlebenschancen hat, solltet Ihr Euch rechtzeitig nach Extrawaffen umschauen. Manche Feinde, die farblich entsprechend gekennzeichnet sind, verwandeln sich nach einem tödlichen Treffer in einen farbigen Kreis, in den ein Buchstabe eingraviert ist. Das "S" steht für höhere Geschwindigkeit. "W" für einen breit

gefächerten Schuß, "T" für eine Energiebarriere und "B" für einen Rückwärts-Laser. Darüber hinaus sorgen zwei Satelliten, die man auf Knopfdruck jeweils um 90 Grad umpositionieren kann und ein Schutzschild für mehr Sicherheit.

Der Levelaufbau ist Ballerspiel-typisch. Zunächst greifen Raumschiff-Formationen an, später versuchen etwas größere Gegner ihr Glück, und zum Schluß wartet ein alles überragender Obermotz. Hintergrundgrafik sowie die meisten Bösewichte wurden in jedem Level neu gestaltet. Ein Feindtreffer reicht leider aus, um ein Bildschirmleben auszuhauchen. Dank dreier Continues bedeutet ein "Game over" noch nicht das Ende aller Träume. ma

Wenn mich ein neues Ballerspiel auf der PC-Engine noch faszinieren kann, dann sollte es schon etwas Besonderes bieten. "Paranoia" ist allerdings "nur" eine stinknormale Baller-Orgie mit wenig neuen Ideen und ist mit latschen fünf Levels großzügig angelegt. sich trotz einiger kon-

Geht so



len zwar ganz nett, aber für das Geld kaufe ich mir lieber "Dragon Spirit" oder "Mr. Heli". Objektiv gesehen ist Paranoia ein ordentliches Actionspiel, aber die überlegende Qualität der Konkurrenz-Produkte macht ihm den Rang streitig. Für Ballerspieler ist in der PC-Engine-Platz mehr.

Erst schien mir "Shinobi" viel zu schwer. In nicht wenigen Spielsituationen tauchen nämlich die Gegner alle auf einmal auf, so daß man nicht mehr weiß, wo man seine Shurikens zuerst hinwerfen soll. Bei vorsichtigem Spiel entdeckte ich jedoch scheinbar ausweglose Situationen, die

greifen ihn stehende, sitzende und liegende Pistolen schützen an, Messerstecher laufen auf ihn zu und kahlköpfige Unholde werfen mit einer Art Bumerang-Säbel nach ihm. Später tauchen aus der Luft Ninja-Killer auf, die je nach Farbe der Kutte unterschiedlich springen, kriechen und den Held auf andere Arten angreifen. Springend, duckend und ständig mit Shurikans um sich werfend, muß der Held die Angreifer abwehren. Sein Ziel sind die Ober-Schurken am Ende eines jeden der vier Levels, die sich nur mit ausgeklügelten Taktiken besiegen lassen.

Viele Level sind das zwar nicht, trotzdem hat der Ninja alle Hände voll zu tun, die Kinder zu retten. hf

Gut!



besiegen. Unverständlicherweise fehlt sowohl die Zwischen-Sequenz, des Automaten in der die laufenden Ninjas mit Shurikans beworfen werden, als auch die Extra-Waffen. Trotzdem spielt sich Shinobi als PC-Engine-Game fantastisch; auf der beiden Schnitzer ein "Gut".

BABYSITTER-NINJA

Shinobi

Ausnahmsweise kämpft der Held von "Shinobi" nicht gegen Außerirdische oder brutale Killer-Banden, sondern gegen eine Ninja-Mafia, die eine Menge Kinder entführt hat. Der Gute verteidigt sich mit Wurfsternen, sogenannten Shurikans (sprich: "Schurikens"), von denen er unbegrenzt viele unter der Kutte hat. Außerdem besitzt er einmal pro Level eine sogenannte Ninja-Magie, die alle Gegner vom Bildschirm feht.

Im ersten Level findet sich der Ninja in einem Städtchen wieder. Er läuft durch die Straßen oder setzt nach einem hohen Sprung den Weg über die Dächer fort. Welchen Weg er auch wählt, überall begegnen ihm Bandenmitglieder. Zu Beginn

Ziel sind die Ober-Schurken am Ende eines jeden der vier Levels, die sich nur mit ausgeklügelten Taktiken besiegen lassen.

Viele Level sind das zwar nicht, trotzdem hat der Ninja alle Hände voll zu tun, die Kinder zu retten. hf

**STECK
BRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Naxat. **Zirka-Preis:** 110 Mark

PC-ENGINE

62%

Grafik: 61 %

Sound: 49%

POWER-WERTUNG: 62%

**STECK
BRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Asmik. Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

78%

Grafik: 57%

Sound: 63%

POWER-WERTUNG: 78%

So macht Lernen Spaß!



**Erdkunde I
Bundesrepublik und DDR**
Bestell-Nr. 38774

**Erdkunde II – Vereinigte
Staaten von Amerika**
Bestell-Nr. 38776



Mathematik I – Geometrie
Bestell-Nr. 38777

Mathematik II – Algebra
Bestell-Nr. 38778

**Mathematik III
(Bruchrechnen)**
Bestell-Nr. 38786

**Physik I – Mechanik,
Wärmelehre, Optik**
Bestell-Nr. 38779

Englisch I
Bestell-Nr. 38775

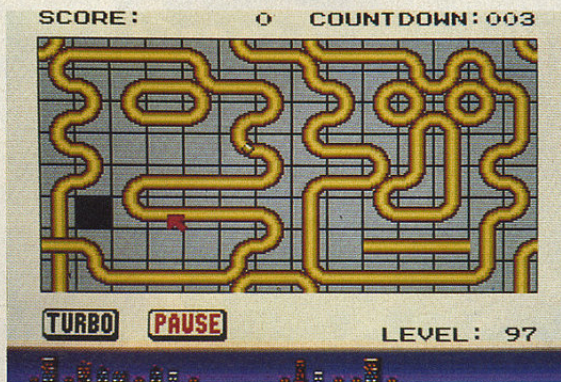
Deutsch I (Grammatik)
Bestell-Nr. 38787

Die nächste Prüfung ist gerettet: Die neuen Lernprogramme »Spielend lernen« für Ihren Amiga ersetzen stupide Paukerei durch Abenteuer, Spaß und Quiz. Trocken Schulwissen wird spannend aufbereitet und einprägsam vermittelt. Jedes Programm hat einen Lernteil und ein Quiz oder Spiel zur Überprüfung des neu erworbenen Wissens.

Jedes Programm nur
DM 49,-*
(sFr 45,-*/6S 490,-*)
*Unverbindliche Preisempfehlung

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


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Kein Spieler ernsthaft grollt, solange die Kugel rollt (PC-Engine)

KUGEL-KOLLER

Blodia

Mein favorisierter Zeitvertreib während langweiliger Schulstunden war ein "Handheld"-Verschiebespiel, bei dem man Zahlenquadrate in die richtige Reihenfolge bringen muß. An dieses Spiel erinnert mich "Blodia", Hudsons neuestes Tüftel-Modul für die PC-Engine. Hier muß man zwar keine Zahlen sortieren, aber das Grundprinzip "Quadrate verschieben" wurde beibehalten. Auf dem Bildschirm sieht man zunächst eine Reihe von unmotiviert platzierten Röhren-Teilen, die jeweils auf einem quadratischen Feld montiert sind. Die Ausnahme bildet ein leeres, schwarzes Quadrat, das man dringend als Puffer für Verschiebeaktionen braucht. Dort, wo ein roter Pfeil hindeutet, befindet

sich eine Kugel, die auf Feuerknopf-Kommando losrollt. Eure Aufgabe ist es nun, die Kugel gegen sämtliche auf dem Spielfeld befindlichen Röhrenteile hindurchzulassen. Dazu bedarf es einer gehörigen Portion Gehirnschmalz und flinker Finger. Die Quadrate können nämlich nicht beliebig ausgetauscht, sondern immer nur um ein Kästchen geschoben werden. Sobald die Kugel auf ein Quadrat ohne Röhrenabschnitt trifft, ist der Versuch gescheitert.

Zunächst darf man aus 15 von 100 Levels auswählen. Mehrere Paßwörter erlauben den Zugriff auf die anspruchsvolleren Level. Wer will, kann selber Levels basteln und diese mit dem Backup-Booster speichern. *mg*

Langsam aber sicher komme ich aus dem Tüfteln nicht mehr raus. Ein Denkspiel-Knaller nach dem anderen landet auf meinem Schreibtisch. "Blodia" gehört mit Sicherheit zu den besseren. Hudson hat aus dem einfachen Spielprinzip eine ganze Menge herausgeholt. Zwar fehlen richtige Extras, aber



die verschiedenen Röhrenelemente bieten ordentlich Abwechslung für knifflige 100 Level. Bis diese komplett gelöst sind, dürften einige durchspielte Wochen vergehen. Die Grafik ist zweckmäßig und paßt gut zum Spiel — ohne durch unnötige Schnörkel zu verwirren. Jetzt fehlt mir nur noch eine Game Boy-Version.

durch unnötige Schnörkel zu verwirren. Jetzt fehlt mir nur noch eine Game Boy-Version.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

76%

Grafik: 32%

Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 76%



Der Seiten-Look schränkt das Spielfeld ein (PC-Engine)

ETWAS ZU EIN-SEITIG

Super Volleyball

Die Feinheiten der japanischen Sprache werden dem abendländischen Spieler bei diesem Modul voll bewußt: Nicht nur die Anleitung ist in tiefstem Japanisch gehalten, auch die Texte auf dem Bildschirm schillern Euch in fremden Lettern an. Auf Feinheiten wie die Namensgebung und Positionsbestimmung der einzelnen Spieler muß man bei dieser Volleyball-Simulation deshalb wohl oder übel verzichten. Jenseits dieses japanischen Menüwulstes ist der Spielablauf erfreulich simpel. Gegen einen zweiten Spieler oder eines von acht Computerteams wird ein Volleyball-Match über drei Gewinnsätze ausgetragen. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Die Sprites sind er-

freulich groß geraten und ganz passabel animiert. Entscheidende Aktionen wie Aufschlag, Block, Gebagger und Geschmetter habt Ihr dank Joypad in der Hand. Der linke Feuerknopf wird dabei zum Blocken gedrückt, während der rechte für Schläge aller Art zuständig ist. Bewegt man dazu das Joypad in eine bestimmte Richtung, sind unterschiedliche Schlagarten die Folge.

Der Spannung halber beginnt jeder Satz bereits beim Spielstand 10:10. Wer regelfest bei 0:0 anfangen will, darf diese Einstellung in einem Menü vornehmen. Außerdem lassen sich hier Handicaps einrichten, um die unterschiedliche Stärke zweier Spieler auszugleichen. *hl*

Das ist eines der Module, bei denen einem ohne Japanischkenntnisse (und welcher Durchschnitts-Europäer hat die schon?) einiges durch die Lappen geht. Nur wegen dieses Moduls sollte man aber nicht gleich zum

nächsten Sprachkurs wetzen. Die Grafik ist adrett und der Spielablauf flutscht recht zügig



voran, aber insgesamt ist "Super Volleyball" zu spannungsarm und simpel geraten. Die ungewöhnliche Seitenperspektive ist zwar übersichtlich, vereinfacht das Spiel aber, da sich das Spielfeld nur nach links und rechts erstreckt. Wenn man nicht gerade Volleyball-Fan ist, kann man auf das Modul verzichten.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Video System, Zirkapreis: 110 Mark

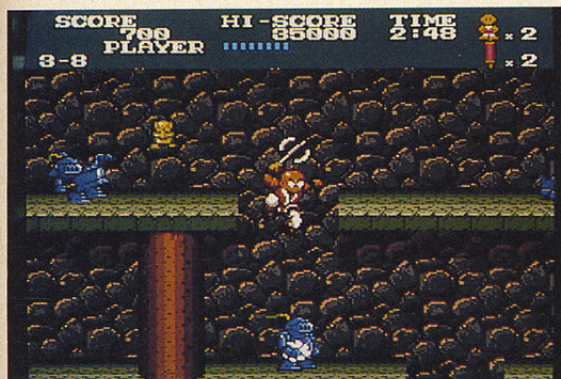
PC-ENGINE

40%

Grafik: 52%

Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 40%



Magergrafik und Frustgeheul: Tiger Road (PC-Engine)

AXT-KILLER

Tiger Road

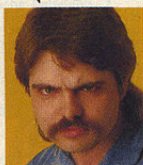
Action-Spiele wie "Tiger Road" brauchen eigentlich keine Hintergrundgeschichte — es geht meist nur darum, möglichst elegant viele andere Sprites umzuhaufen. So auch in Tiger Road: Ihr steuert eine Spielfigur, die sich axtschwingend durch rund acht Levels prügeln muß. Die Levels sind außerdem in jeweils vier unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Alle vier Stufen wartet dann ein extrafieser Bösewicht. Unterwegs wird Euer Held nicht nur von zahlreichen Gegnern angegriffen, sondern auch ein paar kleine Kistchen mit Extras erwarten in. Meist ist in einer solchen Kiste eine neue Waffe oder ein Heiltrank. Wer Pech hat, findet aber kein feines Extra, sondern ein Fläschchen mit

Gift. Ein knackiges Zeitlimit erschwert zusätzlich eure Prügelaufgabe.

Der Mann mit der Axt kann nicht nur auf Feinde eindreschen, sondern auch schwungvoll hüpfen, um Abgründe zu überspringen. Das kleine Axtmännchen verliert eines von drei Bildschirmleben, wenn er zu oft von seinen Feinden getroffen wird, oder in einen Abgrund fällt. Wer alle Leben ausgehaucht hat, kann mit dreimaligem Continue an alter Stelle wieder weiterspielen. Besitzer eines Backup-Boosters sind allerdings etwas besser dran. Im Backup-Booster wird jedesmal, wenn Ihr eine neue Stufe erreicht, der Spielstand automatisch abgespeichert. So müßt Ihr in Zukunft nicht wieder von vorn anfangen. *mh*

Da kann man sich ja wirklich nur noch an den Kopf fassen: Die Umsetzung des Automaten-Spiels "Tiger Road" ist auf der PC-Engine eine haarsträubende Katastrophe. Nicht nur, daß die Grafik und der Sound ganz und gar nicht dem hohen Standard der Engine gerecht werden (die Sprites gewinnen garantiert den Preis

Na ja...



für die häßlichsten Spielfiguren), auch spielerisch läßt dieses Programm stark zu wünschen übrig. Davon abgesehen, daß sich außer der stumpfen Prügelei nichts anderes tut: Völlig planlos wird das eigene Sprite attackiert. In den we-

nigsten Auseinandersetzungen kann man sich erfolgreich zur Wehr setzen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Victor, Zirkapreis: 110 Mark

PC-ENGINE

32%

Grafik: 57%

Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 32%

POWER
SOFT

A - 1180 Wien, Schulgasse 31

Tel.: 0 222 / 408 23 35

Fax: 0 222 / 408 99 78

Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13.-18, Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr Tel.: 408 23 35

NEUERÖFFNUNG IN WIEN

Sonderangebote

PC

Dragons Lair	1.290,-
Final (HFSSCAR)	1.990,-
Flight Sim. 4	1.190,-
Jack Nicklaus Golf	799,-
Leisure S. Larry 3	999,-
Oil Imperium	599,-
Ökolopoly	1.290,-
Starflight 2	899,-

Amiga

Atomix	599,-
Dragons Breath	799,-
Dragons Lair 2	1.190,-
Kaiser	999,-
North-Sea Inferno	399,-
Rings of Medusa	799,-
Starflight	799,-
X-Out	599,-

Viele SSI - Strategie Titel!!!

Ad Lib

(Card & Composer)	3.990,-
Instrument Maker	990,-
Programmers Manual	899,-
POP Tunes	899,-
MIDI Software	899,-

Deluxe Video deutsch	890,-
Digi Paint 3	1.190,-
Digi View 4.0	2.490,-
Page Stream	3.290,-
Prof. Page 1.3 deutsch	3.490,-
Publisher's Choice dt.	1.990,-
Turbo Print Prof.	1.390,-

Hardware für Amiga:

512 KB RAM, inkl. Uhr, Aus-Sch.	1.590,-
3,5" LW, durchg. Bus, Aus-Sch.	1.790,-
5,25" LW, 40/80 Tr., Aus-Sch.	2.490,-
Trackball - Marconi	1.690,-
Amiga Maus	549,-
PC-Engine Grundgerät P/RGB	3.490,-
Amiga 2000 Memory 2 MB	6.490,-

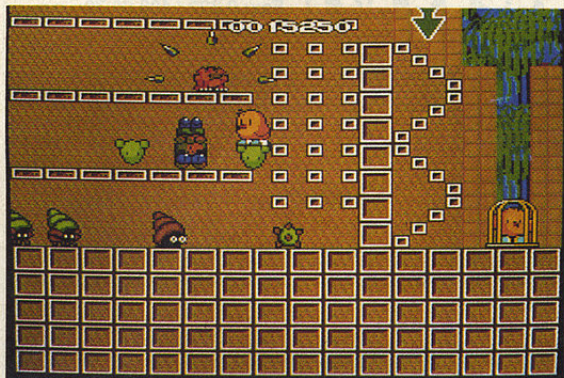
Große Auswahl - prompt lieferbar
Vollständige Preislise
anfordern
so lange Vorrat reicht, alle Preise in ÖS inkl. 20 % MWST, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

FLY THE HELICOPTER OF THE FUTURE.

Coming soon to your PC.

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst
Österreich: Karosoft, Darius - Schweiz: Thali AG



Tiki, halt dich ran: Ein Kumpel schmort im Käfig (PC-Engine)

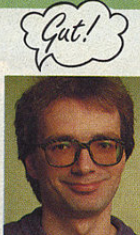
KIWI-COMEBACK

New Zealand Story

Computerbesitzer wurden bereits vor ein paar Monaten mit "New Zealand Story" bedacht. Diese Umsetzung eines Taito-Spielautomaten schlägt auf der nach oben offenen Niedlichkeits-Skala weit nach oben aus. Held des Geschehens ist der allseits mit Kommentaren wie "Ooh, ist der süß" bedachte Kiwi Tiki. Ein Walroß hat eine ganze Sippe seiner gefiederten Freunde eingesackt und hält sie in verschiedenen Verstecken gefangen. Pro Abschnitt muß ein Piepmatz gefunden werden; nach vier Runden wartet ein Obergegner auf Kiwi. New Zealand Story ist eine Mischung aus Action- und Plattformspiel. Mit den beiden Feuerknöpfen läßt man Tiki springen und schießen. Mit Laufen

und Springen allein ist's nicht getan. Der wackere Vogel muß auch durch Gewässer schwimmen (zum Glück hat er immer seinen Taucheranzug dabei) und einige unwegsame Abschnitte überfliegen. Das klappt nur, wenn Kiwi ein Fluggerät findet oder einem der drolligen Angreifer den Luftballon klaubt. Um nach oben zu steigen, muß man den rechten Feuerknopf gedrückt halten. Angesichts der Gegnerwogen gibt's immer einen Grund zum Ballern. Weggeputzte Viecher hinterlassen manchmal Extras: Im Angebot befinden sich bessere Waffen, mehr Tempo für Tiki und handfeste Bomben. Drei Leben stehen Euch zur Verfügung, deren Anzahl Ihr durch "Continue"-Gebrauch verdreifachen könnt. *hl*

Wer zuletzt spielt, spielt am besten: PC-Engine-Besitzer wurden etwas verspätet mit dieser Automaten-Umsetzung bedacht, doch dafür ist ihre New Zealand Story-Version die bislang beste. Das spritzige Spielprinzip ist mit den Computerversionen identisch, doch im Detail gibt es ein paar Verbesserungen.



Die Steuerung mit zwei Feuerknöpfen ist schöner, die Extras sind günstiger platziert und der Schwierigkeitsgrad merklich höher. Enttäuscht hat mich lediglich die Musik, die erschreckend dünn klingt. Geübte Fans von Geschicklichkeitsspielen im Stil von "Bubble Bobble" können sich dieses Modul kaufen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirkapreis: 110 Mark

PC-ENGINE

78%

Grafik: 71%

Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 78%



Landet der Ball im Korb, gibt's zwei Punkte sofort (Mega Drive)

TURNSCHUH-TRICKS

Real Basketball

Bislang wurden die Mega Drive-Besitzer nicht gerade mit Sportsimulationen verwöhnt. "Super Real Basketball" ist nach "Super Masters Golf" und "World Cup Soccer" erst das dritte Sportspiel-Modul für Sega's Edel-Konsole. Zwei Mannschaften mit je fünf Spielern treten zum Freundschafts-Match oder in einem Turnier gegeneinander an. Acht Städte-Teams, deren Spieler unterschiedliche Stärken in den Bereichen Schnelligkeit, Treffsicherheit, Paßgenauigkeit und Abwehrverhalten aufweisen, stehen zur Wahl. Vor dem Match darf man die Aufstellung ändern und bestimmen, ob Mann gegen Mann oder mit Raumdeckung gespielt wird.

Die drei Feuerknöpfe am Joypad werden reichlich ge-

nutzt. Ist die eigene Mannschaft in Ballbesitz, wird mit Knopf C zum Mitspieler gepaßt, mit Knopf B auf den Korb geworfen und mit Knopf A der Ball im Stehen abgeschirmt. Muß man einen Angriff abwehren, dient Knopf B zum Spieler-Wechsel (ein Pfeil markiert den Spieler, den man gerade steuert). Mit Knopf A beruft man bei Spielunterbrechungen einen "Time-Out" ein, um notfalls seine Taktik zu ändern. Nette Einlage: Beim "Slam Dunk" stoppt das horizontale Scrolling, der Korbbereich wird herangezogen, und man kann die eleganten Sprung-Bewegungen der Spieler aus der Nähe verfolgen. Drückt man zur rechten Zeit den Feuerknopf, landet der Ball sogar im Korb. *mg*

Bei "Super Real Basketball" steht eindeutig die Action und nicht die Simulation im Vordergrund. Wer sich ein aufgepepptes "TV Sports Basketball" erhofft, der wird bitter enttäuscht sein. Als Sportspiel im Sinne von Geschick-



keins-Test macht dieses Modul allerdings eine gute Figur. Im Gegensatz zu einigen ande-

ren Basketball-Spielen kam ich sofort mit der Steuerung zurecht und hatte von der ersten Minute an viel Spaß an der Korb-Klaubei. Aufgrund kleiner Patzer (u.a. erkennt man nicht immer gleich die Position des Balles) kein Top-Modul, aber in jedem Fall ein gutes Sportspiel.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE

72%

Grafik: 70%

Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 72%

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	37, 117	Karsoft	59
AFC	77	Kingsoft Schäfer	10
Amiga – Welt	27	Klinger	63
Ariolasoft	2, 7, 37, 38, 39, 117	Kranz	49
Berry Lösungsservice	77	Markt & Technik Buch- und Softwareverlag	42, 98, 101, 121, 132, 133, 134
Bomico	4, 11	Micro Partner	3, 14
Compu Camp	43	Microprose	17, 115
Computer-Markt Münster	49	München City	55
Computershop Gamesworld	79	Okay Soft	105
Computing	123	Rätz-Verlag	77
Compy Shop	66	Rushware	19, 23, 33, 74, 119, 123, 127
Crystal Soft	105	Schlichting	65
CWM	66	Schneider & Hamann	64
Data Team	105	Schuster	84
EC-Electronics	72	16 BIT Video Games	75
Egle	49	Software Corner	125
Flashpoint	64	Software Kühn	63
Funtastic Computerware	71	Virgin Games	23
German Design Group	64	West	29
Heidak	81	Westfalenhalle	125
Joysoft	62	Wial	13
		World of Wonders	63

PHIL

IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

Telefonische
Bestellung
(0241)
53 31 31



C 64 Disk

ACTION PACK (18 Sp.) dt.	99,—
Carrier Command dt.	44,95
Conqueror (st. Kaiser) dt.	64,95
Dragon Wars	54,95
Epyx 21 dt.	59,95
Flightsimulator II dt.	119,—
Great Courts dt.	64,95
Jet dt.	119,—
Knights of Legend	64,95
Mega Pack (50 Sp.) dt.	59,95
Panzer Battles	64,95
Project Stealth Fighter	59,95
Project Firestart	49,95
Rock'n Roll dt.	49,95
Scenery Disk 6 Pack.	199,—
Sentinel Worlds	54,95
Starflight	49,95

dt. = deutsche Anleitung

AMIGA

ACTION PACK (18 S.) dt.	149,—
Battle Squadron dt.	84,95
Bundesliga Manager dt.	64,95
Das Haus dt.	64,95
Das Magazin dt.	64,95
Future Wars	69,95
Infestation dt.	79,95
King's Quest 3 Pack.	79,95
Kreuz AS dt.	39,95
Laser Squad	69,95
Northsea Inferno dt.	44,95
Omega	93,—
Ritter dt.	64,95
Turn it dt.	54,95
TV Sports Basketball dt.	89,95
West Phaser dt.	109,—
Windwalker	89,95

dt. = deutsche Anleitung

Atari ST

Advanced Rugby Sim. dt.	19,95
Chaos strikes back	64,95
Das Magazin dt.	64,95
Full Metal Planet dt.	79,95
Kaiser dt.	109,—
King's Quest 3 Pack.	79,95
Ultima V	84,95

IBM

Bundesliga Man. dt.	74,95
Deja VU II	79,95
Empire	39,95
Handbuch zu FSIV in dt.	44,95
M1 Tank Platoon	109,—
Mechwarrior	89,95
The Colony	79,95
Vision of Aftermath	79,95

dt. = deutsche Anleitung

TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von
9.00 - 13.00 Uhr oder
auf Anrufbeantworter
von 13.00 - 9.00 Uhr.
Versand erfolgt per
Nachnahme, ab
DM 150,- Porto frei.
Fordern Sie umgehend
unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an.
Jegliche Anwender-
software auf Anfrage
lieferbar.
Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen
Goerdelerstr. 38

Telefon. Bestellung
(0241) 53 31 31

Zwei Themen – ein Ereignis:

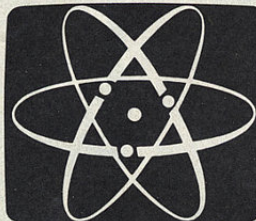
Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

13. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker
und für Computeranwender in Hobby,
Beruf und Ausbildung.

Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen
und vielen Tips.

Sonderschauen: „Computergrafik,
Computeranimation,
Videoinstallation“ sowie
„Historische Computer“.



6. Ausstellung für Computer Software und Zubehör

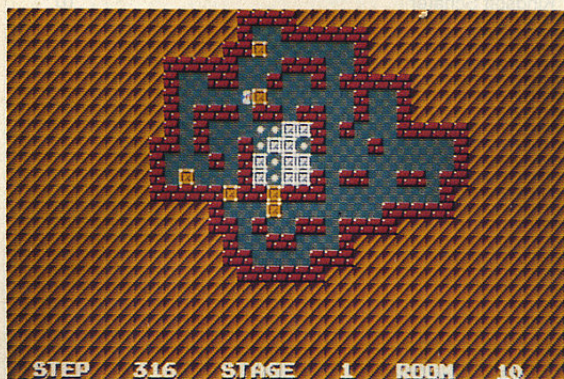
25.-29. April '90

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarte an allen
Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km
außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung.



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



War der Zug richtig, oder muß man von vorne anfangen? (Mega-Drive)

MEGA-DRIVE-DENKSPIEL

Sokoban

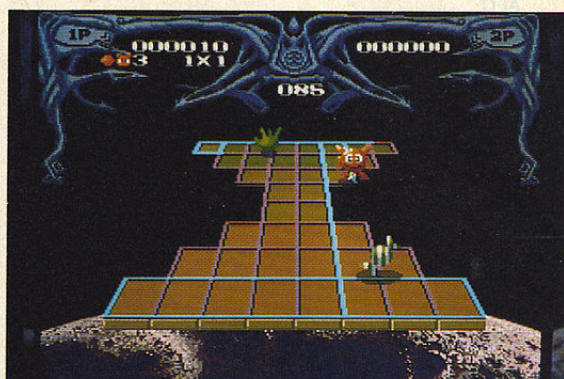
In einem mehr oder minder großen Lagerraum stehen, je nach Level, verschieden viele Kisten, Baumwollbällen, Geschenkpakete und weitere quadratische Gegenstände herum. Ein Lagerarbeiter hat nun die Aufgabe, die Kisten auf markierte Plätze zu schieben. Erst wenn er das geschafft hat, geht's in den nächsten Level. Der Lagerarbeiter kann die Kisten allerdings nur schieben, ziehen funktioniert nicht. Außerdem kann er immer nur eine Kiste bewegen. Wenn mehrere hintereinander stehen, reicht seine Kraft nicht aus. Ein anderes Beispiel: Sobald eine Kiste erst einmal an der Wand steht, bekommt man sie dort nicht mehr weg. Die Mega-Drive-Version besitzt sage und schreibe 250 Le-

vels, die jeweils in Zehnergruppen zu einer Runde zusammengefaßt sind. Je nach Runde muß man eine verschiedene Anzahl von Levels lösen, um eine Runde weiterzukommen. Dabei kommt es auch darauf an, in welcher Reihenfolge man die Levels löst. Die zehn Levels muß man nicht der Reihe nach lösen, sondern kann auch erst Levels mit höherer Nummer spielen. Dabei steigt die Chance, frühzeitig in die nächste Runde zu kommen, mit dem Schwierigkeitsgrad des Levels. Nach jeder Runde erhält man ein Paßwort. Außerdem bietet das Modul ein Level-Konstruktion-Kit. Die eigenen Level werden allerdings nicht gespeichert, so daß sie nach dem Ausschalten futsch sind. *hf*

Sokoban ist zwar schon etwa zwei Jahre alt, hat aber nichts von seinem Glanz verloren. Im Gegenteil, die Mega-Drive-Version wurde um einiges aufpoliert. So sind die Level sehr schön in der Schwierigkeit abgestuft. Die ersten zwei Runden hat man nach rund einer Stunde gelöst. Dann sollte man sich



erst einmal eine Pause gönnen, denn danach wird's recht anspruchsvoll. Besonders gut hat mir der Trace-Modus gefallen, bei dem man sich der Reihe nach alle Züge eines verhunzten Spiels anschauen kann, um dann beim fehlerhaften Zug weiterzumachen. Freunde von Denkspielen brauchen dieses Modul.



Linien folgen und Extras sammeln, da bleibt keine Zeit zum Gammeln

RÜCKSCHRITT

Zoom

Der "Amidar"-Verschnitt "Zoom" hatte Mitte '88 auf dem Amiga Premiere. Sega schnappte sich die Lizenz und bastelte eine Umsetzung für ihr Mega Drive. Das Spielprinzip von "Zoom" ist nicht allzu kompliziert: Mit einem orangefarbenen Kobold müssen in kurzer Zeit senkrechte und waagerechte Linien nachgefahren und dadurch Vierecke eingefärbt werden. Ähnlich wie bei "Pac-Man" machen Euch diverse Plagegeister, die sich ebenfalls auf den Fahrspuren bewegen, das Leben schwer. Eine Berührung mit diesen Bösewichten führt meistens zum Verlust eines kostbaren Bildschirmlebens. Sollte man einer Kollision nicht mehr ausweichen können, hilft ein gekonnter Sprung über den Un-

hold hinweg. Wer Höhenangst hat, der kann sich mit einem Schuß wehren, der den Gegner allerdings nur wegschubst und nicht vernichtet.

Ab und zu materialisieren Extras auf dem Spielfeld. Manche erhöhen das Punktekonto, einige frieren die Gegner kurzzeitig ein oder verlangsamen ihre Bewegungen, wieder andere färben die Linien zurück. Die weiße Feder endlich bedeutet: Level geschafft. In höheren Levels ändert sich außer der Anordnung der Vierecke und der Anzahl der Gegner nicht mehr viel. Dank des Continue-Modus darf man in dem Level weiter, in dem man zuvor gescheitert war. Auf Wunsch können zwei Spieler gleichzeitig antreten. *mg*

Welcher Affe hat Sega gebissen, daß sie "Zoom" für das Mega Drive umsetzen? Schon anno '88 war dieses Spiel nicht gerade ein Superhit und heute mutet es gegen die anderen Sega-Neuerscheinungen wie ein Museumsstück an. Zu allem Überfließ spielt sich Zoom '90 schlechter als das Vorbild. Die Steuerung ist



mir etwas zu sensibel. Allzu leicht verfährt man sich mit der übergroßen Grinse-Kugel. Fairerweise muß man sagen, daß Zoom trotz der erwähnten Mankos keine Katastrophe ist. Vor allem zu zweit kommt kurzzeitig Stimmung und Spielspaß auf. Auf Dauer ist Zoom allerdings keine 100 Mark wert.

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: NCS, Zirkapreis: 100 Mark

SEGA MEGA DRIVE 85%
Grafik: 41% Sound: 42% POWER-WERTUNG: 85%

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

SEGA MEGA DRIVE 58%
Grafik: 51% Sound: 44% POWER-WERTUNG: 58%

ACTION, STRATEGY, ADVENTURE.....

XENOMORPH



XENOMORPH

Erhältlich für:

PC, Atari ST,
Amiga und
C64-Diskette

PANDORA

© 1989

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst
Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

OUT NOW



MIT SCHONKOST IST'S VORBEI,
DENN MAN STEHT AUF KEILEREI

Berserker, Blut und Bestien

Nachdem wir in der letzten Ausgabe im Rahmen unseres Berichtes von der IMA eine ganze Reihe von Spielautomaten getestet haben, ist die Ausbeute diesmal nicht ganz so üppig. Die beiden Testkandidaten von Sega und SNK sind dafür um so brutaler und haben eines gemeinsam: Es wird geschossen, was das Zeug hält. Vor lauter fliegenden Menschen- und Alienteilen erkennt man ab und zu das Spielfeld nicht mehr — pfui.

Auf den ersten Blick sieht **Rambo III** den Menschen-Metzereien im Stil von "Operation Thunderbolt" sehr ähnlich. Rambo III ist allerdings etwas besser spielbar und abwechslungsreicher als das Taito-Vorbild. Der unerschrockene Rambo rennt abwechselnd horizontal an einer Landschaft vorbei, oder läuft und fährt dreidimensional in die Landschaft hinein. Mit dem Joystick bewegt man ihn nach links oder rechts über den Bildschirm, um anfliegenden feindlichen Schüssen, geworfenen Granaten und anderem unerfreulichen Kriegs-Spielzeug auszuweichen. Gleichzeitig bewegt man ein Fadenkreuz, mit dem man auf Soldaten, Panzer, Lastwagen und Flugzeuge feuert. Mit dem zweiten Knopf schießt man den legendären Rambo-Bogen ab, wobei allerdings nur begrenzte Pfeil-Munition zur Verfügung steht.

In der Landschaft tauchen gelegentlich Symbole auf, die bei einem Treffer für neue Bogen-Munition sorgen. Andere Symbole vergrößern das Fadenkreuz und beschern bessere Schüsse, so daß man nicht mehr allzu genau zielen muß. Weiterhin gibt's schnelleres Dauerfeuer, Medizin-Kisten und andere interessante Utensilien, die das Leben des muskulösen Helden beträchtlich verlängern. Bis auf die Bogen-Munition sind die Extras nur von begrenzter Dauer und müssen von Zeit zu Zeit wieder aufgefrischt werden.

"Rambo III" kann man auch zu zweit gleichzeitig spielen. Dann mischt in dem Kriegsgemetzel noch Rambos Kumpel mit.

Die zweite Neuheit stammt von SNK und heißt vielsagend **SAR (Search and Rescue)**. Man stelle sich "Time Soldiers" vor, tausche dessen Feinde gegen "Aliens"-Verwandte und schon ist SAR fertig. Bevor das Spiel beginnt, wird man durch eine bebilderte Story auf das Spielgeschehen eingestimmt. Ein Raumschiff strandet auf einem fernen Planeten. Die Besatzung gibt keine Lebenszeichen mehr von sich. Ein Zwei-Mann-Erkundungstrupp wird losgeschickt, um dort nach dem rechten zu sehen.

Der normale Joystick wird bei SAR durch den bereits bekannten SNK-Spezialstick ersetzt, den man in acht Richtungen drehen kann. Dank dieser Errungenschaft ist es kein Problem, nach vorne zu laufen und gleichzeitig nach hinten zu feuern. Unterwegs kann man Symbole aufsammeln, die für bestimmte Extrawaffen stehen (u.a. Lenkraketen, Flammenwerfer und ein kräftigerer Schuß). Wird der Feuerknopf länger gedrückt, kann man damit einen "Beamschuß" à la "R-Type" abfeuern. Die Wirkung dieser Waffe ist im wahr-



Bekannt: "SAR" mit bewährtem SNK-Spielprinzip und "Aliens"-Stimmung

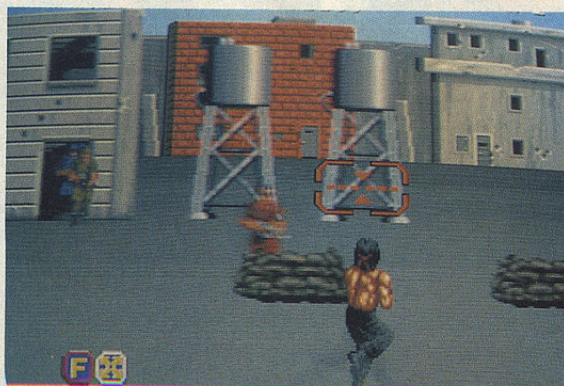
Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Rambo III	Sega	Brutale Menschen-Metzerei mit Fadenkreuz und 3D-Grafik	durchschnittlich
SAR	SNK	Bleihaltige "Aliens"-Ballerei im Stil von "Time Soldiers"	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

sten Sinne des Wortes durchschlagend. Der zweite Feuerknopf löst einen Hechtsprung zur Seite mit anschließendem Purzelbaum aus, der den Spie-

ler aus manch' brenzlicher Situation rettet. Die Gegner erinnern auffällig an den Kinostreifen "Aliens" und an den gleichnamigen Konami-Automaten, der SAR in vielen Punkten ähnelt. Ein zweiter Spieler kann jederzeit durch Nachmünzen in das Gemetzel einsteigen. Trotz der Gemeinsamkeiten hat SAR keinesfalls das Flair von Konami's Aliens und kommt über den Durchschnitt nicht weit hinaus.

In einer der nächsten Ausgaben werfen wir einen Blick auf Sega's kommenden Arcade-Hit "Eswat". Es erinnert auf den ersten Blick an "Golden Axe", nur daß der Spieler hier etwas mehr Angriffstechniken zur Auswahl hat. Das grafisch tolle Prügelspiel wird gerade für das Sega Mega Drive umgesetzt. mg/hf



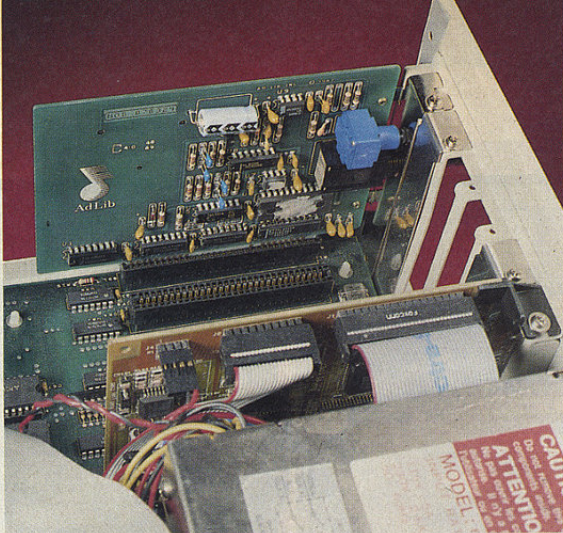
Brutal: "Rambo III" geizt nicht mit Blut und Leichen

Irgendwann reicht's! Während man in verschiedenen Test-Berichten immer wieder von den fantastischen Soundeigenschaften eines Amiga liest, der C 64 wegen seines Sound-Chips in den höchsten Tönen gelobt wird, und sich auch die sonstige Heimcomputer-Welt in Sachen Musik nicht zu beschweren braucht, muß man sich der Soundeigenschaften eines PCs eher schämen. Was soll man auch von einem Piepser erwarten, der lediglich als Ersatz einer Glocke in der Telexmaschine gedacht war? Und daß sich mit diesem Quäken Beethovens 9. Symphonie auch bei bestem Willen und Können der Programmierer nicht so richtig klingen will, ist klar.

Das dachte sich auch ein kanadischer Hersteller von PC-Produkten, und brachte vor ungefähr drei Jahren eine PC-Einsteckkarte auf den Markt, die einen fast uneingeschränkt nutzbaren Synthesizer enthielt. Die Firma heißt "AdLib", die Wunderkarte, die das Ende aller Klangfölnern verspricht, nennt sich "AdLib Music Synthesizer Card". In der Zwischenzeit gibt es noch einen ganzen Haufen weiterer Karten (siehe Kasten). Alle Musik-Karten für PCs haben jedoch ein Problem: Die Software oder, für uns viel interessanter, ein Spiel muß die Karte auch nutzen. Sonst trötet es weiterhin direkt aus dem PC, ob nun die Karte eingebaut ist oder nicht. Einerseits bietet AdLib einen tollen Sound, andererseits programmieren viele Hersteller ihre Spiele für diese Karte.

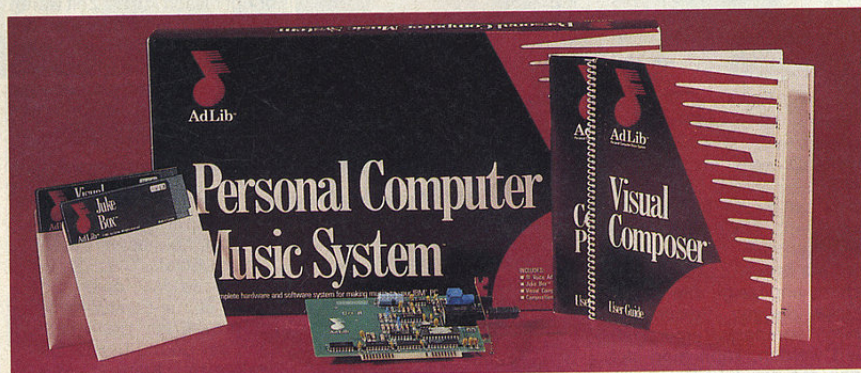
Es gibt zwei AdLib-Pakete. Das größere unterscheidet sich vom kleineren lediglich darin, daß ein Kompositions-Programm nicht mitgeliefert wird. Der überdimensionale Karton der Karte enthält eine Diskette, zwei Handbücher, sowie die eigentliche Karte. Von letzterer hätte man sich bestimmt mehr erwartet (hochtechnisierte Computer haben gefälligst auch mit ebenso hochtechnischen Platinen vollgestopft zu sein, die genau so hochtechnische Bauteile bergen). Die AdLib-Karte kommt mit nur acht ICs aus, wobei ein Drittel der Platine frei ist. Die Karte steckt man in einen freien Steckplatz des PCs, XTs oder ATs.

Zum Musik-Genuß kommt man allerdings erst dann, wenn man entweder einen Kopfhörer an die rückseitig



ADLIB-SOUNDKARTE FÜR PCS

Es werde Musik



Das große AdLib-Paket enthält die Karte, einen Kopfhörer, sowie die "Juke Box" und den "Visual Composer"

Ein Schlagwort kursiert unter den amerikanischen PC-Spielern: Die AdLib-Karte. Mit ihr wird der PC in ein wahres Klangwunder verwandelt. **POWER-PLAY** untersucht, was an der auch hier erhältlichen Karte dran ist.

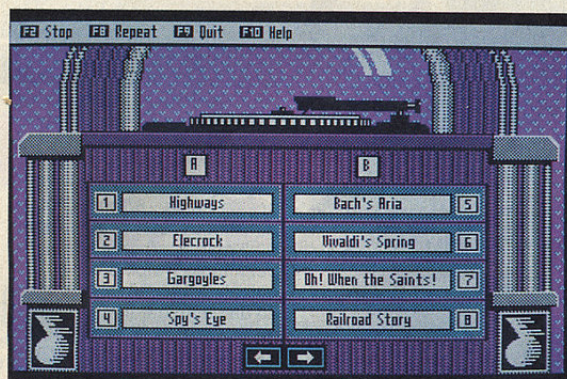
◀ Die Karte ist ziemlich klein, und paßt in einen kurzen Steckplatz

herausgeführte Buchse anschließt oder die Stereo-Anlage mit der Karte verbindet. Ein Walkman-Kopfhörer liegt übrigens in der Packung. Die Karte besitzt eine 6,5-mm-Stereo-Klinkenbuchse. Die meisten Walkman-Kopfhörer, sowie der beigelegte Kopfhörer, haben jedoch einen 3,5-mm-Stecker, so daß man dafür einen Adapter braucht; der wird ebenso mitgeliefert. Die Buchse der Karte ist zwar eine Stereo-Ausführung, die Karte liefert jedoch nur ein Mono-Signal. Hi-Fi-Fans werden sich beim Stichwort "Mono" wohl in die Stopfnadel-Grammophonzeit zurückversetzt fühlen. Aber weit gefehlt.

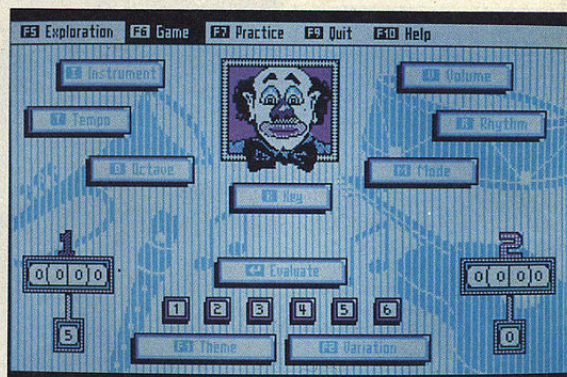
Natürlich möchte man, sobald die Karte eingebaut ist, ein paar Beispiele hören. Mitgeliefert wird eine "Juke Box" genannte Diskette, auf der eini-

ge fertig komponierte und für die AdLib-Karte neu arrangierte Musikstücke enthalten sind. Das Repertoire reicht von Klassik, über Jazz bis hin zu Pop und Rock. Bevor man die Musikstücke hört, sollte man sich hinsetzen und anschauen. Sonst hauen einen die Soundkaskaden glattweg vom Fleck. Kristallklar schweben die Klänge in der Luft, verschiedene Instrumente sind eindeutig zu identifizieren, und kein bißchen Rauschen im Hintergrund. Hämisch kommt einem der Gedanke "Wer braucht noch einen Amiga?". Tatsächlich vermag die AdLib-Karte besseren Sound zu erzeugen als dieser allgemein als Klangwunder bekannte Computer.

Das alles wird durch einen speziell von AdLib entwickel-



Mit der "Juke Box" macht man die ersten AdLib-Sound-Erfahrungen



Ein tolles Spiel zum Schulen des Gehörs: "Music Championship #1"

ten Chip erreicht (der Große mit der abgekratzten Typenbezeichnung). Maximal erklingen mit diesem Chip entweder neun verschiedene Stimmen gleichzeitig oder sechs verschiedene Stimmen und fünf Schlagzeug-Instrumente, wie z. B. "Bass-Drum", "Snare" und "Hi-Hat". Allen AdLib-Skeptikern sei jedoch der Spielervorspann von Space Quest III von Sierra empfohlen. Da wird mal gezeigt, was man für Spielere Musik machen kann.

Neben der Juke-Box liegt in dem großen Paket noch eine zweite Diskette bei. Mit diesem sog. "Visual Composer" kann man eigene Musikstücke schreiben. Notenlesen muß man hier nicht, jede Stimme wird als Balken auf dem Bildschirm angezeigt. Die Musikstücke, die mit diesem Programm komponiert und arrangiert werden, kann man sich dann mit der Juke-Box anhören. Es ist ein Nachfolgeprogramm des Visual Composers in Arbeit, mit dem man dann auch richtige Noten auf dem Drucker ausgeben kann.

Neben dieser Grundausrüstung gibt es noch einige weitere Programme und Bücher zur Karte, die man allerdings separat kaufen muß. Das schönste Extra-Programm ist für uns das "Music Championship #1". Hinter diesem trockenen Namen verbirgt sich ein wunderschönes Spiel, mit dem man hervorragend das Musik-Gehör trainieren kann. Das Music Championship spielt eine kleine Melodie vor, anschließend wird diese Melodie leicht modifiziert noch einmal gespielt. Dabei kann das Programm die Lautstärke, Tonhöhe und Harmonielage ändern, einen anderen Rhythmus spielen, ein neues Instrument wählen und

Preise

Bezeichnung	Preis
Kleines AdLib-Paket	398 Mark
Großes AdLib-Paket	548 Mark
Visual Composer	198 Mark
Composition Projects #1	79 Mark
Composition Projects #2	79 Mark
Instrument Maker	119 Mark
Programmers Manual	98 Mark
Music Championship #1	98 Mark

Andere Soundkarten

Wie oben beschrieben, gibt es mittlerweile einen ganzen Haufen weiterer Soundkarten. Eine der ältesten Karten ist die von IBM verkaufte "Music Feature Card". Sie ist ähnlich aufgebaut wie der professionelle Yamaha DX-7-Synthesizer, ist aber ebenso professionell teuer (über 1200 Mark). Nur wenige Spiele unterstützen diese Karte, allerdings unter anderen auch die Sierra-Spiele.

In den USA gab es den "Game-Blaster", der in Deutschland von Markt & Technik als "CMS Synthesizerkarte" vertrieben wurde. Synthesizer ist allerdings geprahlt, für diese Soundkarte. Der Soundchip vermag nicht viel mehr zu leisten, als die Soundchips eines Atari ST oder CPC-Computers. Außerdem unterstützen fast keine Spiele diese Karte. Die Karte kostete rund 500 Mark. Inzwischen wird sie zwar nicht mehr verkauft, aber auch gebraucht sollte man davon absehen.

weitere drei Faktoren ändern. Man muß nun herausfinden, was das Programm geändert hat, um in den nächsten Level zu gelangen. Wir waren erst skeptisch. So ein Programm mag sicherlich einen gewissen pädagogischen Wert haben. Aber ob so etwas wirklich Spaß bringt? Nach kurzer Zeit waren wir jedoch mit Feuereifer dabei. Da wird der Musik-Unterstützt zur wahren Freude. Da dieses Spiel jedoch eher als Lernspiel, denn als Unterhaltung gedacht ist, vergeben wir

Hier in Deutschland gibt es seit neuestem den "Sound-Blaster" zu kaufen, der zu der AdLib- und zu der Game-Blaster-Karte kompatibel ist. Obendrein kann der Sound-Blaster digitalisierte Klänge, wie beim Amiga, abspielen. Die Karte kostet rund 300 Mark.

Als absoluter Favorit wird in der Redaktion die von Roland erhältliche "MT-32"-Karte angesehen. Auch sie hat einen sehr stolzen Preis von rund 1400 Mark, der mit Sicherheit das Budget jedes Gelegenheits-Spielers sprengen dürfte.

Allerdings verwandelt sich der PC mit dieser Karte in einen vollwertigen professionellen Synthesizer, der obendrein mit einem MIDI-Anschluß nachgerüstet werden kann. Für uns interessanter ist jedoch die Tatsache, daß immer mehr Spielehersteller für diese Karte programmieren. Wer nebenbei auch Musik macht, sollte sich diese Karte ansehen.

keine POWER-Wertung. Weiterhin gibt es für AdLib-Karten die Disketten "Composition Projects #1" und "Composition Projects #2", mit denen man das Komponieren von Musik-Stücken erlernt. Eine Diskette mit Beispielen ist beigelegt. Allerdings braucht man zum Abspielen unbedingt den Visual Composer. Ein weiteres Programm ist der "Instrument Maker", mit dem man neue Klänge zusammenstellt. Diese kann man dann mit dem "Visual Composer" und der "Juke Box" weiterverwenden.

Auch für den Programmierer hat AdLib etwas getan. Es gibt ein zusätzlich zu erstehendes Handbuch, in dem ganz genau die Programmierung der Karte erklärt wird. Kenntnisse von Maschinensprache oder "C" sind dafür allerdings Voraussetzung. Übrigens kann man die AdLib-Karte auch mit einem MIDI-Anschluß nachrüsten. Damit lassen sich dann auch andere Synthesizer ansteuern, oder den PC in eine komplette MIDI-Studioanlage integrieren.

Der ganze Spaß hat natürlich seinen Preis. Das kleinere Paket von beiden enthält die AdLib-Karte, ein Installations-Handbuch, einen Kopfhörer und die Juke-Box. Bei dem größeren ist zusätzlich noch der Visual Composer enthalten. Das kleine Set kostet 398 Mark, für das große muß man 548 Mark über den Tisch schieben. Wenn man also sowieso auch nebenbei mit der AdLib-Karte komponieren möchte, sollte man sich gleich für das große Paket entscheiden. Man spart dann 50 Mark. Zu beziehen ist die Karte sowie alle beschriebenen Handbücher und Programme bei PekSoft in München.

hf



Einer wird gewinnen: Torreiche Begegnungen im großen Fußball-Vergleichstest sind zu erwarten

Lang erwartet: "Codename: Iceman" tanzt an



Frisch von der Messe: Trends und Spiele von der "European Trade Show" in London

Und was gibt's in der nächsten Ausgabe? Einen prallen Aktuell-Teil, neue Trends und massig Software wird Euch der Bericht von der englischen **Spiel-Messe "European Trade Show"** beschern. Fußballfreak Heinrich tritt sich schon mal zum großen **Fußball-Vergleichstest** warm. Außerdem berichten wir über **"Dragon Flight"**, das deutsche Rollenspiel von Thalion. Es wird **"Fire and Brimstone"** erwartet, das neueste Spiel von Programmierer Steve Bak und für die Videospiel-Besitzer gibt's auch eine Menge. Für das Lynx testen wir das Klasse-Modul **"Chip's Challenge"**. Festhalten, hier kommt ein Hauch Nostalgie für die PC-Engine: **"Space Invaders"** bietet das Automaten-Original plus eine aufgepeppt Version. Außerdem greift Anatol wieder tief in die Tips & Tricks-Kiste.

POWER
PLAY

6

erscheint am
11. Mai 1990



Holen Sie sich jetzt **COMPUTER LIVE** – die

Weiter geht's im Klartext. Mit der neuen Ausgabe von **COMPUTER LIVE** – die Fünfte:

250 starke Seiten Kaufberatung, Reportagen, Tests!
Verständlich, attraktiv und praxisnah wie immer. Hier die Highlights, die Sie lesen müssen:

- 6 Power-Computer im Test. Alle Farbdrucker der Mittelklasse im Vergleich mit großer Marktübersicht.
- Welcher Computer ist für Ihren Zweck der Richtige? Großer Systemvergleich zwischen XT, AT, 386iger, Macintosh, Atari, Amiga.
- Eine sensationelle neue Laser-Technik macht aus jedem Computer-Entwurf ein fertiges 3-D-Modell!
- **COMPUTER LIVE** sucht Tester: 333 Leser für BTX-Software-Test gesucht. Der „Lohn“: Die Test-Diskette gratis!

N^o 5

COMPUTER LIVE
DAS INTERNATIONALE COMPUTER-MAGAZIN

GESUCHT: DER BESTE COMPUTERKENNER
Preise für über
1000

Ab 19. April
im Handel!

5
Markt & Technik
OS 24, /str. 3
Lit. 250
mit 3,90/dkr 1
fmk

POWER-GAMES

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Jedes Paket nur
DM 49,-*
(sFr 45,-/*8S 490,-*)

Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

Bestell-Nr. 38784

Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...

Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES
erhalten Sie im
guten Fachhandel

Operation Ushkurat

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

Bestell-Nr. 38765

Dungeon

»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...

Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

Bestell-Nr. 38705

Mit Jeans und Hellebarde

Bei der Reparatur eines Schuppens stürzt die Decke herab und macht

Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...

Bestell-Nr. 38718

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C 64/C 128

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

Bestell-Nr. 38729

* Unverbindliche
Preiseempfehlung.

2310912

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

PP 5


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

TESTEN SIE ST MAGAZIN EINEN MONAT LANG.



Mit ST MAGAZIN sind Sie

- ganz vorn mit dem ganzen Know-how über die tollen Grafik- und Sound-Eigenschaften.
- Professionell durch die Expertenbeiträge zu DTP, CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.
- Kostenbewußt durch aktuelle Tests und Marktübersichten, Hardware-Basteleien und ausgefuchste Listings zum Abtippen.



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.

ST MAGAZIN KENNENLERN-ANGEBOT

☒ Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von ST MAGAZIN.

Will ich ST MAGAZIN danach weiterlesen, erhalte ich es automatisch für ein Jahr mit 12 Ausgaben für 77,-DM statt 84,-DM im Einzelverkauf (Auslandspreis 95,-DM). Ich bekomme zusätzlich jedes Jahr die neueste Super-Utility-Diskette. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Möchte ich nicht automatisch weiterlesen, teile ich Ihnen dies nach Erhalt der kostenlosen ST MAGAZIN-Ausgabe mit.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

04/AC 10 05

Fordern Sie die aktuelle ST MAGAZIN-Ausgabe mit dem Kennenlern-Angebot an. Hat Sie Ihre Test-Ausgabe überzeugt, genießen Sie außerdem im Jahresabonnement besondere Vorteile:

- Sie zahlen nur elf von zwölf Ausgaben im Jahr.
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr eine Diskette mit den neuesten Super-Utilities. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
- ST MAGAZIN kommt sofort nach Erscheinen zu Ihnen ins Haus. Die Lieferung ist kostenlos.

Schicken Sie die ausgefüllte Postkarte an:
ST MAGAZIN Leserservice, Markt & Technik Verlag,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



AMIGA



AMIGA



AMIGA

Aufwendige und realitätsnahe Zerstörersimulation auf zwei Disketten (AMIGA).
AMIGA JOKER 4/90: Punkte: Spielidee 75, Dauerspaß 78, Preis/Leistung 72, Gesamt: 71.
Zitat Carsten Borgmeier: "Diskette rein und Leinen los - mit U.S.S. John Young ist das Jagdfieber groß."

Jetzt direkt vom Hersteller! Zu Superpreisen:

AMIGA: 69,95 DM C64 Disk: 34,95 DM C64 Cass.: 19,95 DM

24-Stunden-Versandservice: Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleingräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenfreie Ersatzlieferung.

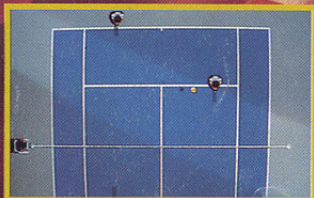


tie break

... Graf Bäcker spielt's sogar zum Frühstück!



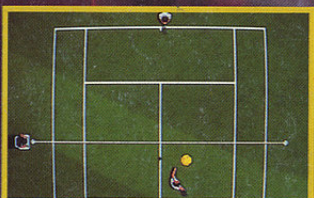
Drei verschiedene Spielmodi



Auswählbarer Platzuntergrund



Schlägerauswahl nach Bespannungsstärke



Alle Tennis-Techniken

AMIGA
PC

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



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 069/77 80 25

ATARI ST
C 64

STARBIT

-Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97