

POWER

Die Nr. 1

# POWERPLAY

Das Beste zum Feste

## SPIELE-POWER

- Robocod • Ultima 7
- Sim Ant • Lotus 2
- Bat 2 • Civilization
- Falcon Mark 2

Insel der Träume

## MONKEY ISLAND 2

Spitzenstimmung auf hoher See

Kompetent und kritisch

## STIFTUNG KONSOLENTEST

Alle wichtigen Videospiel-systeme im Vergleich

Wohlfühl im Olymp

# POPULOUS 2

Himmlich: Bullfrogs Götterbande kehrt zurück





# in



# tern



Verstärkung aus dem Osten: Knut Gollert gehört ab sofort zum POWER-PLAY-Team.

## Verstärkung

● Wenn Ihr auf der Amiga-Messe in Köln wart, dann kennt Ihr ihn bereits: Knut Gollert, das neueste Mitglied des POWER-PLAY-Teams. Knut kommt aus den neuen Bundesländern, genauer gesagt aus Wolgast in Mecklenburg-Vorpommern. Schon lange vor der Maueröffnung saß er mit Freunden vor seinen Computern und machte spielebedingt so manche Nacht

durch. Im Lauf der Zeit hat sich Knut vom Sinclair ZX 81, über den C 64 bis hin zum Amiga 500 hochgearbeitet. Auf die abenteuerlichste Art und Weise gelangten aktuelle Spiele zu der ostdeutschen Computer-Clique —

als Informations-

quelle diente natür-

lich POWER PLAY, davor unser "Papi-Magazin" HAPPY

COMPUTER. Nachdem er es sich in München bequem gemacht hat (und die Maklerkaution für die Wohnung langsam abstottert), steht als nächstes ein PC und ein Mega Drive auf dem Einkaufszettel. Apropos Köln: Wir fühlten uns auf der Messe pudelwohl und hoffen, daß sie Euch ebenso gefallen hat. So mancher nette Plausch mit Euch half uns, die anstrengende "Steh-Party" (wir hatten dummerweise keine Stühle) zu überstehen. Zum Thema T-Shirts und CDs lest bitte im Aktuellteil auf Seite 29 den kleinen Schnipsel. Ganz nebenbei ist übrigens unser viertes VIDEO-GAMES-Special fertig geworden und liegt seit dem 6. Dezember am Kiosk. Wer eine Konsole besitzt oder mit dem Kauf lieb-äugelt, der sollte sich das Sonderheft nicht durch die



Schnappschuß aus Köln: Der POWER-PLAY-Stand ist dicht umlagert.



Der vierte Streich: Unser neuestes Videospiele-Sonderheft ist soeben erschienen.

Lappen gehen lassen — nicht zuletzt wegen dem beigehefteten **Sonic-Aufkleber**.

Ein frohes Fest samt guten Rutsch wünscht Euer

*Power-Play-Team*



**44** Monkey Island 2:  
Guybrush kehrt zurück.



**158**  
POWER PLAY ver-  
gleicht die wichti-  
gen Videospiele-  
systeme

### Aktuell

Editorial	3
■ Ultima VII	6
Grand Prix	10
B.A.T.	12
POWER PLAY auf der Amiga Show '91	14
Schnippsel aus der Softwareszene	20

### Rubriken

Compilation Corner	18
Hitparade	26
So bewerten wir	29
Crème de la crème	122
Wettbewerb: Softgold	157
Der Gewinner des 3D- Konstruktion Kit	170
Musik, Bücher, Filme	190
Comics	196
Leserbriefe	77
Impressum	100
Inserentenverzeichnis	182

### Unter der Lupe

■ Der große Konsolen- vergleichstest	158
---	-----

### Story

Sir Tech	186
----------	-----

### Computerspiele- tests

A 320	50
Advantage Tennis	68
Apidya	131
Baby Jo	142
Black Gold	150
Bomber Man	70
Bug Bomber	70
Centerbasé	149
Champion Driver	62
Cisco Heat	62
■ Civilization	38
Dragon Fighter	133
Earl Weaver II	153
Face Off	66
■ Falcon Mark 2	52
Far West	151
First Samurai	128
Kings Quest 5	151
Last Battle	138
Lone Wolf	146
Lords	43
■ Lotus II	56
Magic Garden	42
■ Monkey Island II	44
Pegasus	145
Pitfighter	136
Police Quest 3	48
■ Populous 2	32
Robocod	141



**58**  
Winter Challenge:  
Die olympische Sai-  
son kann beginnen

Rugby	68
Shadow Sorcerer	139
■ Sim Ant	36
Space Cabbie	143
Starrush	135
Super Space Invaders	132
Terminator 2	147
Thunderburner	134
Titanic Blinky	153
TV Sports Baseball	153
TV Sports Boxing	64
Wild Wheels	148
Willy Beamish	50
Winter Challenge	58

**Kurztests Computerspiele**

Starflight II, Blues Brothers, Projekt Prommetheus	154
Winzer, Gateway to the Savage Frontier, R-Type II, The Killing Game Show	155

**Videospieletests**

Choplifter II	188
Devil Crash	174
El Viento	178
F 22 Interceptor	177
Fatal Rewind	183
Jewel Master	181
Mercs	175
Pro Soccer	181
Put & Putter	183
Wonder Boy 5	172

**Power-Tips**

**Computerspieletips**

Analoger Joystick	86
Battle Isle	86
Cash	87
Death Knights of Kryn	94
Deuteros	96
Die Drachen von Laas	90
Elf	94
Gunship 2000	91
Martian Dreams	91
Midwinter II	90
Red Baron	93
Robin Hood	87
Rodland	86
Rolling Ronny	91
S.W.O.T.L.	90
Supremacy	95
Toki	98
Wing Commander	92
Wizardry IV	102

**Dr. Bobo antwortet**

Die Antwort zu Bard's Tale, Die Antwort zu Gargoyles Quest, Indy 3, Die Antwort zu Leisure Suit Larry II, Die Antwort zu Might & Magic 2, Die Antwort zu Bloodwych Data Disk 1, Die Antwort zu F-19 Stealth Fighter, Die Antwort zu Fantasy World Dizzy 105

**Videospieletips**

Actraiser	106
Bomber Boy	106
Bonze Adventure	112
Bugs Bunny	109
Castle of Illusion	108
Devil Crash	112
Dynamite Duke	108
EA Hockey	109
Fantasy Zone	112
Fastest 1	112
Fearytale Adventure	112
Fortress of Fear	112
Gradius III	112
Mickey Mouse 2	108
Mickeys Dangerous Chase	112
Moonwalker	111
Motocross Maniacs	110
Out Run	108
Parodius	112
Power Mission	112
R-Type	110
Robocop	108
Skate or Die	108
Solomon's Club	111
Super Hydride	108
Super R-Type	106
The Simpsons	109
Wrestleball	108
<b>Clue Books</b>	
Eye of the Beholder, Teil 7	114

■ **Titelthemen**

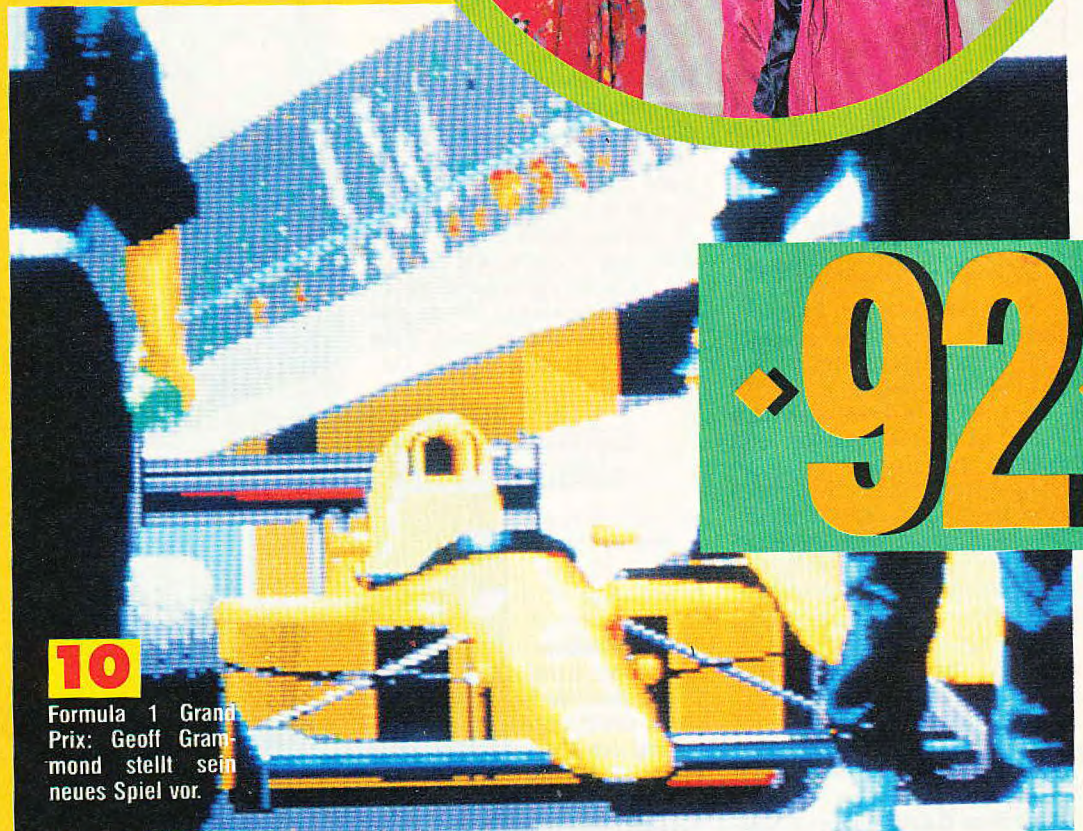


141  
44  
158  
32



128

First Samurai: Die Klinge wird gewetzt



10

Formula 1 Grand Prix: Geoff Hammond stellt sein neues Spiel vor.

92



# ULTIMA

**Richard "Lord British" Garriott startet mit Ultima VII seinen neuen Rollenspiel-Höhenflug. Wir nahmen das technische Wunderwerk für Euch genauer unter die Lupe.**

An der Perspektive scheiden sich die Geister: Die einen kommen ohne eine ordentliche 3-D-Umgebung nicht in die richtige Rollenspielstimmung, die anderen können nur mit dem nötigen Überblick aus der Vogelperspektive allen Gefahren trotzen. Ein konsequenter Vertreter der Übersichtstheorie ist Richard Garriott. Bereits 1980, für den ersten Teil seiner Ultima-Serie, wählte er die Vogelperspektive und bis heute hat sich daran nichts geändert. Die Ultima-Rollenspielreihe hat es längst zum Kultstatus gebracht und Fans auf der ganzen Welt fiebern dem siebten Teil der Serie mit Hochspannung entgegen.

## Alte Freunde — neue Geschichten

Seit Euren letzten Abenteuern in Britannia sind ein paar Jahre ins Land gegangen. Als altverdienter Kämpfer für das Gute habt Ihr Euch auf dem Land zur Ruhe gesetzt und schwelgt in Erinnerungen an längst vergangene Heldentaten. Doch wieder erreicht Euch ein Ruf aus einer anderen Dimension. Ein mysteriöser "Guardian", ein Wesen von immenser geistiger Kraft, fordert Euch auf, zurück nach Britannia zu kommen. Als Ihr die einstmaligen lieblichen Auen von Britannia erreicht, traut Ihr Euren Augen nicht. 200 Jahre sind seit Eurem letzten Besuch ins Land gegangen. Obwohl sich die Gesellschaft weiter-

entwickelt hat, leidet sie unter einigen Problemen. Die Magier und Zauberer sind von einer heimtückischen Krankheit befallen und siechen dem Tod entgegen. Die junge Generation experimentiert mit gefährlichen Drogen, die Umweltverschmutzung hat in erschreckendem Maße zugenommen. Die einstmaligen so zuverlässigen "Moogates" funktionieren nicht mehr und in den Städten treiben Mörderbanden ihr Unwesen.

Man sieht, für den Avatar ist wieder ausreichend Arbeit vorhanden. Insgesamt verstecken sich in Ultima VII (neben der Hauptgeschichte) mehr als zwölf unabhängige Aufträge und Abenteuer. Ihr steuert Eure Helden durch zwanzig verschiedene Städte und parliert mit mehr als 250 Charakteren. Natürlich ist keines dieser Wesen ohne Grund im Spiel: Jede Person hat eine eigene Ge-

schichte, eine eigene Vergangenheit. Wie nicht anders zu erwarten, sind wieder ausführliche Gespräche nötig, damit sich die ganze Pracht der Geschichte entfaltet.

## Klicken und gewinnen

Ultima VII ist das erste Spiel der Reihe, das komplett mit der Maus gesteuert wird: Ein Mausknopf repräsentiert die Füße des Avatars, der andere seine Beine. Wenn Ihr den "Fuß"-Knopf doppelt anklickt, sucht sich der Charakter den kürzesten Weg zum gewünschten Ziel. Die übrige Party folgt automatisch. Die Formation der Gruppe paßt sich dabei der jeweiligen Bodenbeschaffenheit an. Auf einem schmalen Steg marschiert die Truppe z.B. im Gänsemarsch, während eine

breite Straße in stolzer Formation beschritten wird. Wenn Ihr den entsprechenden Mausknopf festhältet, kann der Charakter auch gezielt mit der Maus gesteuert werden. Auf die gleiche Weise arbeitet auch der "Hand"-Knopf. Mit einem Doppelklick nimmt man einen Gegenstand auf, mit einem einfachen Klick benutzt man ein Objekt.

Durch die konsequente Nutzung der Maussteuerung verzichtet Ultima VII gänzlich auf zusätzliche Steuerbildschirme oder Anklick-Icons. An eine andere Neuerung wird sich der erfahrene Avatar sicher nur langsam gewöhnen: Ihr könnt nur noch den Hauptcharakter lenken, umschalten auf andere Party-Mitglieder ist leider nicht mehr möglich. Laut Origin wird dieser Nachteil dadurch ausgeglichen, daß die vom Com-

Noch nie war ein Gespräch so einfach: Ein Menüplausch mit Fremden.



**Schwupps, weg ist das Dach: Durchblick für den Helden und den Mann an der Maussteuerung. (MS-DOS/VGA)**

## Die Erfolgsstory

Richard Garriott gehört sicher zu den schillerndsten Gestalten der Software-szene. Es gibt kaum einen anderen Programmierer, der so sehr mit seinen eigenen Produkten verbunden ist. Wenn Lord British in einem seiner Spiele auftaucht, dann ist es, als ob man einen alten Bekannten trifft.

Garriotts Karriere begann im zarten Teenager-Alter auf der High-School in Houston, Texas. Klein Richard fühlte sich nicht ganz ausgelastet und programmierte in seiner Freizeit das Strategiespiel "Akabeth". Durch die Empfehlung ei-

nes Computershop-Besitzers fand Garriott in der Softwarefirma "California Pacific" einen Publisher. Das Spiel verkaufte sich in den USA über 30000 mal. 1980 veröffentlichte Garriott, wieder bei California Pacific, "Ultima I". Der Rest ist fast schon Geschichte. Das Spiel schlug ein wie eine Bombe und Richard konnte sich seine Publisher von nun an selbst aussuchen. So erschien "Ultima II" 1982 bei "Sierra On-Line". Nach diesem Erfolg gründete Richard zusammen mit seinem älteren Bruder Robert die Softwarefirma Origin Systems. Seit 1983 wurden fast 30

Computerspiele für acht unterschiedliche Systeme veröffentlicht. Und die Erfolgsstory nimmt kein Ende: Die Ultima-Reihe geht bereits in die siebte Fortsetzung. In der "World of Ultima"-Reihe sind bisher "Savage Empire" und "Martian Dreams" erschienen und weitere Teile werden folgen. Von dem Erfolg der "Wing Commander"-Reihe und dem neuen "Strike Commander" wollen wir erst gar nicht reden. Nicht bestätigten Gerüchten zu Folge wird "Wing Commander" auch auf dem "Mega Drive" erscheinen und man denkt über eine Version für das "Super Famicom" nach.

Schon jemals so ein schönes Inventory gesehen? (MS-DOS/VGA)



puter gesteuerten Gefährten über mehr künstliche Intelligenz verfügen als ihre Vorgänger. So sollen sie nicht automatisch allen Euren Schritten folgen, sondern ein vernünftiges Eigenleben entwickeln. Es kann durchaus passieren, daß die Gefährten im härtesten Kampfgetümmel einfach stifen gehen und Ihr allein auf weiter Flur steht.

Auch auf ein Textfenster wurde diesmal verzichtet. Alle Dialoge und Texte erscheinen direkt auf dem Bildschirm. Nur wenn Ihr Euch direkt an einem Gespräch beteiligt, klickt Ihr die gewünschte Antwort oder Frage auf einem kleinen Bildschirmmenü an.

Ein konventionelles "Inventory", in dem man seine Besitztümer verstaut, sucht man vergebens. Vielmehr werden bei Bedarf automatisch Untermenüs auf dem Bildschirm aufgezogen. Diese Menüs haben die Form von Körben, Kisten oder Säcken, werden mit der Maus "beladen" und erscheinen nur bei Bedarf.

## Technischer Höhenflug

Die schlechte Nachricht zuerst: Nur wenn ein schneller Prozessor in Eurem PC am Werk ist und Ihr eine Soundkarte besitzt, kommt Ihr in den vollen Genuß von Ultima VII.

Nun die gute Nachricht: Die nötige Rechen-Power sorgt für ein völlig neues Ultima-Erlebnis. Ihr seht die Welt zwar immer noch aus der Vogelperspektive, die Landschaft hat sich aber radikal geändert. Bis-

her setzte das Programm die Spielumgebung aus kleinen vordefinierten Grafik-"Kacheln" zusammen. Im neuen Teil besteht die Welt im Computer aus sechzehn unterschiedlichen Höhenstufen. Jedes Objekt läßt sich problemlos einer Höhenstufe zuordnen. Zum ersten Mal werden so auch Gebäude mit mehreren Etagen realisiert und die Charaktere marschieren von Stockwerk zu Stockwerk. Bevor Ihr ein Gebäude betretet, hat es ein normales Dach, das dann automatisch ausgeblendet und durch die entsprechende Etage ersetzt wird. Mit dem Höhenstufenverfahren werden die geologischen Formationen erstaunlich realistisch. Die Helden können jetzt wirklich auf einen Berg klettern oder in tiefe Abgründe steigen. vw

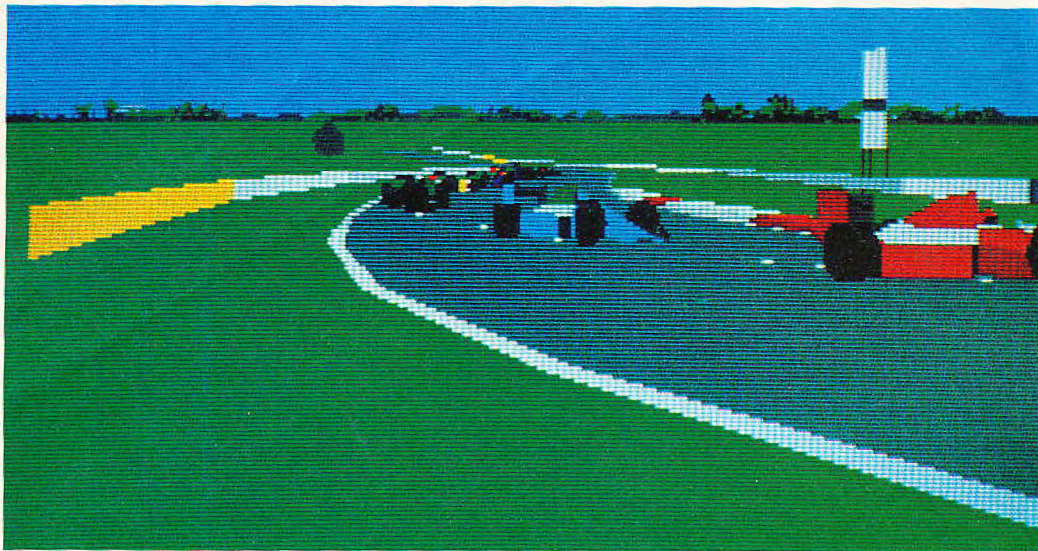


Die Grafiken ändern sich, das Abenteuer bleibt: Von Ultima I über Savage Empire bis Ultima VI.

Lord British  
Finsic Avatar  
Britain magic bye







Dank Kamera-Überwachung ist stets für den nötigen Überblick gesorgt. (Amiga)

Wenn Ihr z.B. mit Eurem Boliden über den Stadtkurs von Monaco donnert, seht Ihr alle Häuser, Häfen und Unterführungen, die auch in der Realität vorhanden sind. Trotz der enormen Detailfülle bleibt die Grafik erstaunlich schnell, die Wagen steuern sich weich und präzise.

Am Anfang Eurer Rennkarriere habt Ihr die Wahl unter 26 verschiedenen Wagen, die alle ihre eigenen technischen Merkmale haben. Hierbei handelt es sich nicht etwa um Phantasie-Werte, sondern um die aktuellen Daten der Rennsaison 1991. Ihr fahrt nicht gegen namenlose Computergegner, sondern gegen Alain Prost, Nigel Mansell und all die anderen Helden der Formel Eins. Vor jedem Rennen habt Ihr Gelegenheit zu einigen ausgiebigen Trainingsrunden. Die jeweilige Feinabstimmung der Wagen kann so den Rennstrecken und den Witterungsverhältnissen angepaßt werden.

Natürlich ist auch der Rennbetrieb realistisch gestaltet: Die Bremsen nutzen sich ab, die Reifen verlieren an Profil und der kostbare Sprit geht unerbittlich zur Neige. Nur ein Besuch an den Boxen kann dann noch weiterhelfen. Außerdem habt Ihr so die Gelegenheit, einer schön animierten Boxenmannschaft bei der Arbeit zuzusehen. Sollte Euch der Blick aus dem eigenen Cockpit nicht genügen, dann könnt Ihr Euch jederzeit Aufzeichnungen des Rennverlaufes ansehen. Besonders spektakuläre Zwischenfälle und Überholmanöver gewinnen so ungemein an Reiz.

Um auch unerfahrenen Formel-Eins-Piloten den Einstieg zu ermöglichen, könnt Ihr zwischen vier Schwierigkeitsstufen wählen und einzelne Parameter der Wagen und Rennstrecken ändern. Ein automatisches Getriebe ist ebenso im Angebot wie ein Kollisionschutz oder die Darstellung der Ideallinie auf der Fahrbahn.

Formula One Grand Prix wird noch vor Weihnachten für den Amiga erscheinen. Umsetzungen für MS-DOS und ST sind in Vorbereitung. Leider hatte die von Microprose auf der Amiga-Messe vorgeführte Version noch einige technische Fehler. Deshalb haben wir auf einen Test in dieser Ausgabe verzichtet. Das fertige Spiel wird in der nächsten Ausgabe von uns auf Vergaser und Drehzahl getestet. vw

# GIRBCAS

**Microprose auf der Überholspur: Mit "Grand Prix" will man den Konkurrenten den Auspuff zeigen und den ersten Platz im Rennzirkus belegen.**

Geoff "Revs" Crammond ist spätestens seit seinem furiosen "Stunt Car Racer" einer größeren Computer-Renngemeinde bekannt. Wenn es darum geht, schnelle Vektorlandschaften auf den Bildschirm zu bringen, dann ist er der richtige Mann. In der neuen Rennsimulation von Microprose hatte er ausgiebige Gelegenheit, seinen besonderen Programmertalenten zu fröhnen.

Bisher galt "Indianapolis 500" von Electronic Arts als spannendstes Computer-Rennspiel. Crammonds "Formula One Grand Prix" hat sehr gute Chancen, die Führung zu übernehmen, und alles in den Schatten zu stellen, was jemals über den Bildschirm gefahren ist.

Wie der Name schon vermuten läßt, wird in Formula One

Grand Prix der Formel Eins Rennzirkus simuliert. Alle 16 offiziellen Rennstrecken werden in schönster Vektorgrafik angeboten. Jeder Kurs hat seine landschaftlichen und touristischen Besonderheiten.



Die ungarische Rennstrecke aus der Vogelperspektive. (Amiga)



Nigel Mansell schaffen wir auch noch.



Ein Stop an den Boxen: Die Crew wechselt die Reifen.



# BAT

**D**as "Bureau des Affaires Temporelles" (kurz B.A.T.; für Nichtfranzosen wurde es zum "Bureau of Astral Troubleshooters", dem Büro zur Ermittlung astraler Störungsquellen) ist kein Arbeitgeber für asthmatische Schreibtischhelden und kontaktscheue Stubenhocker. Schon im ersten Teil des gleichnamigen Spiels der französischen Softwareschmiede UBI-Soft brachen androide Killer und kaltschnäuzige Mutanten auch den Willen des eisernsten Computerspielers. Trotzdem wurde "B.A.T." international ein mittlerer Hit und ein Geheimtip für Rollenspieler, die des Dungeon-Gekloppes amerikani-scher Prägung überdrüssig waren.

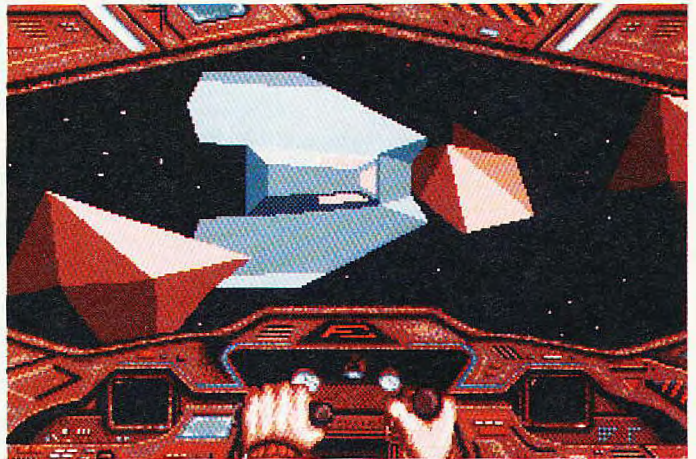
Das vielköpfige Entwickler-Team Computered Dreams, das sich die unkonventionelle Science-fiction-Story sowohl ausdachte als auch auf alle Rechner umsetzte, war die letzten Monate wieder fleißig am werkeln und kann deshalb noch vor Weihnachten erste Versionen der Fortsetzung ausliefern.

"B.A.T. 2" ist dreigeteilt und dürfte über die komplexeste Hintergrundstory aller Weltraumspiele verfügen. Im Verlauf der Handlung findet sich der B.A.T. nach dem Tode seines Vorgängers (der aus dem ersten Spiel) hintereinander in Spielcasinos, muffigen Gefängniszellen, in Techno-Arenen, im Weltraum und auf dem Thron eines Gottkaisers wieder. Die Wendungen und Handlungsprünge vor der Kullise eines High-Tech-Roms erlebt der Spieler wieder durch Grafiken, die sich Comic-mäßig über den Bildschirm verteilen. Betritt man z.B. ein Gebäude, öffnet sich flugs ein zweites Fenster, das die Eingangshalle zeigt. Wer sich jetzt dem Schreibtisch nähert, hat auch schon eine dritte Grafik auf dem Bildschirm. Viele Animationen würzen diese aufwendige Darstellungsweise.

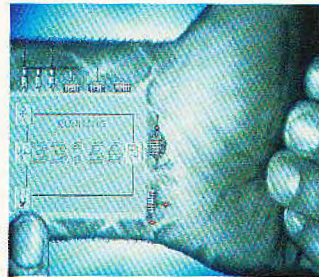
Ein zweites Mal ruft UBI-Soft die B.A.T.-Agenten zu Hilfe: Diesmal werden Gottkaiser gestürzt, Robo-Gladiatoren verdroschen und galaktische Reinigungsfahrzeuge geschrottet.



Bei B.A.T. 2 werden verschiedene Grafiken hintereinander eingeblendet. Das Ergebnis sieht aus wie eine Comic-Seite und erlaubt es jederzeit einen Blick zurückzuwerfen.



Wer's mag, darf bei B.A.T. 2 seine Vehikel selber lenken



32 Bit am Handgelenk: Über einen implantierten Computer könnt Ihr Eure Körperfunktionen überprüfen und sogar steuern



Für B.A.T. 2 wurde ein eigenes Endzeit-Universum geschaffen

Affig: Der Gottkaiser entpuppt sich als Robo-Schimpanse



Die totale Grafik: Hier seht Ihr das Packungsmotiv von B.A.T. 2 im Mac-Format

riante), als auch geistig gefordert (ein alt-fernöstliches Denkspiel wartet mit strammen Computergegnern auf).

Das Augenmerk der Entwickler lag jedoch auf der Ausarbeitung der Agentengeschichte und dem Erschaffen einer dichten Spielatmosphäre. Die Romane des Jack Vance inspirierten die Franzosen ebenso wie der Wüstenplanet oder die Cyberpunks-Subkultur. Aus letzterer entliehen sich Computered Dreams die Idee mit den künstlichen Körperteilen: Schon im ersten Teil besaß der Held ein ganzes Computersystem am und im Handgelenk. Die modernisierte Variante erlaubt es nun den Spielern, den eigenen Körper zu überwachen, mit übernatürlichen Super-Drogen zu versorgen oder ganze Programme zu schreiben, die diese Aufgaben automatisch erfüllen. So kann man dem Computerhirn z.B. den Auftrag erteilen, bei Konfrontation mit anderen Lebewesen diese auf ihre Kampfkraft zu untersuchen und — wenn nötig — eine stärkende Droge in den eigenen Körper zu injizieren.

Die UBI-Soft-Jungs hinter den Rechnern sind nicht nur fantasievolle Erzähler mit Hang zum Ungewöhnlichen, sondern auch begabte Code-Fuchser. Deshalb werden bis Frühjahr nächsten Jahres alle Versionen der gängigen Computertypen (ST- und Amiga-Reihe, MS-DOS-Rechner jeder Bauart und Apple-Mac-Kompatible) sowie alle vorstellbaren Speicher- und Soundkartenkonfigurationen unterstützt. Die Besitzer des in Frankreich immer noch sehr beliebten Atari STs dürfen sich besonders freuen: "Ihr" B.A.T. 2 wird's in einer deutschen Übersetzung wohl noch vor Jahreswechsel in die Kaufhäuser schaffen. wi

Das Comic-Layout verläßt man nur, wenn man sich hinter das Steuer eines Fahrzeugs begibt oder eines der in die Handlung integrierten Minispielchen wagt. Ersteres führt in eine 3-D-Simulation mit ausgefüllter Vektorgrafik, in der man zwar fröhlich durch die Landschaft düsen darf, jedoch vor tödlichen Unfällen netterweise sicher ist. Wer nicht auf Action steht, kann diese Sequenzen einfach ausschalten.

Die angesprochenen Minispielchen sind ebenfalls nicht Pflicht: Risikofreudige Naturen werden hier sowohl auf ihre Reflexe untersucht (z.B. bei einer kniffligen "Arkanoid"-Va-



POWER-PLAY-Stand, Südkurve: Nach 17394 Autogrammen macht der erste Jungredakteur schlapp.

# AMIGA-MESSE

Die Spielehersteller hatten in Köln eine eigene Halle, die im Vergleich zum letzten Jahr viel Freiraum für die Produktvorstellung und für Gespräche mit Anwendern und Presse bot. Neben dem fast schon obligatorischen Software-2000-Wolkenkratzer ("oben" wurden durchgehend heiße Würstchen und Getränke serviert), überragten auch diesmal die Stände der drei Distributoren die restlichen Aus-

**Vom turbulenten Auf und Ab der Softwarebranche war in Köln nicht viel zu spüren: Vier Tage lang lockten Aussteller aus allen Bereichen und sorgten für einen neuen Besucherrekord.**



UBIs Frau für Deutschland: Isabelle eröffnet ihr Büro in Mühlheim.

steller. Unter dem schützenden Dach von United Software hatten es sich unter anderem Microprose, Electronic Arts, Titus und Thalion gemütlich gemacht, während bei Rushware Mirrorsoft, Rainbow Arts und Electronic Zoo zu finden waren. Ein paar Neuheiten hatten alle im Gepäck: Pilot und Programmierer Rainer "Oberst" Bopf flog unermüdet mit Thaliions Flugsimulator A 320 durchs vereinte Deutschland,

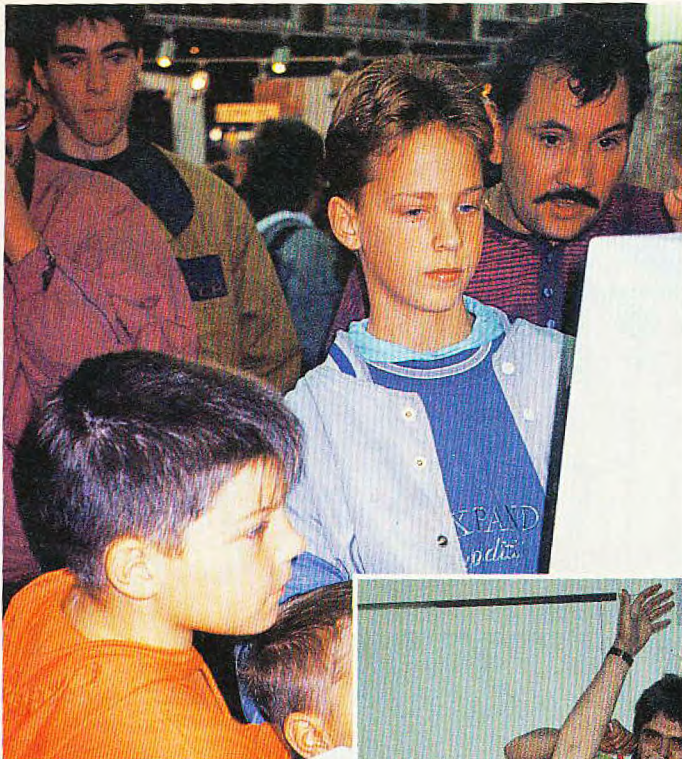
während Titus einen ersten Blick auf ihr neues, noch unbekanntes, Jump'n'Run gewährte. Machen die Franzosen in diesem Stile weiter, sind die düsteren "Dick Tracy"-Tage bald vergessen. Bei Bomico wurden wiederum fetzige Videos und eine brandaktuelle Tie-Break-Umsetzung für Commodores CDTV gezeigt.

Weniger durch die Ausmaße ihres Standes, als vielmehr durch die Lautstärke der Hül-

beck'schen CD-Präsentation machten die Programmiererteams Factor 5 und Kaiko auf sich aufmerksam. Sie teilten sich ihren Stand mit Blue Byte und konterten den Abseits-Malus ("Blue Byte? Die sind irgendwo da hinten.") durch günstige "Teammitglieder pro Quadratmeter"-Relation: Egal ob auf der Eröffnungsgala oder auf der Software-2000-Party, eines der schwarzen Kaiko-T-Shirts oder Factor Fives "The Audience is Playing"-Logos hatte man immer im Blickfeld.

Ebenfalls selbstbewußt präsentierten sich die Jungs von Actionamics, deren "Development Division" laut Visitenkarte im "Head Office" in der Borsflether Dorfstraße residiert. Mit der gerade fertiggestellten Amiga-Version des Multiplayerspaßes "Bomber Man" bzw. Dynablasters unterhielten sie drei Tage lang das Publikum am POWER-PLAY-Stand. Nach anfänglicher Skepsis waren die Computerspieler vom Amiga-Debütstück der japanischen Softwarefirma Hudson nicht mehr zu trennen. Weitere Hudson-Umsetzungen sollen laut Axel Bialke und Alexander von "ich buchstabiere" Glis-





Schau mir über die Schulter, Kleiner: Bombenstimmung dank "Dynablasters" ...

zczynski, schon bald folgen; die beiden eröffneten in Hamburg gerade die Hudson-Europe-Zweigstelle.

Bei Kingsoft bombte unterdessen die Konkurrenz, und Fritz Schäfer hatte alle Hände voll zu tun, auf die grundlegenden Unterschiede zwischen seinem **Bug Bomber** und Hudsons "Bomber Man" hinzuweisen. Davon, daß aus "Bug Bomber" trotz ähnlicher Grundidee ein eigenständiges Taktik- und Actionspiel geworden ist, könnt Ihr Euch im Testteil überzeugen.

Die angetretenen Engländer hatten in Köln weniger Grund zum freundlichen Schmunzeln: Während Psygnosis von einem emsigen Diskettenlang-



"Soooo ähnlich ist's nun auch wieder nicht". Auch Fritz Schäfer hatte eine Bombe im Gepäck.



"Was haltet Ihr eigentlich vom Amiga?" Boris und Michael standen mit Rat und Tat zur Verfügung.



"Zettel habe ich keinen, wie wär's mit einem Amiga-Gehäuse?" Wir schwiegen und unterschrieben ...



"Höhenluft — damit habe ich keine Probleme": Marc Wadenga ließ die "Bundesliga Professionell"-Macher hochleben.

finger heimgesucht wurde, plagten sich die Landsleute am benachbarten Gremlin-Stand mit abstürzenden **Lotus-2**-Versionen. Für Publicity sorgten die andern: Über Großbildschirm und mit donnernden Sterosound raste der Flitzer dank anwesender Händler in Herz, Gehörgang und Magen-

grube der meisten Amiga-Spieler.

Unter den "Obdachlosen" befand sich der Rest der europäischen Softwareprominenz: Die Bitmap Brothers erholten sich von allabendlichen Exzessen am **POWER-PLAY**-Stand, während Konamis Klaus-Peter Kuschke sowie Selling Points' Wolfram von Eichborn und Werner "Fantasy Productions" Fuchs zumindest für einen Tag die Messe unsicher machten. Letzterer werfelt zusammen mit Attic (deren Guido Henkel war ebenfalls anwesend) immer noch an einer stilgerechten Computerumsetzung des **Schwarzen Auges**. Auch Max Design ("Think Cross") waren in Köln unterwegs: Die Österreicher haben mit Holger Flöttmans Ascon abgeschlossen. Schließlich lief uns am letzten Tag noch Reline-Boß Holger Gehrman in die Arme: Ein Test seines aktuellen Spiels **Centerbase** findet Ihr in diesem Heft. wi



... während Tobias und Florian von Actionamics schon die Registrierkassen rasseln hören





**02151 / 390071**

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.

Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden  
OHNE ANRUFBEANTWORTER  
Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich:  
**FROG-SOFT R. GUTOWSKI,**  
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
4D-Sports Boxing	64,50	-
7 Colours	59,50	64,50
Air Combat Aces	79,50	97,50
Alien Breed	64,50	-
Alien Storm	65,90	-
Ancient Games	29,50	-
Armor Alley	-	79,50
Baal	29,50	34,50
Back to the Future 3	64,50	64,50
Bandit Kings of Ancient China	89,50	89,50
Basket Manager	64,90	64,90
Battle Isle	79,50	79,50
Blues Brothers	64,50	69,50
Bundesliga Manager Profes.	79,50	a. A.
Captain Planet	64,50	-
Cruise for a Corps	64,50	84,50
Death Knights of Krynn	79,50	79,50
Deuteros	79,50	-
Die Kathedrale	74,50	98,50
Dschingis Khan	-	98,50
Elf	64,50	-
F-117 A Nighthawk	-	89,50
F.O.T.I.	89,50	-
Face Off	64,50	-
Flames of Freedom	89,50	94,50
Flight of the Intruder	89,50	99,50
Fort Apache	79,50	-
Games Winter Challenge	-	89,50
Great Courts 2	69,50	69,50
Hard Nova	65,90	79,50
Harpoon	79,50	89,50
Hill Street Blues	64,50	64,50
Hostages	29,50	29,50
Iron Lord	29,50	29,50
Kengi	69,50	64,50
Kings Quest 5	98,50	94,50
Klax	29,50	29,50
Last Ninja 3	65,50	-
Lemmings Data Disk	44,90	44,90
Links Hyatt Dorado Beach C.	-	54,50
Lone Wolf	-	65,90
Lotus 2	64,50	-
Magic Serpent	54,50	-
Martian Memorandum	-	98,50
Mean Streets	69,50	79,50
Mega Fortress	-	89,50
Mega Lo Mania	79,50	-
Merchant Colony	79,50	90,50
Mig 29 Super Fulcrum	97,50	-
Might and Magic 3	a. A.	98,50
Nam 65-75	84,50	94,50
Nevermind	29,50	34,50
No Greater Glory	82,50	89,50
Pegasus	64,50	-
Police Quest 3	a. A.	98,50
Pools of Darkness	-	79,50
Populous	29,50	29,50
Railroad Tycoon	84,50	89,50
Red Baron	94,50	98,50
Return of Medusa	74,50	79,50
Riders of Rohan	-	89,50
Rise of the Dragon	90,50	94,50
Robin Hood	64,90	64,90
Rodland	64,90	-
Romance o. Three Kingdoms 2	-	123,00
Rugby World Cup	64,50	-
Rules of Engagement	64,50	94,50
Sands of Fire	-	79,50
Scrooge	-	64,50
Shadow Sorcerer	74,90	-
Silent Service 2	90,50	89,50
Sim Earth	79,50	94,50
Ski or Die	29,50	29,50
Spot	-	64,50
Starflight 2	65,90	79,50
Stratego	69,50	79,50
Strike 2	-	79,50
Strike Commander	-	a. A.
Strike Fleet	64,50	-
Super Cars 2	74,50	-
Super Soccer	73,90	79,50
Super Space Invaders	64,50	-
Swap	64,50	64,50
Team Suzuki	63,50	79,50
Terminator 2	65,50	82,50
Tom and the Ghost	69,50	74,50
Tony La Russo Baseball	82,50	89,50
Traders (M.U.L.E. deluxe)	69,50	-
Turrican 2	59,50	-
Ultima 7	-	104,00
Ultima Trilogy	-	79,50
Utopia	82,50	-
Western Front	-	89,50
Willy Beamish	-	97,50
Wing Commander	84,50	94,50
Wing Commander 2	-	94,50
Wing Comm. Speech Pack	-	39,50
Wings of Fury	64,50	79,50
Winzer	74,50	79,50
Wrath of the Demon	-	84,50

**A**uch in diesem Monat finden sich in den aktuellen Spielesammlungen wieder einige echte Schätzer. Besonders für Simulations- und Rollenspielfans brechen preiswerte Zeiten an. Damit Ihr nicht im Angebotsdickicht verloren geht, haben wir für Euch die Rosinen herausgepickt. *vw*

### Air Combat Aces

Gleich zwei echte Klassiker, die in keiner Sammlung fehlen sollten, finden wir in der Luftkampf-Compilation von Ubi Soft. Die Hubschraubersimulation "Gunship" dürfte den



Hobbypiloten ebenso ein Begriff sein wie die State-of-the-Art-Simulation "Falcon". Wer einmal mit der simulierten F-16 von Spectrum Holobyte in den Himmel gestiegen ist, weiß, wie schwer und aufreibend das Pilotenhandwerk ist. Als Dreingabe gibt's noch das weniger prächtige "Fighter Bomber". Dieser Ausrutscher ändert aber nichts am hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis.

### Air/Sea Supremacy

Mit dieser Spielesammlung könnt Ihr nicht nur den Luftraum unsicher machen, sondern auch im nassen Element für Tumulte sorgen. Neben dem bewährten "Gunship" findet Ihr mit "Silent Service" ei-



ne der besten U-Boot-Simulationen. In "Carrier Command" befehligt Ihr einen Flugzeugträger der Zukunft: Eine reizvolle Mischung aus Simulation und Strategie. Auch "F-15 Strike Eagle" macht als Flugsimulation eine gute Figur. Wie zu erwarten, findet sich auch in dieser Sammlung ein Spiel, das nicht der Oberklasse angehört. "P 47 Thunderbolt" ist ein lahmes Ballerspiel.

### Air, Land and Sea

Die zweite Compilation von Electronic Arts wendet sich wieder an die Simulationsfans. Mit "Indianapolis 500" fährt Ihr eine der besten Rennsimulationen auf dem Computer. "688 Attack Sub" ist eine ernsthafte U-Boot-Konkurrenz für "Silent Service". "Stormovik", eine etwas gewöhnungsbedürftige Simulation des russischen Flie-



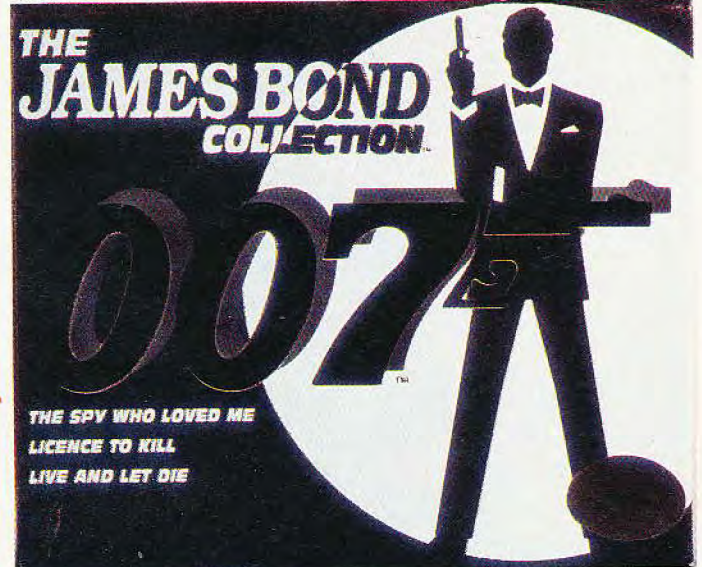
### The Bard's Tale Trilogy

Der Titel sagt eigentlich alles: Die komplette Bardengeschichte in einer Packung. Sollten Ihr tatsächlich zu den armen Rollenspielern gehören, die nicht mindestens den ersten Teil durchgespielt haben, ist jetzt die beste Gelegenheit dazu. Nur eine kleine Warnung am Rande. Auch Michael Cranfords Klassiker ist etwas in die Jahre gekommen und sollte nicht mit heutigen technischen Maßstäben gemessen werden. An der prima Geschichte und dem bewährten Hack'n'Slay-Prinzip gibt's auch heute nichts zu mäkeln.

gers SU-25 und "F-18 Interceptor", ist ein prima Flugprogramm für Piloten, die schon immer einmal San Francisco vor feindlichen Flugzeugen verteidigen wollten.

### The James Bond Collection

Mein Name ist Bond... James Bond! Ach ja, der gute James ist nun auch in die Jahre gekommen und hat inzwischen vier Schauspieler verschlissen. Im Vertrauen, mir hat Sean Connery immer noch am besten gefallen. Wie dem auch sei, für jeden echten Bond-Fan ist die 007-Compilation von Do-mark ein absolutes Muß. Alle



drei Spiele verdanken ihre Titel einem Bond-Streifen. In "The Spy who loved me", "Licence to Kill" und "Live and let Die" hat unser Bond-Sprite vornehmlich eine Aufgabe: Möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu kommen; das Fortbewegungsmittel spielt dabei keine Rolle. Ob per Wasserski, Schellboot, Hubschrauber oder Jeep — Bond hat für alles einen internationalen Führer-

Korruption fällt Ihr in "Corruption". Vorsicht, schon so mancher ist auf dem Dienstweg verrückt geworden. In allen drei Spielen werden die schönsten Szenen durch Grafiken verdeutlicht.

### Quest & Glory

Ebenfalls von Ubi Soft kommt die "Quest & Glory"-Spielesammlung. Hier finden Adven-

dürfte mehr die Rollenspieler ansprechen. Allein oder zu zweit wagt Ihr Euch in ein 3-D-Dungeon und prügelt Euch mit den üblichen Monstern. Das Ritterspektakel "Iron Lord" liefert leider nur spielerische Durchschnittskost. Mit "BAT" werden die Abenteurer wieder besser bedient.

### The Big Deal

Das richtige für die ganz fixen Zocker ist die Glücksspielkollektion von Capstone. Spieler ohne Nerven versuchen sich an der Pokersimulation "Ante Up". Das in Deutschland fast unbekanntes Gin-Romme wird in "Cribbage King" simuliert. Der inzwischen ins Schleudern gekommene Finanzmogul Donald Trump lieh dem letzten Spiel seinen Namen. In "Trump Castle" dürfen Nachtschwärmer nach Herzenslust ihre gesamten Ersparnisse bei Roulette, Blackjack und Videopoker verspielen. Leider haben alle drei Programme einen entscheidenden Nachteil: Beim Kartenspiel vor dem Computer kommt keine rechte Stimmung auf. Eine fröhliche Runde unter Kumpeln ist eben nicht zu ersetzen.

ture-Freunde einen ausgesprochenen Leckerbissen: "Cadaver" von den Bitmap Brothers. Ihr steuert Euren Heldenzwerg durch eine isometrische 3-D-Welt und löst massenhaft Rätsel. In eine fraktale 3-D-Welt versetzt Euch "Midwinter". Als Anführer einer Guerilla-Truppe liegt die strategische Befreiung einer Inselgruppe in Euren Händen. Auf Skiern, mit dem Schneemobil oder dem Flugdrachen seid Ihr auf der Jagd nach den Spielbösewichtern. "Bloodwych"

schein. Die drei Spiele können leider nur mittelmäßigen Spaß vermitteln.

### Magnetic Scrolls Collection



Eine Sammlung ganz besonderer Art wurde von Virgin Games neu aufgelegt: Drei der schönsten und gehaltvollsten Text-Adventures von Magnetic Scrolls, vereint in einer Packung. In "Fish" arbeitet Ihr Euch als Geheimagent der ganz besonderen Art durch mehrere Zeitzonen. In "The Guild of Thieves" arbeitet Ihr als Lehrling der Diebe an der Meisterprüfung. In die Tretmühlen der Bürokratie und

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
James Bond Collection	Domark	70-90 Mark	Amiga/ST/C64	durchschnittlich
Magnetic Scrolls Collection	Virgin	100 Mark	MS-DOS/Amiga	empfehlenswert
The Big Deal	Capstone	110 Mark	MS-DOS/Amiga	für Fans
Air Combat Aces	Ubi Soft	110 Mark	MS-DOS/Amiga/Atari ST	empfehlenswert
Air/Sea Supremacy	Ubi Soft	90-110 Mark	MS-DOS/Amiga/Atari ST/C64	empfehlenswert
Quest & Glory	Ubi Soft	110 Mark	MS-DOS/Amiga/ST	empfehlenswert
Bard's Tale Trilogie	Electronic Arts	110 Mark	MS-DOS/Amiga	empfehlenswert
Air, Land and Sea	Electronic Arts	110 Mark	MS-DOS/Amiga	empfehlenswert

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.



## Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
3D Construction Kit dt.	119,90	99,90	119,90
Antares dt.	64,90		
Banjo Kings dt.	64,90		64,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90		89,90
Battle Isle dt.	69,90		89,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Blue Max dt.	69,90	69,90	89,90
Boat dt.	59,90		59,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90		
Cadaver New Levels dt.	64,90	64,90	
Cadaver New Levels dt.	39,90	39,90	
Command 112 dt.	59,90		79,90
Crush for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Die Kathedrale dt.	69,90		
Elvira dt.	69,90		99,90
European Superleague dt.	59,90	59,90	59,90
Eye of the Beholder VGA dt.	69,90		79,90
F-14 Tomcat dt.			89,90
F-15 Strike Eagle II dt.	79,90	79,90	
Fate Gates of Dawn dt.	69,90		
Flames of Freedom dt.	74,90	74,90	
Flight of the Intruder dt.	79,90	79,90	89,90
Gaighis Khan dt.	84,90		84,90
Glücksspiel dt.	44,90		54,90
Gods dt.	59,90	59,90	
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunship 2000 dt.			89,90
Heart of China VGA dt.			89,90
Indiana Jones Adventure dt.	64,90	64,90	69,90
Kings Quest 4	89,90	89,90	89,90
Kings Quest 5 VGA dt.	89,90		89,90
Larry 5 VGA dt.			89,90
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Lemmings Data Disk dt.	39,90	39,90	39,90
Manchweiler Unltd Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Marble Dreams			79,90
North & South dt.	59,90		64,90
On the Road dt.	64,90	64,90	
Outzone dt.	64,90	64,90	
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	64,90	64,90	
Powermonger Data Disk dt.	39,90	39,90	
Project Phoenix dt.	64,90	64,90	74,90
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.			74,90
Return of Medusa dt.	64,90	64,90	74,90
Rings of Medusa dt.	64,90	64,90	
Rise of the Dragon VGA dt.	89,90		89,90
Secret of Monkey Island dt.	62,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Sim City - Populous dt.	74,90	74,90	74,90
Terrain Editor dt.	39,90		39,90
Architecture 1 od. 2 dt.	39,90		39,90
Sim Earth dt.			89,90
Sacred Weapons of Luftwaffe			89,90
Space Quest 3 dt.	89,90	89,90	89,90
Speech Quest 4 VGA			99,90
Speedball 2 dt.	64,90	64,90	
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Their Finest Missions 1 dt.			89,90
Tiki dt.	64,90	64,90	
Transworld dt.	64,90	64,90	74,90
Urima 6			79,90
Wallords	64,90		64,90
Wild West World dt.	89,90		89,90
Wing Commander VGA			79,90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39,90
Wing Commander 2 dt.			89,90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39,90
Winger dt.	64,90	64,90	74,90
Wolfpack dt.	69,90	69,90	69,90
Wonderland dt.	69,90	69,90	69,90
Wreckers dt.	64,90	64,90	64,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

### Spiele für C-64 auf Anfrage!

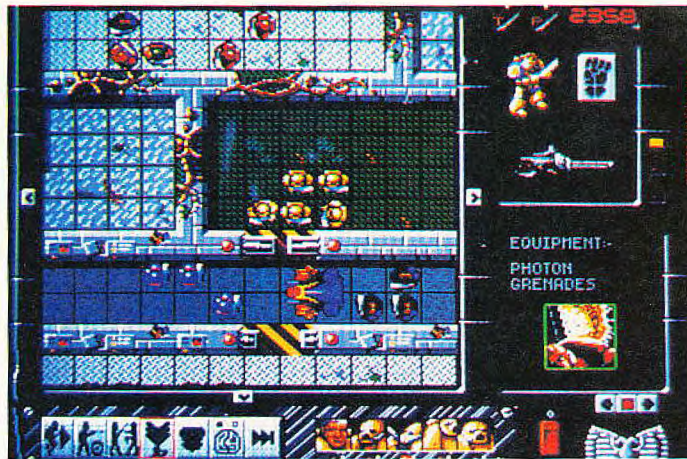
Disketten 5.25" 2D 10er Pack	5,90
" 5.25" HD 10er Pack	12,90
" 3.5" 2DD 10er Pack	9,90
" 3.5" 2HD 10er Pack	19,90
Speichererweiterung 512KB mit Uhr, abschaltbar	119,00
ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar	179,00
Ext. Laufwerk Atari ST, 3.5" abschaltbar	179,00
Sound Blaster Version 2.0 dt.	339,00
Thunderboard Soundkarte	299,00
Adlib Soundkarte mit Jukebox dt.	299,00
Game Card PCX/AT 2 Gamesprints, regelbar	39,90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)	14,90
Competition-PRO ST/AT (Amiga, ST, C64)	39,90
Quickshot 123 (PCX/AT)	24,90

Intimer und Preisänderungen vorbehalten  
 Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)  
 oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)  
 Auslandsversand:  
 (Nachnahme od. Vorkasse + 15 DM)  
 FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE  
 GESAMTPREISLISTE AN!!!  
 Telefonische Bestellung:  
 Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr  
**Händler-Anfragen erwünscht!!!**

**Groß Electronic**  
 Versandzentrale + Ladengeschäft  
**Gartenweg 4**  
**D-8391 Röhrnbach**  
**Telefon 08582/1599**  
**Telefax 08582/8625**

## Koffer-Hoffer

Von Rushware wird seit kurzem ein Software-Koffer für Amiga, MS-DOS und C 64 angeboten. In dem durchsichtigen Plastik-Täschchen befinden sich jeweils mehrere Programme — sowohl Spiele, als auch ein paar "nützliche" Titel. Je nach Qualität und Quantität des Inhalts kostet der Koffer für Amiga 50 bzw. 100 Mark, C-64-Besitzer können zusätzlich zu einem 70 Mark teuren Programmpaket greifen. Am meisten Geld dürfen PC-Fans investieren. Hier wird zwischen 50 und 200 Mark verlangt. *mg*



"Space Crusade" erinnert an das hauseigene "Hero Quest" (Amiga)

## Herrschaftlich

Da freuen sich die französischen Herausgeber Info-grames: Das neueste Spiel ihrer japanischen Partner Koei ist einzig und allein ihrem Nationalhelden Napoleon Bonaparte gewidmet. Schickte Koei die Strategiefans davor (in "Bandit Kings", "Nobunaga" und "Genghis Khan") mit Vorliebe in fernöstliche Gefilde, findet die gesamte Handlung von Napoleon I quasi vor unserer Haustüre statt. Das Spiel wartet mit altbekannten Koei-Tugenden und einigen Neuerungen auf: Ihr kämpft zu Land und zur See und müßt Bürgerkriege niederschlagen. Das alles findet auf einer detaillierten Europakarte oder auf verschiedenen Hex-Schlachtfeldern statt.

MS-DOS-Spieler sind mal wieder die ersten, die in den Genuß des Strategiebrockens kommen. Napoleon I erscheint (voraussichtlich) in diesen Tagen. *wi*

## Inquisition im All

Vor gut fünf Jahren versah der englische Games Workshop erstmals eine Fantasy-Zinnfigur mit einer Maschinenpistole. Prominente Spieledesigner und einige der bekanntesten Cover-Künstler Englands

(damals komplett bei diesem innovativen Hersteller ange stellt) griffen den Trend auf und "Warhammer 50.000" entstand. Eine Episode aus dem gewaltigen Rollenspielzyklus um galaktische Kriegerkasten und blutrünstige Weltraum-Monster lizenziert momentan der englische Softwarehersteller Gremlin.

Space Crusade entsteht wie schon "Hero Quest" nach einer Brettvorlage: Ihr schickt ein Team aus fünf Space Mari-

nes durch die dunklen Passagen eines Geisterraumschiffs. Dort lauern die aggressiven Horden des Chaos und bieten Anlaß zu hitzigen Lasergefechten. Wie bei Heroquest seht Ihr das kampflastige Geschehen von schräg oben.

Wollen wir hoffen, daß Gremlin einige Verbesserungen gegenüber dem indirekten Vorgänger aufweisen kann. Die geplanten Versionen für Amiga und ST besitzen einiges an spielerischem Potential. *wi*

### MS-DOS

- Might & Magic III VGA 798,-
- Flames of Freedom 675,-
- Gunship 2000 829,-
- F-117A Nighthawk 829,-
- Wing Commander II 829,-
- Great Courts II 598,-
- Police Quest III VGA 848,-
- Willy Beamish VGA 848,-
- Sorcerers Appliance 848,-
- Secret Weapons 798,-

### Special Offer

- Mega Traveller I 528,-
- Sands of Fire 479,-
- Armor Alley 499,-
- Robin Hood 449,-
- U.M.S. II 598,-
- Death Knights of Krynn 445,-

### News Coming Up

- Birds of Prey
- Monkey Island II
- Indiana Jones IV
- Sim Ant
- Civilization
- Ultima VII
- Martian Memorandum

### Special Offer

- Thunderboard 1.898,-
- Voll AD-Lib & Sound Blaster kompatibel.

**Wir bieten auch hochwertigste PC's zu unglaublichen Preisen. Infomaterial auf Anfrage!**

## SOUNDBLASTER 2.0 PLUS 2.390,-

Wir führen auch den Soundblaster pro sowie CD-ROM Laufwerke. Info auf Anfrage.

### COMMODORE CDTV 8.990,-

deutsche Version

### Gameboy Aktion

- Bomber Boy 400,-
- Boomers Adventure AV 418,-
- Castlevania DV 426,-
- Chase HQ DV 360,-
- Cyraid AV 395,-
- Daedalian Opus AV 395,-
- Dr. Mario DV 324,-
- Duck Tales DV 426,-
- Dynablastor DV 345,-
- Gargoyles Quest DV 324,-
- Heianko Alien AV 275,-
- King of Zoo DV 324,-
- Quix 298,-
- Motocross Maniacs 298,-
- World Cup Soccer DV 324,-
- Rescue of Blobette 198,-
- Rolands Curse AV 445,-
- Shanghai AV 428,-
- Side Pocket DV 324,-
- Teenage Turtles DV 426,-
- über 150 Spiele lagernd
- Original Gameboy 198,-
- Bauchtasche

### Amiga

- Battle Isle 698,-
- Bundesliga Manager Professional 698,-
- Flight of the Intruder 848,-
- Rise of the Dragon 765,-
- Kings Quest V 848,-
- Traders 648,-
- Cruise for a Corpse 598,-
- Flames of Freedom 738,-
- Warlords 598,-
- Utopia 698,-

### Special Offer

- Antares 398,-
- Blue Max 545,-
- Ghengis Khan 658,-
- Mega Traveller I 445,-
- N.A.M. 548,-
- Powermonger 498,-
- Populous 268,-
- The Immortal 268,-
- Robin Hood 398,-
- U.M.S. II 548,-

### News Coming Up

- Wing Commander
- Red Baron
- Populous II
- Sim Earth
- Monkey Island II

### Amiga 512KB 650,-

**ECS Funware GmbH, im Greif-Center, Andechsstraße 85, A-6020 Innsbruck**  
**Tel. 0512/492626 • Fax 0512/495115**  
**Wien: Hütteldorferstr. 122, 1140 Wien, © 9821440**  
 Zentrale, Versand und Händlerbetreuung via Innsbruck

### Sega Mega Drive Aktion

- Arcus Odyssey 565,-
- Atomic Robo Kid 598,-
- Dick Tracy 498,-
- DJ Boy 315,-
- E-Swt 315,-
- Ghostbusters 315,-
- Whip Rush 315,-
- Faery Tale Adventure AV 745,-
- Fatal Labyrinth AV 455,-
- Hardball AV 558,-
- Insector X 398,-
- Jewel Master 698,-
- Moonwalker 498,-
- Warriors of Rome AV 898,-
- Wonderboy III 398,-

### News Coming Up

- Mercs, Golden Axe II
- Quack Shot, Devil Crash
- über 150 Spiele lagernd

### Sega Game Gear

- Super Monaco 445,-
- Wonderboy 445,-
- Head Buster 298,-
- Put & Putter 525,-

### Master Gear Converter

Spielen Sie Ihre Master System Module am Game Gear! Phantastische Qualität!

Intürmer und Preisänderungen Vorbehalten!



Koei schickt Napoleon in die Hexfeld-Schlacht (MS-DOS)

## Thema Bestellungen

Zuerst die gute Nachricht: wir haben nachträglich den Preis für die **Chris Hülsbeck-CD "Shades"** auf 23,95 Mark gesenkt. Wer die CD bei uns bestellt hatte, dem wurde vom Postboten also eine Mark weniger als ursprünglich vorgesehen abgeknöpft. Zu den 23,95 Mark kamen natürlich noch (wie auf der Bestellkarte angegeben) Versand- und Nachnahmekosten.

Jetzt die schlechte Info: Wie Ihr wahrscheinlich gemerkt habt, hat sich die Auslieferung der **T-Shirts** und CDs etwas verzögert. Während die CD-Aktion noch halbwegs termingerecht über die Bühne ging, hatten wir mit den T-Shirts arge Probleme. Das lag leider nicht nur an uns, sondern an der Zulieferfirma, von der wir die T-Shirts bezogen haben. Nach einigen hitzigen Telefonaten mußten wir schließlich den

kompletten Versand übernehmen, was bei unserer Assistenz zu gepflegter Überbelastung geführt hat. Trotz 14-Stunden-Tag konnten wir nicht früher als erfolgt ausliefern. Wir bitten die Wartezeiten zu entschuldigen und hoffen trotzdem, daß Ihr Spaß an dem T-Shirt bzw. der CD habt.

Noch ein Wort an unsere ausländischen Leser. Wenn Ihr eine CD oder ein T-Shirt bestellt habt, dann seid Ihr wahrscheinlich über den Nachnahmebetrag gestolpert. Als wir die Aktion ausgetüftelt haben, waren wir uns nicht über die horrenden Postgebühren im klaren. Obwohl wir noch einen Teil der Kosten übernommen haben, hat sich das T-Shirt durch die Postzustellung deutlich verteuert. Beim nächsten Mal geben wir im voraus an, wieviel Versandkosten auf Euch zukommen. *Die Redaktion*



Fußball aus neuer Sicht...

## Vektor-Treffer

Nicht nur Simulationen bedienen sich häufig der 3-D-Vektorgrafik, auch Sportspielfans kommen immer öfter in ihren Genuß. Nach Sensible Soft-

wares "3-D-Tennis" und Infogrames strichmännchengestaltetem "Advantage Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe), wagt sich nun das erste echte 3-D-Fußball auf den Markt. Aus dem Hause Zeppelin dribbelt sich **Vector Soccer** an die Software-Front. Alle Spieler werden mit ausgefüllten Vieleckflächen dargestellt, das Stadium samt Drumherum natürlich auch. Dabei könnt Ihr wählen, wieviele Details zu sehen sind. Haltet Ihr Fahnen an den Spielfeldecken für unnütz, schmeißt Ihr sie einfach raus.

Gespielt wird alleine oder gegen einen Freund. An dem Turnier nehmen insgesamt acht Teams teil. *mg*

## BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM	C-64 / 128	Kass Disk
3D Construction Kit	92 <sup>95</sup>	129 <sup>95</sup>	3D Construction Kit	58 <sup>95</sup>
Addicted to Fun (3 Titel)	51 <sup>95</sup>	51 <sup>95</sup>	Addicted to Fun (3 Titel)	37 <sup>95</sup>
Bane of Cosmic F.®		85 <sup>95</sup>	Bard's Tale 3	37 <sup>95</sup>
Barbarian 2	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>	Buck Rogers®	58 <sup>95</sup>
Battle Command	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>	Chips Challenge	29 <sup>95</sup> 37 <sup>95</sup>
Battle Isle	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>	Conquestador	51 <sup>95</sup>
Brat	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>	Elvira - Mistress of Dark	51 <sup>95</sup>
Buck Rogers [1 MB]		85 <sup>95</sup>	Kick Off 2	26 <sup>95</sup> 37 <sup>95</sup>
Bundesliga Manager Prof.	71 <sup>95</sup>		Logical	29 <sup>95</sup> 37 <sup>95</sup>
Cadaver Payoff	37 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>	Lords	50 <sup>95</sup>
Centurion - Defender of R.	58 <sup>95</sup>		Power Up (5 Titel)	37 <sup>95</sup> 51 <sup>95</sup>
Chaos strikes back [1 MB]	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>	Sega Master Mix (5 Titel)	44 <sup>95</sup> 51 <sup>95</sup>
F-15 Strike Eagle 2	78 <sup>95</sup>	78 <sup>95</sup>	Six Appeal (6 Titel)	37 <sup>95</sup> 51 <sup>95</sup>
Fate Gates of Dawn	78 <sup>95</sup>	78 <sup>95</sup>	Supremacy	51 <sup>95</sup>
Flames of Freedom	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>	Turrican 2	29 <sup>95</sup> 37 <sup>95</sup>
Gods	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>	Ultima 6®	64 <sup>95</sup>
King's Quest 5 [1 MB]®		85 <sup>95</sup>	Wheels of Fire (4 Titel)	26 <sup>95</sup> 48 <sup>95</sup>
Lemmings Data Disk	44 <sup>95</sup>	44 <sup>95</sup>		
Logical	51 <sup>95</sup>	51 <sup>95</sup>		
Mad TV	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Magic Pockets	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Magnum (6 Titel)	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Mega-Lo-Mania	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>		
MIG-29 Super Fulcrum	85 <sup>95</sup>	85 <sup>95</sup>		
Monkey Island	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Monster Pack 2 (3 Titel)	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
PGA Tour Golf		64 <sup>95</sup>		
Populous + Sim City	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Populous 2		64 <sup>95</sup>		
Power Up (5 Titel)	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Powermonger Data Disk	37 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>		
Railroad Tycoon	71 <sup>95</sup>	78 <sup>95</sup>		
Red Baron [1 MB]®		78 <sup>95</sup>		
Rise of the Dragon		78 <sup>95</sup>		
Rodland	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Secret of Silver Blades		64 <sup>95</sup>		
Sega Master Mix (5 Titel)	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Silent Service 2 [1MB]	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Speedball 2	61 <sup>95</sup>	61 <sup>95</sup>		
Sporting Gold (3 Titel)	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Super Off Road	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Tip Off Basketball	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>		
Turrican 2	58 <sup>95</sup>	58 <sup>95</sup>		
Virtual Reality (5 Titel)	71 <sup>95</sup>	71 <sup>95</sup>		
Winning Tactics	29 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>		
Winzer	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>		

### SUPER-SCHNÄPPCHEN!

(schnell zugreifen! - nur solange Vorrat reicht)

**AMIGA**, je 14,95: Blasteroids, Boulder Dash Construction Kit, Impact  
je 19,95: Afterburner, Motorbike Madness, Seven Gates of Jambala, Shock Wave  
je 24,95: Atomic Roboid, Back to the Future 2, Badlands, Beyond Dark Castle, Dragon Breed, Dugger, Harley Davidson, Navy Moves, Ninja Spirit, Sonic Boom, Space Hammer 2, Spy vs. Spy 2, Spy vs. Spy 3, Stun Runner, Thunderstrike, Vaxins, Winter Challenge, Yolanda

**ATARI ST**, je 9,95: Blonic Commands, Boulder Dash Construction Kit, Chessmaster 2000, Deep Space, Digger, Grand Morstar Slam, Kick Off, Seven Gates of Jambala, Solomon's Key, Ultimate Ride  
je 14,95: 5th Gear, Lock On, Ninja Spirit, Road Runner, Shadowgale, Speed Buggy, Teenage Mutant Hero Turtles, Tusker  
je 19,95: E-Motion, Heavy Metal, Lancelot  
je 24,95: 3D Pool, Captain Fizz, Deja Vu 2, Microprose Soccer, Powerboat USA, Xenon

**IBM PC 5¼"**, je 14,95: Boulder Dash, Boulder Dash 2, Mean 18 Ultimate Golf, Prohibition  
je 19,95: Boulder Dash Construction Kit, International Karate, Kristal, Lord of the Rings, Montezuma's Revenge, Roller Coaster Rumbler, Speedball, Third Corner, TV Sports Football, Voodoo Island  
je 24,95: Back to the Future 3, Bad Dudes, Omega, Ominplay Horse Racing, Snowstrike, Star Sage 2, The Pool's Errand, Trump Castle, Vaxins, Wall Street Raider

**C-64 DISK**, je 9,95: Afterburner, Battleships, Beyond Dark Castle, Blood Brothers, Blue Thunder, Bulldog, Cauldron 2, Dark Fusion, Deep Strike, Hate, International Soccer, Overlander, Powerboat USA, Ra-Boulder, Saboteur 2, Snooker & Pool, Thrust, Water Polo, Willow  
je 14,95: Football Manager 2, Games Summer Edit  
je 19,95: Days of Thunder, Deathbringer, Fiendish Freddy's Big Top O' Fun.

Fast 70.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 6 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit e gekennzeichneten und den Schnäppchen).
  - Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
  - Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Systeme, z.B. Amstrad/Schneider CPC, C-16 Plus/4, Nintendo Gameboy
  - Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
  - Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen ausschließt.
  - Ein kostenloser Gesamtkatalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Lieferung bei.
  - Ab einem Bestellwert von 150,- DM oder 5 Artikeln sind im Inland Porto und Verpackung frei; ansonsten verstehen sich alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!
- Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an (bitte Ihren Computertyp angeben)!



Btx: \*KING#  
Grüner Weg 29 \* D-5100 Aachen  
Tel. 0241/152051 \* Fax: 0241/152054

## Fortsetzung folgt

**K**ennt Ihr zufällig Sir Draxon? Dann ist Euch "Stellar 7" ein Begriff. Dieses 3-D-Ballspiel von Dynamix sorgte vor einiger Zeit auf dem PC für gepflegte Aufregung. Hinter der Frontscheibe eines Raumgleiters kämpften wir mit Lasern und Raketen gegen außerirdische Invasoren. Leider war die Grafik nicht allzu flott und auch die Amiga-Umsetzung konnte nicht übermäßig begeistern.

Das soll sich jetzt alles ändern. **Nova 9** schließt thematisch und spielerisch an den Vorläufer an. Wieder greift das Sternimperium von Sir Draxon nach unserem Mutterplaneten. Das 3-D-Gemetzel findet diesmal auf verschiedenen Planetenoberflächen statt. Jetzt kämpft Ihr nicht nur gegen die altbekannten Gegner, sondern verschrottet nebenbei ganze Roboterhorden. Nova 9 erscheint im Dezember für MS-DOS-Computer; eine Amiga-Umsetzung ist geplant. vw



Auch im neuen Teil seht Ihr die Umgebung durch die Frontscheibe Eures Gleiters (MS-DOS/VGA)

## Competition Pro: Nur für die Besten.

**Manix<sup>®</sup>**  
TWINS

Hi Freaks! Hier ist die Herausforderung: Manix TWINS. Das total andere Spiel-Feeling. Einfach irre. Nur für Spezialisten. Typisch Competition Pro!

**Manix<sup>®</sup>**  
DECK

Sieht nicht nur stark aus: MANIX Deck. Präzise, hart im Nehmen, perfekt in der Hand. Echt Competition Pro!

**DYNAMICS<sup>®</sup>**  
Marketing GmbH, Hamburg



Im Fachhandel.  
In Versand- und Kaufhäusern.



Vier Fäuste für ein Hallelujah in Double Dragon 3 (Amiga)

## Volltreffer

Nach der erfreulich guten Arcade-Umsetzung "Rodland" bastelt das englische Softwarehaus Storm bereits an einer neuen Automatenadaption. Diesmal steht das erfolgreiche Prügelspektakel **Double Dragon 3** an. Der erste Level lag uns als spielbares Demo vor und machte einen sehr kompetenten Eindruck. Die Grafik wurde bestens nachge-

pinselt, der Spielfluß kam nie ins Stocken, und die Kampfgeräusche hörte man bis ins Nebenzimmer. Wenn Storm auf dieser Qualitätsschiene weiterfährt, werden wir noch viel Spaß an den motivierten Bit-Bastlern haben.

Bevor Double Dragon 3 allerdings für Amiga, ST und C 64 auf den Markt kommt, soll die Boxsimulation **Final Blow** erscheinen. Ein Test des ursprünglichen Taito-Titels folgt in der nächsten Ausgabe. *mg*



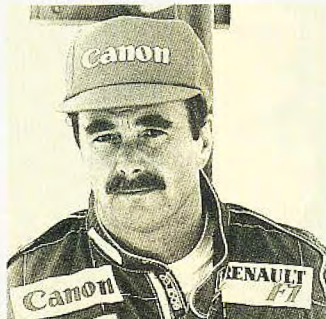
Die Spielzeugeisenbahn ist auf den Computer gewandert (Amiga)

## Bitte zusteigen

Dieser Tage darf sich der Denkspielfan auf das süchtigmachende **Locomotion** des deutschen Softwarehauses Kingsoft freuen. Die Grundidee ist einfach, hat es aber in sich: Mehrere Lokomotiven mit unterschiedlichen Zielbahnhöfen müssen durch geschicktes Weichenstellen durch ein Gleislabyrinth gesteuert werden. Zusammenstöße sollt Ihr dabei natürlich vermeiden. Es hört sich einfach an, entwickelt sich aber schnell zu einem kniffligen Problem, wenn plötzlich zehn Züge auf die Reise gehen. Zum Spiel gehören über siebzig verschiedene Levels und ein Editor, der zum Gleisbau verleitet. *kn*

## Vollgas

Nach dem überragenden "Lotus Esprit 2" veröffentlichten die Rennspiel-Macher des englischen Softwarehauses Gremlin demnächst eine weitere Asphalt-Orgie. Dazu schnappten sie sich den Namen des Formel-1-Piloten Nigel Mansell aus dem Williams-Renault-Rennstall. Bei **Nigel Mansell Formula One** schlüpf Ihr in den weiß-gelben Flitzer dieses Weltklassepiloten und dürft Euch der harten McLaren-Honda- und Ferrari-Konkurrenz stellen. Ob der Titelkampf um die Formel-1-WM genauso spannend verläuft wie der 4-Spieler-Modus bei Lotus 2, wird sich zeigen. *kn*



Nigel Mansell stand Pate



# Auf nach Australien!

Profund-Werbung GmbH/Fürth/Stadeln

Mehr Infos auf den nächsten Seiten.





# CHART

## COMPUTER SPIELE



TITEL	HERSTELLER
1. Wing Commander II	Origin
2. Eye of the Beholder	SSI
3. Might & Magic III	New W. Computing
4. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
5. Pools of Darkness	SSI
6. Chuck Yeagers Air Combat	Electronic Arts
7. Larry V	Sierra
8. Lemmings	Psygnosis
9. Jet Fighter II	Velocity
10. Operation Desert Storm	Microprose



TITEL	HERSTELLER
1. Terminator II	Ocean
2. Whirlwind Snooker	Virgin
3. Magic Pockets	Renegade
4. Manchester United Europe	Krisalis
5. Rainbow Collection	Ocean
6. Silent Service II	Microprose
7. Flames of Freedom	Rainbird
8. Last Ninja III	System 3
9. Speedball II	Mirrorsoft
10. Rodland	Storm

## VIDEO SPIELE



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Final Fantasy IV	Super Famicom	Square
2. Dragonball II	NES	Bandai
3. Mystical Ninja	Super Famicom	Konami
4. Sonic, the Hedgehog	Mega Drive	Sega
5. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6. Pro Wrestling 2nd Bout	PC-Engine	Human
7. Final Fantasy Legend	Game Boy	Square
8. Castlevania II	Game Boy	Konami
9. Super Tennis	Super Famicom	Tonkin House
10. Sim City	Super Famicom	Nintendo



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Battletoads	NES	Tradewest
3. Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
4. Star Tropics	NES	Nintendo
5. Play Action Football	NES	Nintendo
6. Super Spike Volleyball	NES	Nintendo
7. Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8. Dr. Mario	NES	Nintendo
9. Tecmo Bowl	NES	Tecmo
10. Bugs Buggy Birthday	NES	Kemco/Seiko

## SPIELAUTOMATEN



TITEL	HERSTELLER
1. Crime Fighter II	Capcom
2. R-360	Sega
3. Street Fighter II	Capcom
4. Trivia-Quiz	NMK
5. Final Lap II	Namcot



TITEL	HERSTELLER
1. Street Fighter II	Capcom
2. Final Lap II	Namco
3. The Simpsons	Konami
4. Clutch Hitter	Sega
5. Race Drivin'	Atari Games



TITEL	HERSTELLER
1. Road Riot	Atari Games
2. Final Lap II	Namco
3. Mad Doc Mac Cree	Atari Games
4. Rad Mobile	Namco
5. Steelgunner	Namco

## LESER-HIT

	TITEL
1.	(1) The Secret of Monkey Island
2.	(4) Lemmings
3.	(2) Pirates
4.	(5) Railroad Tycoon
5.	(3) Turrigan II
6.	(6) Wing Commander
7.	(13) Eye of the Beholder
8.	(8) Sim City
9.	(15) Indiana Jones and the last Crusade
10.	(9) Zak McKracken
11.	(12) Space Quest IV
12.	(15) Ultima VI
13.	(11) Turrigan
14.	(14) Speedball II
15.	(20) Castle of Illusion
16.	(16) Red Baron
17.	(-) Dungeon Master
18.	(-) Wing Commander II
19.	(-) Populous
20.	(-) Logical

# ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 66). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Warengutschein im Wert von 500 Mark, den freundlicherweise die Firma Soft & Sound stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*



Der Hauptpreis:  
ein Warengutschein im  
Wert von 500 Mark

**Die Gewinner von Ausgabe 11**

Je ein Game Boy hat gewonnen: Kai Schönfelder aus Dülmen und Günther Epple aus Singen. Je ein Spiel geht an: Christoph Greiser aus Rastatt, Olaf Nummann aus Fockbek, Thomas Simon aus Pernitz, Stephan Friese aus Rielasingen und Peter Nippen aus Meerbruch.

## LESER HITS

### Amiga

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Pirates
4. Railroad Tycoon
5. Turrigan II

### Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Pirates
4. Turrigan II
5. Powermonger

### C 64

1. Pirates
2. Turrigan II
3. Turrigan
4. Zak McKracken
5. Sim City

### MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Railroad Tycoon
5. Space Quest IV

### Handheld

1. Parodius
2. Castlevania II
3. R-Type
4. Castlevania
5. Game Boy Wars

### Mega Drive

1. Castle of Illusion
2. Thunder Force III
3. Phantasy Star III
4. EA Hockey
5. Sonic the Hedgehog

### Sega Master

1. Golden Axe Warrior
2. Phantasy Star
3. Wonderboy III
4. Castle of Illusion
5. R-Type

### Nintendo

1. Mega Man II
2. Zelda II
3. Shake Rattle N Roll
4. Simon's Quest
5. Silent Service



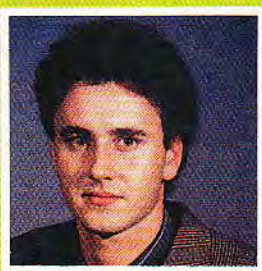
Soft & Sound  
Gneisenaustraße 1  
4000 Düsseldorf 1  
Tel. 0211/4911025

## VERKAUFS HITS

1. Wing Commander II  
Origin
2. Silent Service II  
Microprose
3. Midwinter II  
Microprose
4. Larry V  
Sierra
5. Gunship 2000  
Microprose
6. Rise of the Dragon  
Sierra
7. Bundesliga M. Professional  
StarByte
8. Eye of the Beholder  
SSI
9. Railroad Tycoon  
Microprose
10. F117a  
Microprose

## Einsame INSEL

- G-Loc
- Blues Brothers
- Tetris
- Street Fighter II
- Sonic the Hedgehog



Vincent Pargney, der Marketing Assistent von Titus, besetzt überwiegend gerne Automaten Spiele

# PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	10. Monat
Psygnosis	9. Monat
Microprose	50. Monat
Microprose	10. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
Origin	11. Monat
SSI	5. Monat
Maxis	24. Monat
Lucasfilm Games	25. Monat
Lucasfilm Games	37. Monat
Sierra	5. Monat
Origin	13. Monat
Rainbow Arts	16. Monat
Imageworks	5. Monat
Sega	4. Monat
Dynamix	4. Monat
FTL	37. Monat
Origin	1. Monat
Electronic Arts	30. Monat
Rainbow Arts	1. Monat





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

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospeltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

### Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die GRAFIK-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die POWER-WERTUNG. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

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

### Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Michael, Martin, Richard, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das

Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

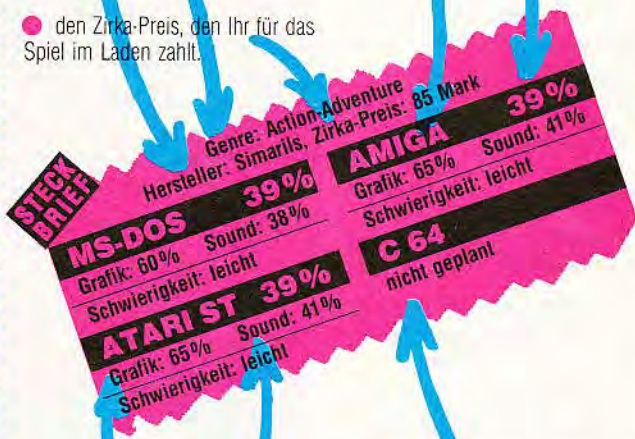
### Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

#### Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.



- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

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



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **POWER-Prädikat**. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer **POWER-Gurke** "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

## Softwarelieblinge

Momentan spielt...

### ... Anatol Locker

Shining in the Darkness (Mega Drive), Phantasy Star III (Mega Drive), Monkey Island 2 (MS-DOS)

### ... Martin Gaksch

Super Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom), Probotector (Game Boy), First Samurai (Amiga)

### ... Richard Eisenmenger

First Samurai (Amiga), Trex Warrior (Amiga), Super Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom)

### ... Winnie Forster

Choplifter II (Game Boy), Fatal Re-wind (Mega Drive), Lotus II (Amiga)

### ... Volker Weitz

Sim Ant (Mac), Civilization (MS-DOS), Populous II (Amiga)

### ... Boris Schneider

Windows Entertainment Pack (MS-DOS), Wing Commander II (MS-DOS), The Immortal (MS-DOS)

### ... Michael Hengst

Bomber Man (Amiga), Choplifter II (Game Boy), Falcon Mark II (MS-DOS)

### ... Knut Gollert

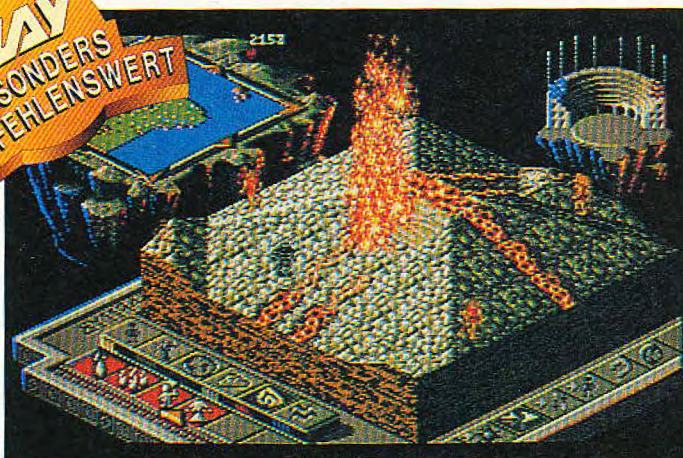
Flames of Freedom (Amiga), Populous II (Amiga), Mercs (Mega Drive)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					
Richard Eisenmenger ri					
Michael Hengst mh					
Volker Weitz vw					
Winnifred Foster wi					
Boris Schneider bs					



## Der 2. Tag der Schöpfung

**POWER PLAY**  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT



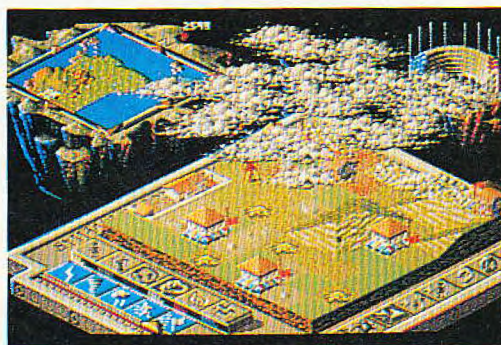
Ein entstehender Vulkan gehört zu den beeindruckendsten und tödlichsten Naturschauspielen der Populous-2-Welt

# Populous 2

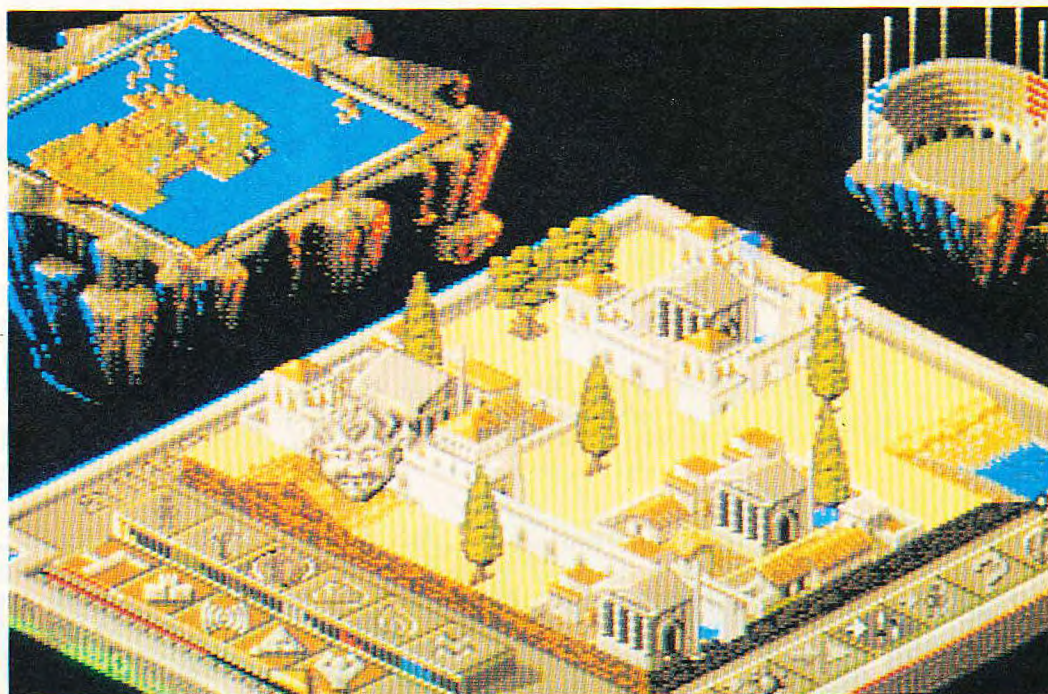
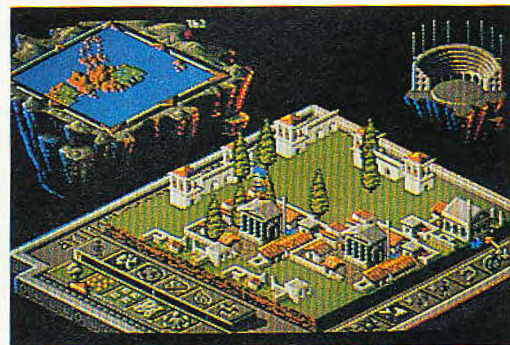
Das englische Entwicklerteam Bullfrog ist pünktlich: Genau ein Jahr nachdem Bullfrog-Boß Peter Molyneux versprach, die "Populous"-Fortsetzung bis Weihnachten '91 fertiggestellt zu haben, flatterte uns die Amiga-Version von "Populous 2" ins Postfach. Da sich am "Schaffe, schaffe, Häusle baue"-Spielprinzip nicht viel verändert hat, dürften sich erfahrene Himmelsfürsten schnell warmgespielt haben. Dafür sollten Veteranen aber auf einen noch größeren Zeitsprung gefaßt sein: Statt ins düstere Mittelalter reist Ihr bei Populous 2 in mythische Zeiten der griechischen Antike.

Wie beim Vorgänger ringt man alleine oder mit einem menschlichen Mitspieler (über Nullmodem-Link) um die Alleinherrschaft über eine schier endlose Anzahl fiktiver Welten.

Als Gott marschiert Ihr nicht selbst über die Kontinente und Inseln, sondern beobachtet aus sicherer Entfernung das Treiben Eurer Anhänger. Der Gott von heute benutzt die Maus: Über fünf Haupt-Icons dürft Ihr insgesamt 29 verschiedene Katastrophen und Naturereignisse auslösen. Dazu benötigt Ihr den göttlichen Treibstoff Mana, den ein hochentwickeltes Volk tonnenweise bei Euch einzahlt, ein kümmerlicher Haufen versprengter Anhänger jedoch kaum liefern kann. Das Mana-billigste Naturereignis ist das An- und Abheben einzelner Landstücke. Da-

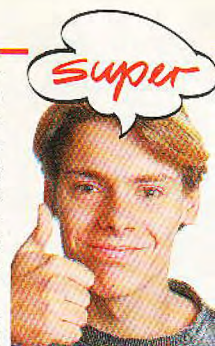


Mit Geduld und göttlicher Spucke schafft Ihr eine Bilderbuchidylle — der Gegner legt dann seine Plagen drüber



Wollt Ihr Eure Städte schützen, könnt Ihr Mauern und Türme errichten (Amiga)

Wer Populous mochte, wird den Nachfolger verschlingen. Der zweite Teil des Götter-Fights bietet gleiche Eigenschaften wie der Vorgänger, verlangt aber, bedingt durch die Fülle an Aktionsmöglichkeiten, noch mehr taktisches Gespür und "göttliche" Finesse. Es wurde alles eine Idee besser und professioneller realisiert. Die Grafik ist niedlich-antik, die Soundeffekte realitätsnah und zahlreich. Trotz aller



Neuerungen läßt sich über den Vergleich zum ersten Teil der Göttersaga streiten. An der Güte des Programms gibt es jedoch nichts zu rütteln. Die Angst vor einem roten Ritter läßt den Populous-2-Spieler ebenso schwitzen, wie den Mana-süchtigen Experten des ersten Teils. Populous 2 wird sich genauso wie der erste Teil in die Herzen aller Computerfans spielen. Dieses Programm muß man haben.

mit fördert Ihr neuen Lebensraum aus dem Meer oder plätzt störende Berge.

Auf einer Ebene entwickeln sich Eure Anhänger am schnellsten: Aus den ersten Hütten werden Häuser, aus kleinen Siedlungen befestigte Städte. Breitet sich das Volk aus, steigt Euer Mana-Vorrat. Einem kräftigen Unwetter über dem Feindesland, einem Strudel oder einer verheerenden



Da wächst kein Gras mehr: Gewitter kombiniert man mit Feuerregen Sumpflage und Erdbeben

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie

Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

**90%**

Grafik: 88% Sound: 80%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

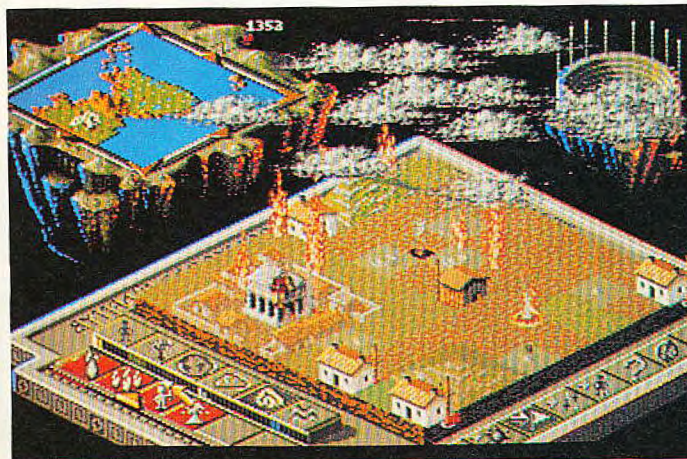
in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



Alle Wetter: Mit Blitz, Donner und giftigen Sümpfen wird dem Feind das Leben schwermgemacht.



Ein zünftiges Unwetter versandelt die Landschaft auf Jahre



Die vier Populous-2-Welten: Wald und Wiesen, ewiges Eis, trockene Wüste und triste Lavalandschaft

Pilzplage steht so nichts mehr in Wege. Die meisten Eingriffe in die Natur haben sowohl positive als auch negative Effekte: Pflanzt Ihr z.B. Bäume, freut sich zwar Euer Volk (die Mana-Abgabe steigt), dafür kann der Gegner schnell einen verheerenden Waldbrand entzünden.

Eure Anhänger führen eine Art Eigenleben, das Ihr jedoch regulieren könnt. Für das grundlegende Verhalten der Männchen gibt es vier Icons: Ihr befiehlt Euren Männchen zu

siedeln, zu erobern, zum göttlichen Magneten (Eurem Symbol, der Gegner besitzt ein eigenes) zu pilgern oder einem Anführer zu folgen. Da Ihr den göttlichen Magneten versetzen könnt, könnt Ihr Euer Volk in jede beliebige Richtung marschieren lassen. Völlig eigenwillig verhalten sich nur die sechs besonders starken Heldentypen, die Ihr als Gott ebenfalls aus den Reihen Eures Volkes ernennen dürft. Diese gehen unter anderem in Ge-



Der langerwartete Populous-Nachfolger schwingt ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite wurde das bewährte und unkomplizierte Auf-und-Ab-Geklicke, das beim Erstling zu Suchterscheinungen führte, beibehalten. Die Anzahl der neuen

Naturkatastrophen, die quantitativ und qualitativ aufgepeppten Grafik und überraschend viele Soundeffekte bringen die notwendigen Neuerungen und die beim ersten Teil fehlende Abwechslung. Dadurch ist trotz des unveränderten Grundschemas Populous 2 komplexer und komplizierter: Man kann den Gegner auf vielfache Art und Weise angehen und Naturkatastrophen

geschickt auch zum Nutzen des eigenen Volkes anwenden. Die Grundsatzfrage läßt sich dadurch nicht leichter beantworten: Ist's nun besser oder schlechter als der erste Teil? Der "einfach-aber-geniale" Charme des Vorgängers fehlt, wird jedoch durch Abwechslung und Detailfülle ersetzt. Da sowohl Populous-Veteranen, als auch die Neueinsteiger ein glänzend in Szene gesetztes Spiel vorfinden, bleibt es Euch überlassen, welches der beiden Götterspiele Ihr auch in zehn Jahren noch zu einem Entspannungsspielchen aus dem Regal holt. Zu den besten Titeln des Jahres 1991 gehört Populous 2 auf jeden Fall.

stalt des Kriegsgottes Ares oder der betörenden Aphrodite auf eigene Faust auf Feindfang.

Euer Ziel ist es, die jeweilige Welt komplett von Anhängern der "falschen" Religion zu säubern. Gelingt das, erhaltet Ihr ein Paßwort und Zugang zur nächsten Welt. Außerdem dürft Ihr jeweils auf ein paar mehr Naturkatastrophen zurückgreifen. Am Anfang ist's nur ein halbes Dutzend, erst viel später ist Euch der Zugriff auf alle 29 gestattet.

Populous 2 spielt Ihr in den beiden schon bekannten Varianten "Conquest" (göttlicher Durchmarsch durch alle Welten) und "Custom" (hier dürft Ihr selbst die verschiedenen Features an- und ausschalten). Das Antlitz Eurer Gottheit setzt

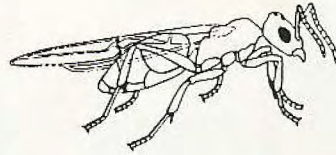
Ihr Euch wie ein Phantombild selbst zusammen. Außerdem können Landkarten von Euch gezeichnet und abgespeichert werden. Die in unserem Preview (siehe *POWER PLAY 10/91*) angekündigten Spielmodi "Challenge" und "Problem" erscheinen nächstes Jahr als Ergänzungssets; bei letzterem müßt Ihr voll entwickelte Zivilisationen vor verschiedenen Katastrophen bewahren, während "Challenge" alle Populous-2-Köner mit komplexen Welten konfrontiert, die Bullfrog selbst für Euch ausgeklopelt hat. *wi*

**Wunder gibt es immer wieder: Ein Titan taucht auf**





Mini-Maxis



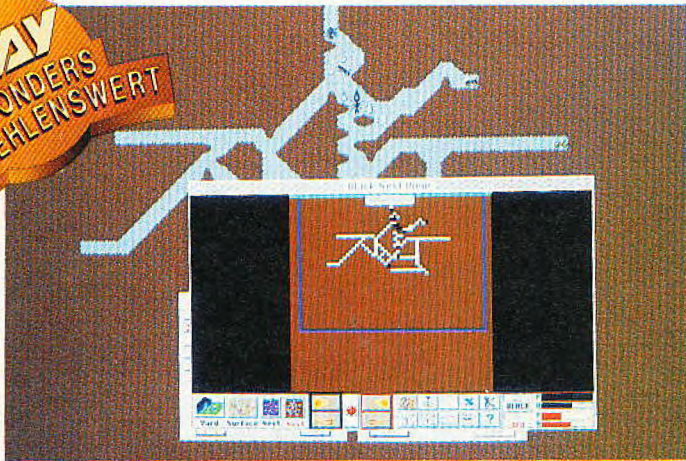
zur Ameise. Spätestens nach ein paar Minuten wächst der Respekt vor diesen emsigen Tierchen ganz gewaltig. Ihr glaubt gar nicht, was eine Ameise alles zu tun hat: Gänge graben, Futter suchen, gefährlichen Spinnen und anderem Getier aus dem Weg gehen, das Nest gegen die Angriffe eines feindlichen Stammes verteidigen — so ein Ameisenleben ist von morgens bis abends ausgefüllt.

Bevor Ihr Euch ins pralle Insektenleben stürzt, besteht die

Die Qual der Wahl:  
Welches Spiel darf's sein? (Mac)

Möglichkeit, sich durch ein "Tutorial" mit der Steuerung der Simulation vertraut zu machen. In einem "Quick-Game" übt Ihr den Angriff auf feindliche rote Ameisen, während Ihr im "Experimental-Mode" völlig frei in Euren biologischen Entscheidungen seid. Richtig interessant wird's im "Full-Game". Hier führt Ihr Euren "Stamm" vom ersten Ameisen- ei bis zur Herrschaft über das ganze Spielfeld.

Prinzipiell steuert Ihr den Ameisensimulator auf zwei



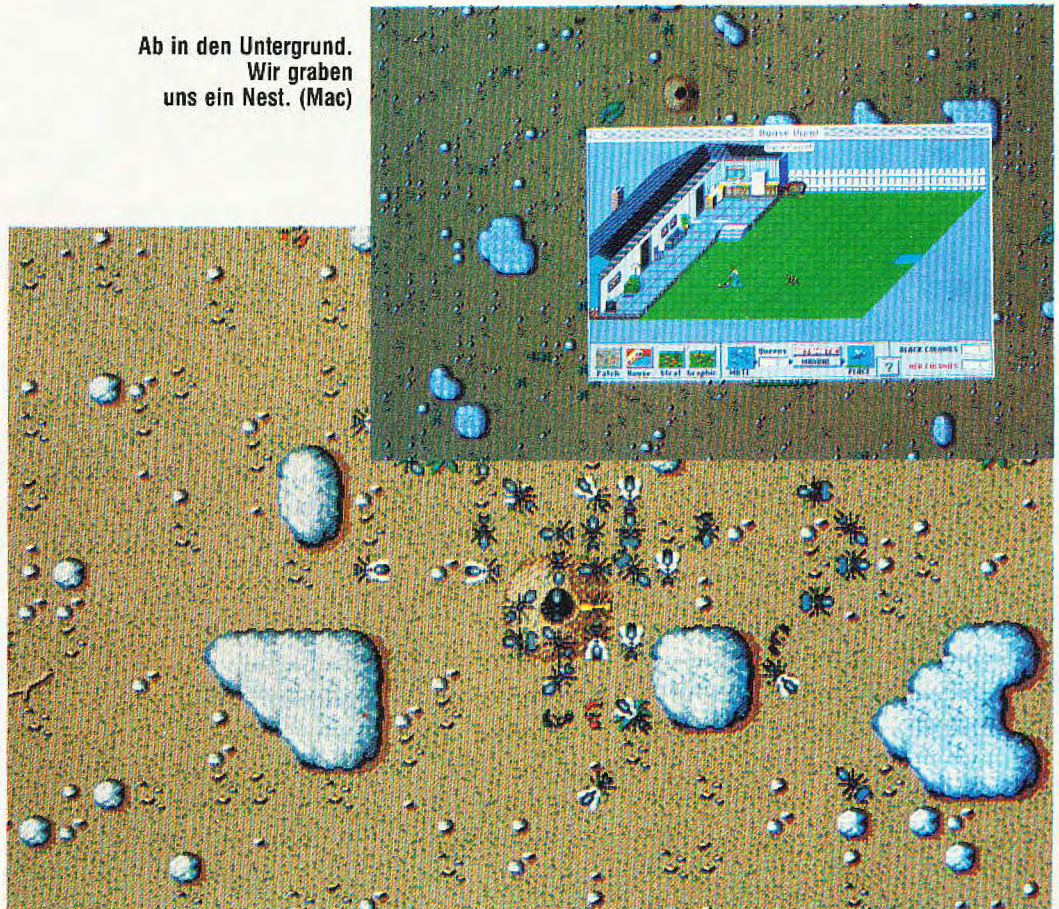
Es gibt viel zu tun. Der ganze Hof will erobert werden. (Mac)



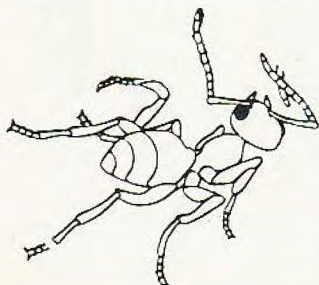
**A**meisen gehören zu den Spezies, die von uns Menschen für gewöhnlich übersehen werden. Die kleinen Krabbeltiere führen ihr Leben im Verborgenen, wuseln in ihren Haufen und haben ihre eigenen Probleme. Der Gedanke, mit diesen Insekten eine ausgewachsene Computersimulation zu machen, ist schon etwas abwegig.

Nach der Städtebau-Simulation "Sim City" und dem Planeten-Bastelbogen "Sim Earth" entführt Euch das Softwarehaus Maxis diesmal in die Welt der Tiere. In "Sim Ant" betätigt Ihr Euch als Manager eines Ameisenhaufens. Damit Ihr das richtige Gefühl für die Belange so eines Insektenstaates bekommt, macht Euch das Programm kurzerhand selbst

Ab in den Untergrund.  
Wir graben  
uns ein Nest. (Mac)



Hilfe, die Roten kommen. Angriff auf die Königin. (Mac)



**STECK BRIEF**

Genre: Simulation  
Hersteller: Maxis, Zirka-Preis: 120 Mark

**MS-DOS**  
in Vorbereitung

**AMIGA**  
in Vorbereitung

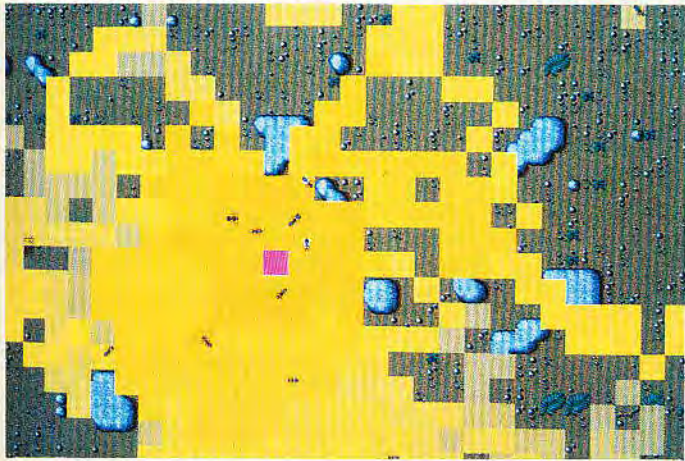
**ATARI ST**  
nicht geplant

**MAC** **87%**  
Grafik: 68% Sound: 19%  
Schwierigkeit: mittel

Sim Ant empfiehlt der Biologe seiner Familie: Ob Oma, Opa, Enkel, Tante, an diesem Spiel dürfte jeder seine ungetrübte Freude haben. Wer erst einmal ein paar Minuten als Käfertier gelebt hat, wird am menschlichen Dasein keine rechte Freude mehr haben. Mit Sim Ant hat man endlich die richtige Balance zwischen Spiel (Sim City) und Lernsoftware (Sim Earth) gefunden. Durch die Konkurrenzsituation zwischen schwarzem und rotem Schwarm bleibt der Spieler hoffnungslos motiviert. Obwohl der Sieg über die Konkurrenz nicht gerade leicht ist, kommt dabei



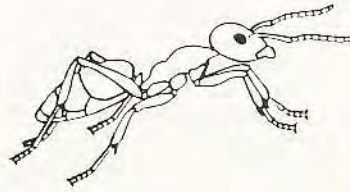
keinerlei Frustration auf — man wird ganz einfach wiedergeboren und der Spaß beginnt aufs neue. Alle Befehlsmenüs sind von gewohnter Maxis-Qualität: kinderleicht, übersichtlich und bis ins kleinste Detail durchdacht. Das Spiel erklärt sich fast von selbst. Spieler, die keine Lust haben, die vorzügliche Anleitung durchzuschmökern, werden in einem kleinen Tutorial sanft in die Spielmechanismen eingewiesen. Wer sich intelligent und kreativ unterhalten möchte, ist im Ameisenhaufen von Sim Ant ganz vorzüglich aufgehoben und wird ständig neu motiviert.



Den Düften auf der Spur. Wo geht's zur nächsten Futterstelle? (Mac)

Bildschirmebenen. Da ist zum einen der Querschnitt durch das heimatliche und das feindliche Nest: Hier brüten die Königinnen neue Larven aus, werden Futtermittel angelegt und neue Gänge gegraben. Das eigentliche Drama spielt

sich über dem Erdboden ab: Aus der Vogelperspektive schaut Ihr auf ein Stück Rasen, das sich nach belieben scrollen läßt und den ganzen Garten umfaßt. Ihr steuert mit der Maus jeweils eine Ameise durch die Landschaft. Braucht



Ups, ab in den Spinnmagen. Wieder eine Ameise weniger. (Mac)

### Die Kommando-zentrale

Die beiden Menüs mit den geheimnisvollen Dreiecken stellen sich schon bald als äußerst nützlich heraus. Hier wird quasi das Schwarmbewußtsein simuliert und das Überleben des Stammes gesichert.

**Behavior Control:** Das Verhalten der lebenden Ameisen.

1. **Forage:** die Futtersuche. Ohne die nötige Nahrung stagniert der Stamm.

2. **Nurse:** die Brutpfleger. Ohne Kinderädchen werden nicht alle Eier ausgebrütet.

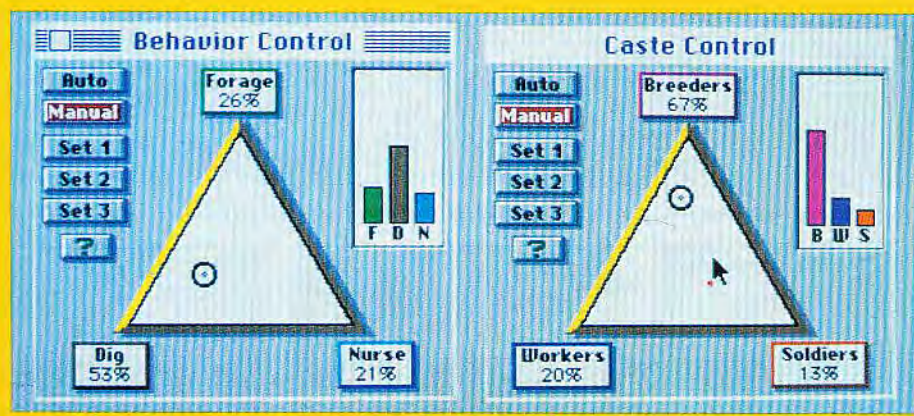
3. **Dig:** die Tunnelbauer. Ohne Platz keine Ausbreitung.

**Caste Control:** Die Larven werden durch Duftstoffe spezialisiert.

4. **Breeders:** Die Brüter kümmern sich ausschließl. um die Eier der Königin.

5. **Workers:** die universell einsetzbaren Arbeitsklaven. Eignen sich als Graber und Futtersucher.

6. **Soldiers:** Völlig unnütz, produzieren nichts, sondern konsumieren nur. Trotzdem in Zeiten der Gefahr sehr wichtig.



Genial-Global



König Hamurabi sah auch schon mal besser aus. (MS-DOS/VGA)

# Civilization

Eine Gruppe halbverhungertes Nomaden zieht durch die weite Steppe. Die Menschen sind verzweifelt, seit Tagen sind sie auf der vergeblichen Suche nach Nahrung. Sie trauen ihren Augen nicht, als sie das Tal erreichen: Saftige Wiesen, klare Bäche und tiefe Wälder bis zum Horizont. Der Häuptling stößt seinen Stab in den Boden. Die erste Siedlung ist gegründet — die Entwicklung der Menschheit beginnt.

Von Sid Meier darf man einiges erwarten: Dem emsigen Programmierer und Mitbegründer von Microprose verdanken wir Klassiker wie "Gunship", "Pirates" und "Railroad Tycoon". Das neueste Strategieprogramm aus seiner Denkfabrik heißt "Civilization" und beschäftigt sich, wie könnte es anders sein, mit der Entwicklung der Menschheit. Natürlich wächst hier nichts von alleine, sondern verlangt nach einem weisen und intelligenten Weltenlenker. Hier kommt Ihr ins Spiel.

Als Führer eines kleinen Volksstammes kümmert Ihr Euch um Wohl und Wehe Eurer Schutzbefohlenen. Zunächst steuert Ihr nur ein einzelnes Siedler-Icon durch die leere Welt. Wenn Ihr einen ansprechenden Platz gefunden habt, baut Ihr eine Stadt, die zur Keimzelle eines riesigen Imperiums werden kann. Ab jetzt liegt die Entwicklung des Volkes allein in Eurer Hand. Ihr entscheidet, was die jeweilige Stadt produziert. Anfangs solltet Ihr vielleicht eine Einheit

Soldaten aufstellen, damit Ihr vor Angriffen feindlicher Barbaren sicher seid.

Ist für ausreichenden Schutz gesorgt, könnt Ihr neue Siedlertrucks zusammenstellen, die dann neue Städte gründen.

Civilization ist Balsam für das eigene Ego: Ich wußte gar nicht, zu was für Leistungen ich fähig bin. Innerhalb von Stunden habe ich nicht nur ein kleines Volk zu ungeahntem Ruhm geführt, sondern ganz nebenbei die Pyramiden gebaut und die Raumschiffe erfunden. Das Beste an diesem Spiel ist, daß Ihr durch nichts eingeschränkt werdet: Ihr könnt sowohl zu kriegerischen Taten schreiten, als auch ganz friedlich ein Volk von Händlern entwickeln. Der Experimentierwut sind keinerlei Grenzen gesetzt. Trotzdem steht der Wettbewerbscharakter des Spiels immer im Vordergrund: Man verzettelt sich nicht im ziellosen Experimentieren, sondern ist ständig auf der Hut vor bösen Feinden.

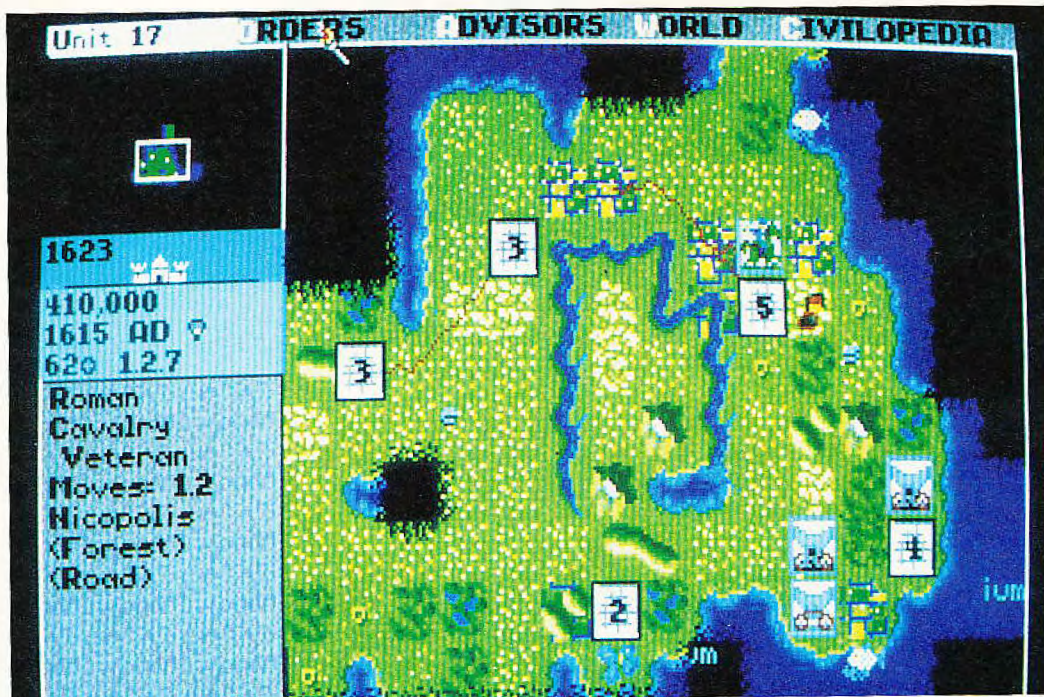


Wie von Sid "Railroad" Meier nicht anders zu erwarten, ist die Steuerung ohne Fehl und Tadel. Durch die geschickte Schwierigkeitsabstufung werden auch professionelle Strategen bis aufs Letzte gefordert. Über eine Kleinigkeit bin ich trotzdem nicht ganz glücklich: Das Spielprinzip ist nicht neu. Der gute Sid hat sich fröhlich aus zwei Quellen bedient. Da ist zum einen das Brettspiel "Civilization" von F.G. Tresham, zum anderen das Computer-Strategie-Spiel "Empire" von Interstel. Ich hätte mir einen kleinen Hinweis in der Anleitung gewünscht. Trotzdem kann ich Civilization jedem empfehlen, auch wenn Ihr Euch bisher nicht für Strategie-Spiele interessiert habt.

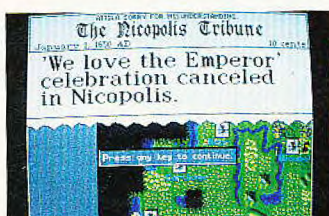
Natürlich kann auch jede Stadt beliebig ausgebaut werden. Ein Marktplatz erhöht die Steuereinnahmen, Kornsilos schützen in Zeiten von Mißernten, Stadtmauern verbessern den Verteidigungswert der Stadt.

Euer Volk verfügt über Wissenschaftler, die fleißig an neuen

Erkenntnissen und Errungenschaften basteln. Es liegt an Euren Entscheidungen, ob z.B. das Rad entwickelt wird und damit die Mobilität steigt oder ein Alphabet entsteht und dadurch das Wissen steigt. Ihr könnt unter Hunderten von unterschiedlichen Fertigkeiten



Julius Weitz und sein römisches Königreich machen sich ganz gut. (MS-DOS/VGA)



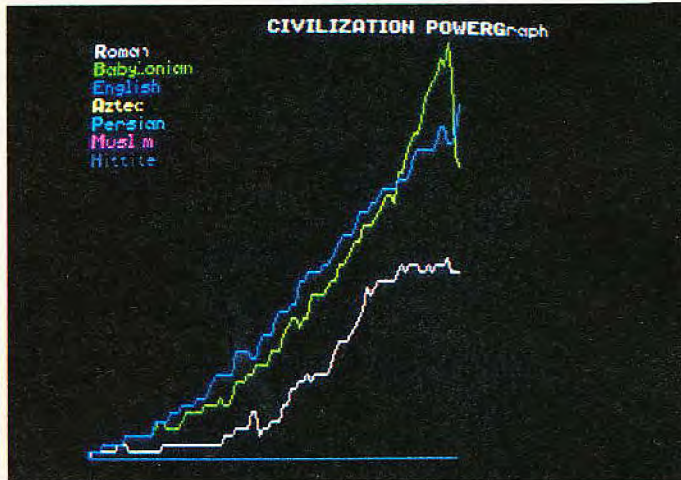
Die Regierungsgeschäfte laufen prima. Sogar die Zeitungen sind begeistert. (MS-DOS/VGA)





Mit den richtigen Erfindungen sind der Zivilisation keine Grenzen gesetzt

wählen. Jede Errungenschaft bringt Eurer Zivilisation einen bestimmten Vorteil. Das wird spätestens dann wichtig, wenn Ihr den ersten Kontakt mit einem fremden Volksstamm habt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad ist die Konkurrenz mehr oder weniger aggressiv. In diesem Fall ist es lebenswichtig, daß Ihr z.B. schon das Schießpulver erfunden habt und der Bedrohung entsprechend entgegenzutreten könnt. Gehört Ihr dagegen zu den friedliebenden Naturen, könnt Ihr durch geschicktes Verhandeln ein Bündnissystem aufbauen. Ist die Bedrohung von außen gebannt, wid-



Alle Länder im statistischen Überblick. (MS-DOS/VGA)

Zustand der aktivierten Truppen-Icons.

Über eine Menüleiste habt Ihr Zugriff auf einen umfangreichen Befehlssatz zur "Feinabstimmung" der Regierungsgeschäfte. Hier werden die Steuern festgelegt, die Truppen dirigiert und die Siedler zur Kultivierung des Landes und zum Straßenbau angeregt.

Fünf unterschiedliche "Wirtschaftsberater" geben bei Bedarf nützliche Tipps für eine optimale Regierung. In einer "Civilopedia" könnt Ihr fast alle Begriffe, die im Programm eine Rolle spielen, nachschlagen. Jede Stadt verfügt ebenfalls über einen speziellen Bildschirm. Hier werden Schätze und Vorräte dargestellt, welche Truppenteile die Stadt bewachen und welche Produkte gerade bearbeitet werden.

Wenn Eure Zivilisation über genügend geistige und wirtschaftliche Kapazität verfügt, könnt Ihr eines der sieben Weltwunder bauen. Die "Hängenden Gärten der Semiramis" verbessern z.B. die Stimmung Eurer Untertanen, mit dem "Leuchtturm von Pharos" haben die eigenen Schiffe keine Navigationsprobleme auf hoher See.

◀ Die militärischen Einheiten des eigenen Landes tabellarisch aufgelistet. (MS-DOS/VGA)



Auf diesem Bildschirm kontrolliert Ihr die Produktion der Stadt

met man sich ganz der Entwicklung nach Innen.

Das Spiel startet in grauer Vorzeit. Genauer gesagt 4000 Jahre vor Christus. Der einzelne Spielzug wird in Phasen ausgetragen. Ihr könnt für jede Eurer Städte eine neue Taktik festlegen und anschließend alle Truppenteile, Siedler, Caravanen und Diplomaten über das Spielfeld bewegen. Sind alle Befehle ausgegeben, kommen die Computergegner zum Zug und zehn Jahre werden von der Lebensuhr abgezogen. Kämpfen verfeindete Truppenteile, entscheidet der Computer, je nach Kampfwert der Einheiten, wer gewonnen hat. Das Spiel endet, wenn Ihr alle Gegner vernichtet habt, selber den Kürzeren zieht oder

das Volk soweit entwickelt ist, andere Planeten zu besiedeln.

Ihr verschiebt Eure Icons auf einem detaillierten Kartenausschnitt der Welt. Leider sind dort nur solche Länder zu sehen, die Ihr schon bereist oder anderweitig erkundet habt. In späteren Spielepochen seid Ihr nicht mehr auf langsame Caravanen angewiesen, sondern erkundet unbekannte Gebiete einfach mit Flugzeugen und Schiffen. Mit diesen nützlichen Einrichtungen lassen sich Truppenteile auch bequem zu entfernten Ecken der Welt transportieren. Neben der Detailkarte bietet der Bildschirm noch zahlreiche andere Informationen. Der aktuelle Entwicklungsstand des Volkes wird ebenso angezeigt, wie der

MILITARY STATUS			
Empire: Active Units: 3885 (0)			
Spears	11/11	3 active	1 in production
Archers	11/11	5 active	—
Warriors	11/11	16 active	1 in production
Knights	11/11	2 active	2 in production
Paladin	11/11	1 active	—
Trigons	11/11	1 active	—

GUT



Civilization macht ohne Zweifel einen Heidenpaß. Mit liebevollen Mausclicken wacht der kleine Imperator über den Werdegang seiner Untertanen — vom Steinzeitalter bis zur Raumflugära. Freudig werden neue Erfindungen ausprobiert, Weltwunder zusammengesammelt, Handelswege erschlossen und militärische Streifzüge unternommen. Die genübliche Mischung aus ein wenig "Railroad Tycoon", einer Prise "Sim City", einem Hauch "Sim Earth" und einem Schuß "Command H.Q." dürfte selbst den härtesten Strategiemuffel weich werden lassen. Taktisch und strategisch bietet Civilization sowohl für den blutigen Einsteiger als auch für den ausgebufftesten Pixel-Eroberer genügend Stoff, um sich die nächsten Wochen zu vertreiben. Leider stören ein paar Kleinigkeiten das famose Herrscherleben. Ein Zwei- oder Mehrspielermodus fehlt unverständlicherweise völlig und nach einigen Stündchen wird das Spiel etwas unübersichtlich ("Hilfe, wo bin ich?"). Über die Verwandtschaft zum gleichnamigen Brettspiel hat sich bereits Volker beschwert.

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie  
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

<b>MS-DOS</b>	<b>88%</b>	<b>AMIGA</b>
Grafik: 64%	Sound: —	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar		
<b>ATARI ST</b>	<b>C 64</b>	
nicht geplant	nicht geplant	



# Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Selt über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus \*

\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Thunderboard PC-Soundkarte ..... 299.00  
PC Soundman(Soundkarte+Logical/Rock&Roll) 249.00

AMIGA/ATARI ST	AMI	AST
Alien Breed	64.90	—
Baby Jo **	77.90	77.90
Birds of Prey *	84.90	—
Celtic Legend *	77.90	77.90
Face Off **	69.90	—
First Samurai	69.90	69.90
King's Quest V	96.90	—
Lotus Turbo Esprit II	64.90	64.90
Last Battle **	69.90	69.90
Movie Premier Collection	74.90	—
Pegasus **	69.90	—
Pitfighter *	69.90	69.90
Shadow Sorcerer **	79.90	79.90
Steigenb. Hotel Manager ***	69.90	—
Super Space Invaders **	69.90	69.90
Suspicious Cargo **	69.90	69.90
Terminator 2 **	64.90	64.90
Titanic Blinky	24.90	—
World Cup Rugby	64.90	—

## TOP LEAGUE

\*/\*\*

Ausgezeichnete  
Spielesammlung mit 'Rick  
Dangerous 2', 'F16 Falcon',  
'Midwinter', 'TV Sports  
Football' und 'Speedball 2'.

MS-DOS ..... 84.90  
Amiga ..... 77.90  
Atari ST ..... 77.90

MS-DOS	
AD&D Collection	84.90
Birds of Prey *	89.90
Bundesliga Manager Professional **	84.90
Death or Glory *	84.90
Die Kathedrale **	94.90
Jimmy White Whirl Snooker *	69.90
Long Wolf ***	69.90
Megatraveller 2	94.90
PGA Course Disk	39.90
Police Quest III	96.90
Shadow Sorcerer **	84.90
Space Quest IV	96.90
Spot	64.90
Team Suzuki **	77.90
Terminator 2	74.90
Turtles 2 *	84.90
TV Sports Baseball *	84.90
Willy Beamish/VGA	89.90
Winter Challenge **	84.90

## AIR SEA SUPREMACY

\*/\*\*

Anspruchsvolle Sammlung  
mit den Simulationen 'Silent  
Service', 'Carrier Command',  
'Gunship', 'P47', 'Harpoon'  
und 'F15 Strike Eagle'

Amiga ..... 77.90  
Atari ST ..... 77.90

Gameboy	
Double Dragon II **	69.00
Ghostbusters 2 **	79.00
Gremlins 2 **	79.00
Simpsons **	69.00

Game Gear	
Joe Montana Football	64.90
Outrun	64.90
Put & Putter *	64.90

Lynx	
Checkered Flag **	59.00
Hard Drivin' **	68.00
Viking Child **	68.00

Megadrive	
Jewel Master **	99.00
Shining in the Darkness **	139.00
Streets of Rage **	109.00

Atari Lynx.....	199.00
Game Boy (Gerät plus 1 Spiel).....	159.00
Game Gear (Gerät plus 1 Spiel).....	299.00
Megadrive (Gerät plus 1 Spiel).....	399.00

5000 KÖLN 41 VERSAND  
Dürerstr. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49  
Köln 41 Laden  
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66  
Köln 1 Laden  
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26  
Bonn 1 Laden  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26  
Düsseldorf 1 Laden  
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45  
Frankfurt 1 Laden  
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 180

## POPULOUS 2

\*/\*\*

Amiga ..... 74.90

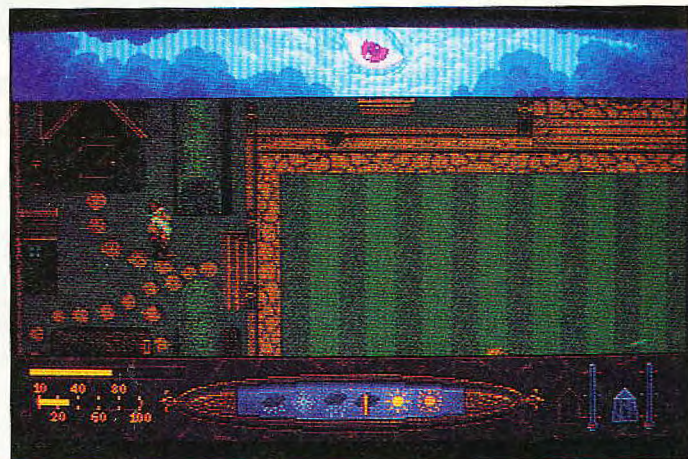
## MONKEY ISLAND 2 \*/\*\*

MS-DOS ..... 84.90  
Amiga ..... 79.90

kleinGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN	
	Rechnungswert	Ihr Anteil
* Vorankündigung	bis 80.- DM bis 140.- DM ab 140.- DM	8.- DM 4.- DM kostenlos
** deutsche Anleitung	bei Vorkasse Ausland	max. 4.- DM leider 25.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM Aufpreis)	UPS Eilpost	zusätzlich 4.- DM zusätzlich 6,50 DM

**BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER**  
**02 21 - 430 10 47**  
Fax: 02 21 - 44 71 61

## Rübezahl lebt



Im Garten steht ein Männlein, ganz still und stumm (Amiga)

## Magic Garden

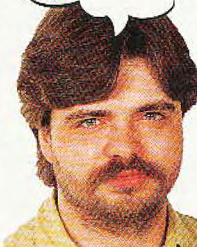
Gartenzwerge haben es auch nicht immer einfach. Zwerg Grobble wurde wegen einer kleinen Dummheit vom König der Gartenzwerge in den "Magic Garden" verbannt. Nur durch geschicktes Hegen und Pflegen der grünen Scholle kann Grobble auf Freilassung hoffen. Ihr steuert ihn per Joystick durch den Garten, der aus verschiedenen Teilen (Blumenbeet, Rasen, Gewächshaus) besteht und aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Um dem grünen Gefängnis zu entfliehen, sollt Ihr Blumen einbuddeln, Gemüse ziehen, Ra-

sen mähen und Unkraut jäten. Rund drei Dutzend Gegenstände (z.B. Harke, Gießkanne oder Batterien), die teilweise erst mühsam gefunden werden müssen, helfen Grobble bei seiner Aufgabe.

Leider stören einige Widrigkeiten das blumige Öko-Dasein. Da machen ein paar Zwergkollegen Grobble das Leben schwer und klauen Rasen, Kletterblumen knabbern Grobble an, und das Wetter spielt auch nicht immer mit. Besondere Anzeigen geben Auskunft über die aktuelle Witterung und die Temperatur. mh

Die Idee, die hinter dem Öko-Zwergenspiel Magic Garden steckt, ist eigentlich vorbildhaft und besonders für jüngere Fans ein frischer Labal im Brutalo-Sumpf der Actionspiele. Da fließt kein Tropfen Blut, die Aufgabe ist anspruchsvoll und freunden. Für meinen Geschmack wirkt der friedliche-süße Mampf aus einem halben Dutzend Spielprinzipien einen Tick zu unübersichtlich, die Steuerung einen Hauch zu kompliziert. Gestandene Spieleprofis spricht Magic Garden kaum an. Datzwizig, die Grafik niedlich. Leider kann ich mich mit Grobble und seiner Freundin nicht so recht an-

gibt so



für wird die Freundin oder weibliche Geschwister schier in Entzücken ausbrechen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 62% Sound: 48%

63%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

## Oh my lord



Der Kartenausschnitt wird mit Hilfe der Pfeile bewegt (C 64)

# Lords

Die zwei Götter Ihtes und Lodrat leben in Zwietracht. Ihtes versucht krampfhaft, seine Menschlein vor den Übergriffen der Höllengeschöpfe Lodrats zu schützen. Ihr verkörpert den "guten" Gott Ihtes und steuert im "Populous"-Stil das Leben Eurer Leute. Als Spielfeld dienen verschiedene Welten mit dazwischenliegenden Ozeanen. Euer Männlein darf jetzt Häuser bauen und Brunnen graben. Bei steigender Anzahl und Größe der Behausungen erhöht sich beständig Ihtes Energie. Je größer seine Energievorräte werden,

desto mehr Möglichkeiten sind zur Bekämpfung der feindlichen Kreaturen verfügbar. Auf Maus- oder Joystick-Klick kann gebaut, gesumpft oder das gegnerische Hauptquartier weggeblitzt werden. Weiterhin dürft Ihr Erdspalten erzeugen, Brunnen vergiften und Erdbeben hervorrufen. Die Vermehrung der eigenen Leute hängt von der Güte der Bewässerung (Brunnen) und von der Größe der Häuser ab. Habt Ihr alle Welten gesehen, dürft Ihr Euch mit einem Editor unendlich viele neue und knackige Szenarios bauen. *kn*

Bekanntlich gibt es Populous auf dem C64 nicht. Auf den ersten Blick schließt "Lords" erfolgreich diese Softwarelücke. Doch schon nach wenigen Minuten folgt die Ernüchterung. Die Grafik wirkt popelig und der Sound versteckt sich im Wüstensand. Das Häuserbauen erfolgt nach einem wahllosen Prinzip. Euer Männlein wetzt in alle



Himmelsrichtungen, nur leider nicht dahin, wo er gebraucht wird. Die von Euch auszuführenden Aktionen beschränken sich auf wirres hin- und hergeklicke, um die "bösen Schwarzhaarigen" (laut Anleitung) auszurotten. So schlaue die Spielidee auch sein mag, Populous hat einen solchen müden Verschnitt nicht verdient.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 60 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA**  
nicht geplant

**ATARI ST**  
nicht geplant

**C 64** 42%  
Grafik: 42% Sound: 16%  
Schwierigkeit: einstellbar



**Ein guter Rat!** Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC		Am/ST	PC
Armour Alley		69,95	Megatraveller 1	64,95	75,95
Atomino	59,95	66,95	Metal Masters	61,95	
Bandit Kings *	83,95	83,95	Midwinter 2 *	70,95	a. A.
Battle Command	64,95	70,95	MIG 29 Fulcrum	79,95	79,95
Battle Isle *	70,95	a. A.	Might & Magic III	a. A.	79,95
Big Business	51,95	58,95	M. U. D. S. (Amiga/PC) !	25,95	25,95
Blues Brothers	57,95	65,95	N. A. M.	70,95	83,95
Bombuzal+Xenon 2 !		25,95	North & South !	26,95	26,95
Brat	53,95		On the Road	64,95	
Bundesliga Man. Prof. *	69,95	69,95	Pirates	57,95	57,95
Cadaver	63,95		Police Quest III	85,95	85,95
Cadaver-The Pay Off	39,95		Pools of Darkness		73,95
Castles *	a. A.	75,95	Railroad Tycoon	72,95	81,95
Chips Challenge	57,95	59,95	Red Baron e.		80,95
Chuck Yeag. AFT 2.0	59,95	65,95	Red Baron dt.		85,95
Chuck Yeag. Air Combat		75,95	Return of Medusa	64,95	70,95
Command H. Q.		77,95	Revelation	48,95	54,95
Crystals of Arborea	60,95	60,95	Secr. of Monkey Island 2	a. A.	a. A.
Das Boot *	69,95	79,95	Secret Weap. o.T. Luftw.		88,95
Deuteros *	69,95		Shadow Sorcerer *	69,95	79,95
Elite Plus		83,95	Silent Service II	75,95	75,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	77,95	Sim City/Populous	70,95	70,95
F-15 II Scenario Disk		40,95	Sim Earth *		88,95
Fate - Gates of Dawn *	73,95	87,95	Sorcerers Appliance		85,95
Falcon 3.0 *		a. A.	Space Quest IV		85,95
Flight of the Intruder	85,95	85,95	Speedball !		19,95
Genghis Khan *	83,95	83,95	Spirit of Adventure	64,95	70,95
Gods	63,95		Super Monaco G. P.	60,95	
Golden Axe	66,95	74,95	Toki	62,95	
Great Courts 2	65,95	65,95	Traders	65,95	
Gunship 2000		84,95	Transworld	64,95	70,95
Heart of China		82,95	Turrican II e. I	29,95	
Hilireet Blues	63,95	63,95	TV Sports Football !	25,95	25,95
It came from the Desert !		29,95	UMS II	70,95	83,95
Invest	54,95	64,95	Warlords *	60,95	74,95
Jetfighter II		86,95	Wing Commander II		85,95
Joe Montana Football		81,95	Wing C.Speech Acces.		38,95
Larry I VGA		85,95	Winzer	64,95	70,95
Larry 5		85,95	Xenon II !		19,95
Legend of Faerghail e. !		25,95			
Lemmings	55,95	75,95	3D-Construc. Kit ST 90,95-PC/Am 116,95!		
Links		89,95	Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.		
Links Kurs Disk 1-5 je		38,95	*= Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. != solange Vorrat reicht.		
Lotus Turbo Chall. 2 *	59,95				
Manchester United Eur. *	64,95	64,95			
Martian Dreams		83,95			
Mega lo Mania *	69,95	a. A.			

Versand per UPS Nachnahme (+12,- DM), auf Wunsch per Post Nachnahme (+ 8,- zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr). Für Vorauskasse bitte vorher anrufen. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 58660 Iserlohn. Tel. 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.

Anzeige



# Das

## "Ich fasse's nicht"- Angebot von Korona!

# Mega-lo-Mania

(Amiga) **DM 55,-**

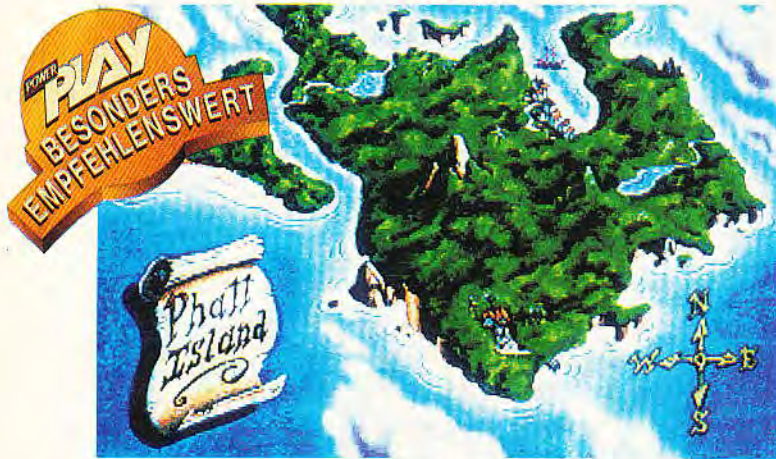
Powermonger (Amiga) **DM 25,-**

Software  
Katalog **DM 0,-**

Tel: 05241 / 18 28  
Fax 05241 / 130 43  
Btx \* Korona #  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
4830 Gütersloh

Solange der Vorrat reicht!  
Software zuzügl. Versandkosten.

LeChuck strikes back



Phatt Island ist das Vergnügungszentrum für Piraten



Auch die Piraten aus Teil Eins sind wieder da

# Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Guybrush Threepwood hängt mit einer Hand an einem Seil über einem tiefen Abgrund. In der anderen verkrampften Hand baumelt eine Schatztruhe. Während er verzweifelt nach einer Lösung sucht, am Seil hochzuklettern, ohne die Truhe fallen zu lassen, fällt ein zweites Seil neben ihm herab. Herunter hangelt sich Gouverneurin Elaine Marley und meint: "Dich trifft man aber auch an den unmöglichsten Orten. Was treibst Du denn hier?". Guybrush antwortet: "Das ist eine lange Geschichte...", doch Elaine meint, "Ich hab viel Zeit.". Also erzählt Guybrush, wie es ihm im letzten Jahr ergangen ist...

Mit dieser Wiedersehensszene (die zugleich ein origineller Vorgriff auf die Handlung ist) startet die Fortsetzung zu einem der erfolgreichsten Adventures des letzten Jahres: "Monkey Island 2: LeChucks Revenge" erzählt die neuen Abenteuer des Jung-Piraten Guybrush Threepwood und seines toten Widersachers LeChuck.

Alles beginnt damit, daß Guybrush viel an Popularität verloren hat. Sein Ruhm, der Sieger über LeChuck zu sein, ist ziemlich verblaßt. Insbesondere da Elaine Marley, die sich von Guybrush getrennt hat, ebenfalls behauptet, LeChuck vernichtet zu haben. Um seinem Stern am Piratenhimmel

neuen Glanz zu verschaffen, steckt sich Mr. Threepwood ein hohes Ziel. Er will den legendären Schatz "Big Whoop" finden, den schon Generationen von Piraten vergeblich aufspüren wollten. Auf seiner Irrfahrt durch die Karibik ist Guybrush schließlich auf Scabb Island gelandet — was sich als großer Fehler und Start eines neuen Abenteuers erweisen soll.

Scabb Island wird nämlich von einem ungemütlichen De-

spoten beherrscht: Largo LeGrande verlangt hundert Prozent Einkommenssteuer, totalen Gehorsam und mehr. Außerdem fordert er derart horrenden Gebühren für auslaufende Schiffe, daß praktisch alle, die auf Scabb Island gestrandet sind, nie wieder wegkommen.

Kaum begegnet Guybrush dem bösen Largo, passiert etwas sehr Unangenehmes: Largo knöpft ihm einfach das ge-

samte Geld ab. Ohne einen Pfennig in der Tasche kann Guybrush niemanden "überreden", ihn heimlich von der Insel wegzubringen. Nur einer würde Guybrush sein Schiff zur Verfügung stellen: Captain Dread. Doch bevor Dreads Schiff ausläuft, hat Guybrush drei Prüfungen zu bestehen (hatten wir das nicht schon mal?). Er muß ihm einen neuen Talisman beschaffen, genug Geld aufreiben und Largo das Handwerk legen.

Während der drei Prüfungen erfährt Guybrush, daß es den "Big Whoop" tatsächlich gibt. Vier Piraten haben ihn entdeckt, fanden ihn aber zu gefährlich für die Öffentlichkeit, teilten ihn in vier Teile und versteckten sie an sicheren Plätzen. Guybrush muß nur alle vier Teile aufspüren und zusammensetzen, um den Fundort von "Big Whoop" kennenzulernen.



Eine ungewöhnliche Methode: Sarg als Paddelboot



Die einsamen Nächte sind vorbei, Baby. Gib mir deine zweite Chance. Wie immer. Präge dich ein. Wie immer. Baby. Ich hab noch andere Elan in Power.



Gehe zu  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



Gehe zu  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



Schau an  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



Schau an  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



Du trinkst zuerst.  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



GUYBRUSH!



Schau an  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke



Schau an  
Gib Schau an Benutze  
Nimm Rede mit Drücke  
Öffne Schließe Ziehe

In LeChucks Festung ist es ziemlich ungemütlich

**Die Umsetzungen**

"LeChuck's Revenge" erscheint zuerst in einer englischen VGA-Fassung für MS-DOS-PCs. Darauf folgt dann kurze Zeit später die deutsche Umsetzung. Eine spezielle EGA-Version (wie bei Teil Eins) wird es nicht mehr geben — durch einen technischen Trick läuft die VGA-Version zwar unter EGA, aber sehr langsam und nicht besonders schön, weswegen wir dringend zu einer VGA-Karte raten. Die PC-Version benötigt in jedem Fall eine Festplatte, von Diskette klappt nichts.

Im Frühjahr '92 erscheint die Amiga-Version, diese allerdings zuerst in deutsch, die englische folgt hier einige Wochen später. Die Amiga-Umsetzung wird den 32-Farben-Modus des Amiga unterstützen. Eine Atari-ST-Adaption wird es diesmal leider nicht mehr geben. Für den ST müßte, da er nur 16 Farben darstellen kann, die gesamte Grafik neu gezeichnet werden (bisher wurde auf ST die EGA-Grafik verwendet). Lucasfilm Games sagt, daß sich dieser Aufwand bei den weltweit geringen Verkaufszahlen nicht mehr lohnt. Alle Angaben beruhen auf Aussagen des Herstellers.

Die deutschen Übersetzungen werden, wie bei den bisherigen Spielen auch, von Boris Schneider gemacht. Boris macht die Übersetzungen unabhängig von seinen Spieletests bei POWERPLAY und hatte auf diesen Testbericht sowie die Wertung keinen Einfluß. vw



Captain Dread führt Euch zu drei verschiedenen Inseln

Witzpirat Guybrush kommt vom Regen in die Traufe: Die Abenteuer die wir im ersten Teil erlebt haben, sind nur eine laue Brise gegen die aberwitzigen Situationen der Neuauflage. Allein der Wettbewerb im Weitspucken hat einen Spiele-Oscar für die witzigste Computerszene verdient. Monkey-Island-Veteranen werden auf Schritt und Tritt auf alte Bekannte treffen: Alle Zusammenkünfte mit den Kumpen des ersten Teils werden Lachmuskel-erschöpfend zelebriert.



Für eine Sache muß man den Leuten von Lucasfilm besonders dankbar sein: Im Gegensatz zu den immer leichter werdenen Sierra-Abenteuern, wird hier knakig-gehaltvolle Knobelkost geboten, die selbst Rätselspezialisten fürs Erste beschäftigt. Wer sich über die Weihnachtstage und danach intelligent und stilvoll unterhalten möchte, kommt an Monkey Island 2 nicht vorbei. Die Empfehlung aus der Redaktion: Segelhissen und sofort in See stechen.

Die Suche nach dem Schatz erweist sich bald schon als lebenswichtig: Denn als Guybrush seinem Widersacher Largo beweisen will, daß er tatsächlich LeChuck entzötet hat, zeigt er ihm sein einziges Lebeweststück — den Bart von LeChuck. Pech für Guybrush,



### Der Vorgänger

Wer "The Secret of Monkey Island" noch nicht kennt, sollte das schnellstens nachholen. Dieses Adventure erreichte letztes Jahr die *POWER-WERTUNG* 92, wurde "Adventure des Jahres" und steht seitdem hoch in unseren Lesercharts. Hier eine kurze Handlungsbeschreibung: Guybrush Threepwood will Pirat werden und muß durch drei Prüfungen: einen Schatz suchen, einen Gegenstand klauen und den Schwertmeister besiegen. Während der drei Prüfungen wird sein neuer Schwarm, Gouverneurin Elaine Marley, vom Geisterpiraten LeChuck gekidnappt. Guybrush segelt nach Monkey Island, um Elaine zu befreien und LeChuck das Handwerk zu legen. Am Ende gelingt es Guybrush, LeChuck mit einem Spritzer Malzbier (das trägt kein Geist), zu zerstören. vw

### Neuheiten bei Teil 2

Gegenüber dem ersten Teil haben die Programmierer ein paar Details geändert:

- Drei Verben weniger: die Worte "Gehe zu", "Schalte ein" und "Schalte aus" sind entfallen. Geschaltet wird jetzt mit "Benutze". "Gehe zu" erscheint automatisch, wenn kein anderes Wort gewählt wird.
- Symbole statt Worte: Die Gegenstände im Inventory werden jetzt mit kleinen Bildsymbolen angezeigt, anstelle einer Liste von Worten. An der Bedienung hat sich aber nichts geändert, statt Verben kann nun Symbole an.
- Höhere Puzzle-Dichte: In viele Räume muß man zwei- oder dreimal, da sie für mehrere Puzzles designiert wurden. Dadurch ist das Spiel deutlich komplexer als der erste Teil.
- Zwei Schwierigkeitsgrade: Die endgültige Version soll zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit jeweils anderen Puzzles haben. Dies war in unserer Testversion noch nicht eingebaut, uns stand nur die "schwere" Version zur Verfügung.
- Lichtquellen-Modus: Die Spielfiguren werden in Szenen mit Lampen automatisch dunkler oder heller, wenn sie sich im Raum bewegen. vw



Wird LeChuck in letzter Sekunde siegen?

daß LeGrand ein ehemaliger Kumpel von LeChuck ist, sich den Bart schnappt und Rache schwört. Denn mit dem Bart kann er LeChuck wieder zum Leben erwecken — der Malzbier-Tod war nur vorübergehend. Nun ist LeChuck mit Rachegehlüsten hinter Guybrush her. Und die Legende sagt, daß lediglich das Geheimnis von "Big Whoop" ein für allemal LeChuck vernichten kann.

Die drei Inseln sind nicht der einzige Handlungsort. Hat man die Karte zusammengestellt, muß man noch die Schatzinsel finden (auch da gibt's ein paar Puzzles) und sich LeChuck in seiner Festung stellen (das große Finale).

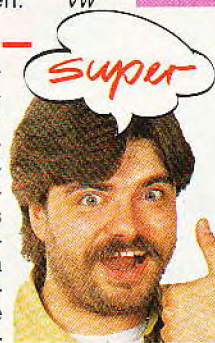
Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus, indem eines von neun Verben am unteren Bildschirmrand und dann eines der Objekte angeklickt werden. Dabei entstehen automatisch Kommandos wie "Öffne Tür", "Nimm Umschlag" oder "Rede mit Elaine". Kommt man mit anderen Personen ins Gespräch, kann

man für Guybrush immer aus einer Liste von mehreren Antworten wählen. Unser Test basiert auf einer englischen Version, die bis auf den Sound fertig war. Dazu erhielten wir deutsche Bildschirmfotos, damit wir Euch schon die deutsche Version zeigen können. vw

### Grafik mal anders

Bei früheren Lucasfilm-Spielen wurde jedes Bild direkt am Computer gezeichnet. Für Monkey Island 2 haben die Programmierer ein neues Verfahren entwickelt, das auch noch Zeit spart: Die Grafiker malen von allen Räumen Schwarz-Weiß-Skizzen auf Papier. Diese werden dann in den Computer eingescannt. Ist der entsprechende Raum anschließend fertig programmiert, malen die Grafiker eine farbige Version auf Papier. Diese wird wieder gescannt, nachbearbeitet, und dann eingebaut. Praktisch keine Hintergrundgrafik von Monkey Island 2 ist per Malprogramm entstanden. vw

Lucasfilm hat's geschafft. Monkey Island 2 ist leichter, schwieriger — einfach besser als der erste Teil. Die Geschichte, die nahezu nahtlos an den ersten Teil anschließt, ist prima ausgedacht und gewinnt mit jeder Minute an Spannung. Fast alle offenen Fragen werden geklärt: Warum hat Elaine Guybrush verlassen, und kommen sie wieder zusammen? Was passierte wirklich, als LeChuck vom Malzbier getroffen wurde? Wo kommt Guybrush eigentlich her? Und was macht ein Grog-Automat auf Melee Island? Wem der erste Teil zu einfach war, der wird hier seine Freude haben. Die Puzzles sind wesentlich komplexer; nicht zuletzt, weil Ihr ständig zwischen den drei Inseln pendelt, da man viele Räume zwei- oder dreimal besuchen muß. Logisch bleiben die Puzzles immer, und wer nicht weiterkommt, erhält von den Gesprächspartnern immer wieder versteckte Hinweise. Geblieben ist der kauzige Humor, der auch vor Selbstironie nicht haltmacht.



So meint Guybrush schon mal "He, das ist ja einmal "He, das ist der erste Teil." Wortspiele, Situationskomik und Slapstick, aberwitzige Dialoge und Puzzles, deren Lösungen zwar logisch, aber so albern sind, daß man nicht darauf kommt, bestimmen das Bild. Das Schwertkämpfen aus dem ersten Teil ist entfallen, aber dafür gibt es einen Grog-Trink-Wettbewerb und einen Weitspuck-Wettbewerb. Wer hier nicht vor Lachen unter den Tisch fällt, muß ein ziemlicher Griesgram sein. Einziger Kritikpunkt: Die gescannte Grafik ist in vielen Fällen farbenfroher als beim ersten Teil, aber es gibt einige Bilder, bei denen sich Details in einem Gewirr bunter Pixel verlieren und nicht mehr erkennbar sind. Aber alles, was für die Handlung wichtig ist, ist immer problemlos zu erkennen. Dieses Spiel zeigt anderen Adventure-Firmen, was eine Harke ist. Es macht Spaß von der ersten bis zur letzten Minute, und ist keinesfalls an einem Nachmittag zu lösen.

**STECK BRIEF**

Genre: Adventure  
 Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 100 bis 110 Mark

**MS-DOS 92%**

Grafik: 80% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

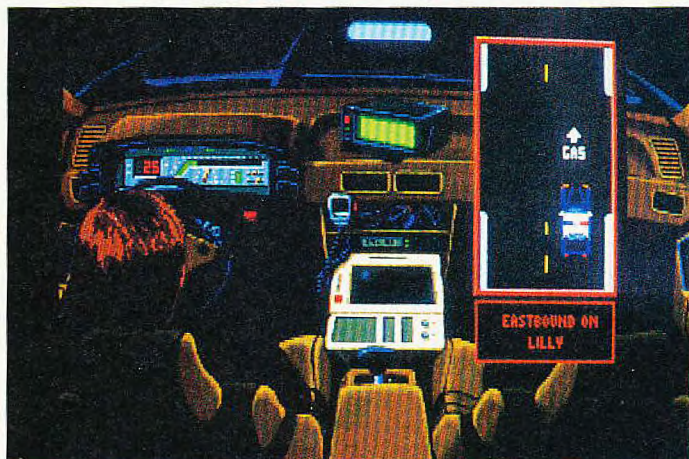
in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



## Müder Bulle



Ab und zu müßt Ihr ans Steuer eines Polizeiwagens

# Police Quest 3

Sonny Bonds hat in Lytton Karriere gemacht. Nachdem er in "Police Quest 1" einen brutalen Drogenhändler dingfest machte und in Teil 2 denselben Dealer auf Rachezug stoppen konnte, ist er inzwischen ein Sergeant Detective in der Mordkommission. Das bedeutet mehr Geld und mehr Büroarbeit.

Doch an diesem Tag muß Sonny aushilfsweise wieder zurück zu den Kollegen von der Verkehrsabteilung. Als Vorgesetzter hält er Briefings und geht auch brav auf Streife, wenn kein anderer Polizist frei ist. Doch da wird er in eine Reihe von Ereignissen verwickelt, die seine kombinatorischen Fähigkeiten aufs Äußerste fordern. Persönliches Interesse besteht durchaus, denn seine Frau ist überfallen und lebensgefährlich verletzt worden.

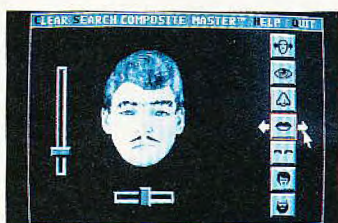
Mit "Police Quest 3" setzt Sierra die Philosophie der ersten beiden Spiele fort, Polizeiarbeit zwar spannend, aber auch realitätsnah darzustellen. Viele der Puzzles basieren darauf, sich im Handbuch über korrekte Polizeiprozeduren zu informieren und diese einzusetzen. Für Fehler gibt es Punktabzug; schlimmstenfalls landet man in Sackgassen.

Das Adventure wird, wie die bisherigen Sierra-VGA-Titel auch, über eine Symbolleiste gesteuert. Dort findet Ihr die entsprechenden Icons für die Befehle, die zur Verfügung stehen. Eintippen ist nicht notwendig. In das Adventure wurden eine Reihe von Zusatzszenen eingebaut. So muß man ei-

nen Polizeiwagen durch die Stadt Lytton steuern oder an einem Computer nach dem Baukastenprinzip Gesichter von Verdächtigen zusammenstellen. Eine deutsche Version ist in Arbeit. *bs*

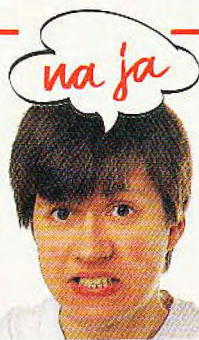


Viele Puzzles sind nur durch ausgiebiges Lesen der Anleitung lösbar (MS-DOS/VGA)



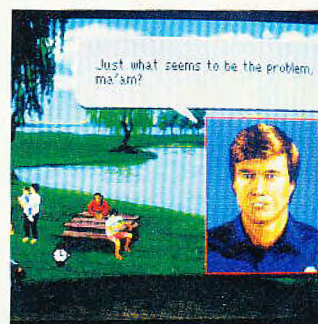
Verdächtige werden zusammengebastelt: Hatte der Schurke einen Schnurrbart oder nicht?

Ich mag ja Sierra, aber langsam gehen mir deren Spiele auf den Keks. Als beim Sprung zur VGA-Grafik gleich mehrere MByte ihr Leben lassen mußten, machten die Adventures eher einen Schritt rückwärts. Larry 5 und Space Quest 4 hat man innerhalb



und das für saftige Preise von über 120 Mark. Bei Police Quest 3 sitzt man länger dran — aber nur, weil die Puzzles manchmal unlogisch sind, nur durch Lesen der Anleitung gelöst werden können oder

schlichtweg nerven. Bestes Beispiel: die Autofahr-Sequenz, die überflüssig ist und den Spieler zwischen Handlungssträngen stets aufs neue aufregt. Außerdem hat man sich sichtlich weniger Mühe bei der Grafik gegeben; andere Sierra-Titel sehen besser aus; die Animationen sind hier teilweise besonders steif und trotz digitalisierens nicht lebensecht. Wer auf Sierra-Spiele steht, wird Police Quest 3 nicht schlecht finden, aber ich stehe auf gehaltvollere Adventures.



Die Grafik ist leider nicht so gut wie bei Space Quest 4 und Leisure Suit Larry 5 (MS-DOS/VGA)

Genre: Adventure		Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>58%</b>	<b>AMIGA</b>	<b>in Vorbereitung</b>
Grafik: 71%	Sound: 75%		
Schwierigkeit: mittel			
<b>ATARI ST</b>	<b>nicht geplant</b>	<b>C 64</b>	<b>nicht geplant</b>



## Minderjährig



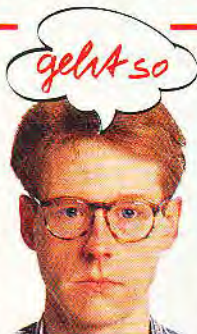
Oh je, eine Audienz beim strengen Direktor (MS-DOS/VGA)

# Willy Beamish

Jeff Tunnel ist ein vielbeschäftigter Mann: Nach den beiden Abenteuern "Rise of the Dragon" und "Heart of China", hat er jetzt ein Spielchen für die ganz Kleinen unter uns programmiert. In "The Adventures of Willy Beamish" steuert Ihr einen ganz normalen amerikanischen Teenager durch sein gar nicht so normales Leben. Willy wird mit allen Problemen konfrontiert, die mit sieben Jahren so anstehen. Böse Babysitter, gemeine Lehrer, ein gruseliger Großvater und ungerechte Eltern. Kein Wunder, daß Willy in seine

Fantasiewelt flüchtet und dort allerlei kleine Abenteuer bestehen muß. Die meisten Aktionen im Spiel werden durch Gespräche gesteuert. Immer wenn Willy eine bestimmte Antwort gibt, läuft das Spiel automatisch weiter. Die Fragen und Antworten werden jeweils in einem Textmenü angeboten. Ein Klick mit der Maus und die nächste Szene erscheint. Außerdem können wir uns mit einer Lupe Gegenstände genauer ansehen. Ab und zu dürfen wir Willy auch selbst aus einem Raum schicken und so die Handlung verändern. vw

Es wäre nicht fair, Willy Beamish unter dem Gesichtspunkt eines ausgewachsenen Adventures zu bewerten. Vielmehr handelt es sich hier um Lernsoftware mit eingestreuten Minimalaufgaben. Adventure-Fans auf der Suche nach knackigen Rätseln sollten deutlich die Finger von diesem Produkt lassen. Falls jüngere Geschwister im



Haushalt sind, die sich gerade an den ersten englischen Vokabeln versuchen, sieht die Lage anders aus: Es macht sicher mehr Spaß, Abenteuer mit Willy zu bestehen und dabei Englisch zu lernen, als im Unterricht aufzupassen. Spielerisch wird man mit neuen Redewendungen und Wörtern vertraut gemacht. Bunt, nett und leicht.

STECK BRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

**MS-DOS 52%**

Grafik: 63% Sound: 70%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

## Abgehoben



Triebwerke an, Landeklappen raus und los gehts (Amiga)

# A 320

Der europäische Airbus gehört zu den sichersten Passagiermaschinen der Welt. Piloten, die dieses Hightech-Wunderwerk geflogen haben, kommen aus dem Schwärmen nicht mehr heraus. Mit der Simulation "A 320" von Thalion könnt Ihr Euch nun selbst von den technischen Qualitäten des Flugzeugs überzeugen.

Die Airbus-Simulation wurde von einem waschechten Luftwaffenpiloten programmiert. Kein Wunder, daß Instrumentierung und Flugverhalten bis ins kleinste Detail der Realität entsprechen. Euer Flugge-

biet umfaßt ganz Westeuropa: Alle Flugplätze und Funkleitstellen sind mit ihren tatsächlichen Rufzeichen und Kennungen implementiert. Ganz wie die Profis müßt Ihr Euch vor dem Start die aktuelle Route mit allen Navigationspunkten auf mitgelieferten Flugkarten zusammensuchen. Wer über 500 Flugstunden erfolgreich bestanden hat, wird zum Chefpiloten befördert. Um den Einstieg zu erleichtern, könnt Ihr im Trainingsmodus ohne Gefahr der Degradierung ausgiebig probefliegen. Testmuster von Thalion. vw

Für Realismus-Fetischisten ist der A 320 genau das richtige: Alle Flugdaten stimmen bis auf die dritte Stelle hinter dem Komma, die Instrumente reagieren genau wie im großen Vorbild. Ihr müßt Euch aber im klaren sein, daß Eure Aufgabe nur im sicheren Fliegen von Punkt A nach Punkt B besteht. Wer etwas mehr spielerische Ab-



wechslung von der Simulation erwartet, ist hier fehl am Platz. Wie im Konkurrenz-Flugtrainer von Microsoft kommt es auch hier nur auf Euer Können als Pilot an. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse relativ unscheinbar und langsam. Eine nüchterne Simulation für "ernsthafte" Piloten. Nichts für Ungeduldige Naturen.

STECK BRIEF

Genre: Simulationen  
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 74%**

Grafik: 52% Sound: 15%

Schwierigkeit: einstellbar

**C 64**

nicht geplant



## Der Vielflieger



Feuer frei: Die F-16 schießt ein paar Raketen ab (MS-DOS/VGA)

# Falcon 3.0

**K**aum eine andere Flug-Simulation hat so viele Preise eingeholmt und existiert in so vielen Varianten wie der berühmte "F-16 Falcon" der Firma Spektrum Holobyte. 1987 sorgte die Ur-Version des Programms auf MS-DOS-PCs für spielerische Furore. CGA war das Höchste und der PC-Piepersound sorgte für satte Ohrenscherzen, aber die verblüffende Realitätsnähe des Spiels ließen so manchen harmlosen Heimpiloten zum "Top-Gun"-Flieger werden. Fast fünf Jahre nach dem ersten Falcon sowie verbesserten Versionen für ATs, Amigas und Atari STs startet Spektrum Holobyte mit "Falcon 3.0" einen Angriff auf den Simulations-Olymp der 90er Jahre.

Ihr fliegt in der neusten Fassung, wie sollte es auch anders sein, den General-Dynamix-Jet F-16 Falcon. Im Gegensatz zu den älteren Spielen gibt es nicht nur ein Einsatzgebiet, sondern derer drei. Neben Missionen in Zentralamerika (Panama) müssen Aufträge in Israel und dem persischen Golf absolviert werden. Bevor Ihr Euch in das Cockpit des High-Tech Jets schwingt, darf in einem umfangreichen Menü der Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen angepaßt werden. Hier wird nicht nur eingestellt, ob Ihr unbegrenzt Munition mit Euch herumschleppt oder der Treibstoff nie ausgeht, sondern auch, wie intelligent sich die Gegner verhalten. Von ziemlich blöd (Feindflieger weichen kaum aus und haben von Taktik keine Ahnung), bis zum Ein-

stein der Fliegerei reichen die Optionen.

Ebenfalls zur Wahl steht das Verhalten der feindlichen Bodeneinheiten. Wunschweise reagieren Flak und Raketenstellungen überhaupt nicht auf Eure Anwesenheit, oder sie ballern beim geringsten Anzeichen Eurer Maschine los. Jede Einstellung, die Ihr vornehmt, hat eine Auswirkung auf die spätere Punktzahl, die es für die Missionen gibt. Je schwie-



Das Cockpit der F-16 wartet mit vielen Anzeigen auf



Wer möchte, darf seinen Piloten sogar neue Gesichter verpassen

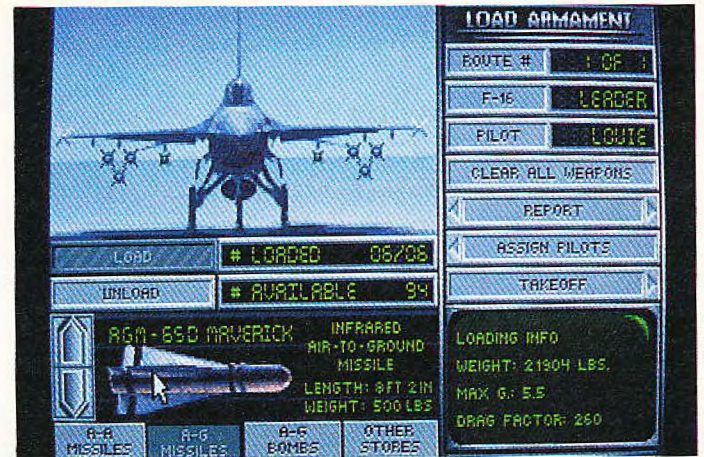
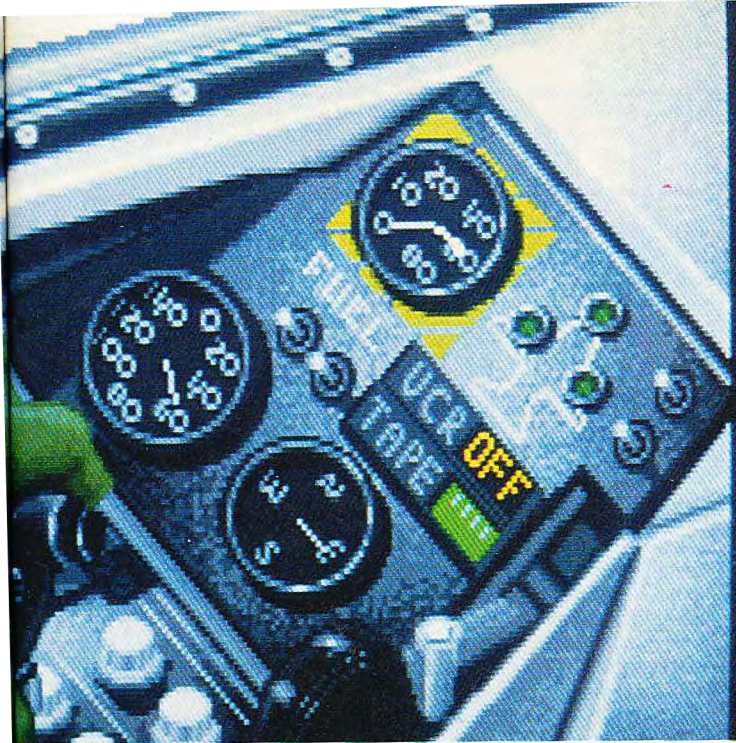
riger der Auftrag, desto höher fallen die Punkte aus; je leichter Ihr es Euch macht, desto weniger Punkte, Orden und Beförderungen gibt es.

Die größte Besonderheit in diesem Menüwest ist die Wahl des Flugverhaltens der F-16. In der leichtesten Einstellung fliegt selbst ein Neueinsteiger wie ein junger Gott: Reduzieren und erhöhen der Ge-

windigkeit beeinflussen die Flughöhe nicht; Wind und Wetter haben keinerlei Effekte auf die Flugbahn. Die originalgetreueste Spielvariante setzt allerdings einen Mathematik-Co-Prozessor voraus. Dieser beschleunigt nicht, wie fälschlicherweise oft angenommen wird, die Grafik, sondern dient ausschließlich der Berechnung komplexer Flugbahnen.

Dazu gehören Auswirkungen von Witterungseinflüssen, Bodenwinden, Luftdruck, Temperaturschwankungen und Änderung der Geschwindigkeit sowie der Richtung. Schaltet Ihr diesen Menüpunkt ein, ohne einen Co-Prozessor in Eurem Computer zu haben, verbringt der Hauptprozessor so viel Zeit mit der Berechnung der Flugbahn, daß nicht mehr viel für die Grafik übrigbleibt. Die Folge: Selbst auf einem sehr schnellen 386er wird die Grafik erheblich verlangsamt. Alle Nicht-Mathematiker sollten den nächst niedrigeren Gang (der immer noch sehr realitätsnah ist) einschalten.

Ein weiteres Option-Menü dient der Anpassung des Programms an die Hardware Eures Computers. Hier wird die Detailfülle der Grafik verändert, eventuell vorhandener EMS-Zusatzspeicher erkannt, werden Effekte sowie Musik an- und ausgeschaltet (eine Soundkarte vorausgesetzt). Übrigens bietet auch Falcon 3.0 den Luxus, sowohl eine Ro-



▲ Die F-16 wird je nach Auftrag individuell bewaffnet (MS-DOS/VGA)

◀ Rechts und links im Cockpit befinden sich zusätzliche Anzeigen (MS-DOS/VGA)



Pech gehabt: Getroffen schmiert die F-16 ab



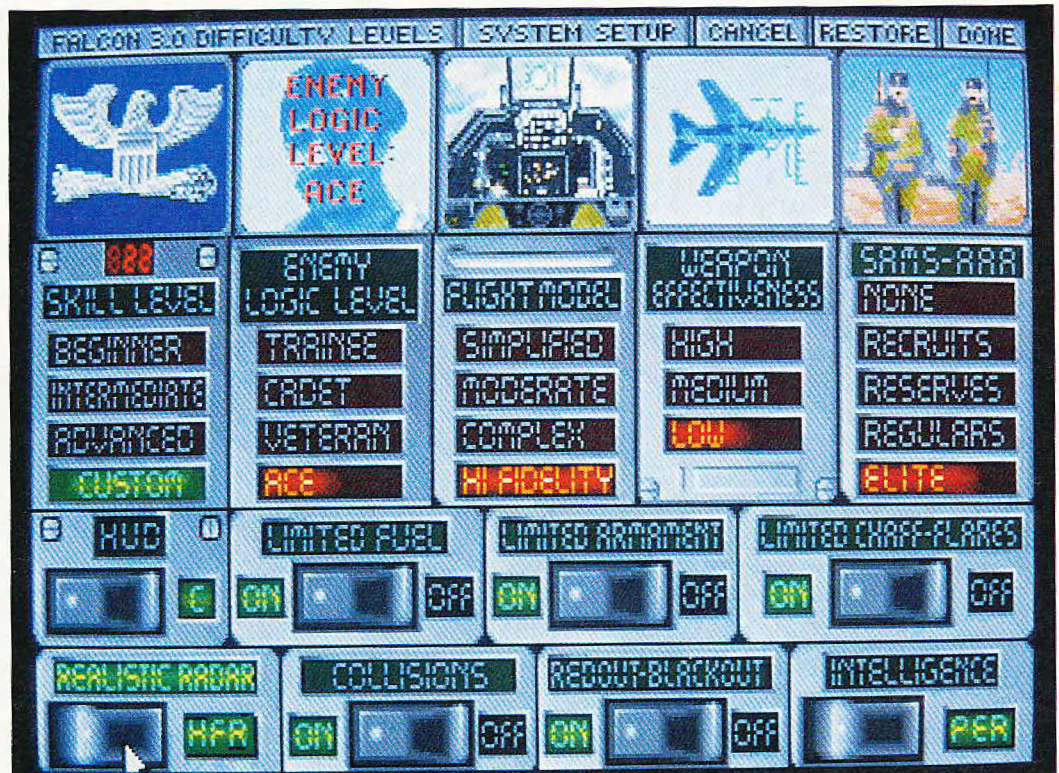
Sowas passiert dem besten Piloten: Aussteigen leichtgemacht (MS-DOS/VGA)



Hier könnt Ihr Euch eine eigene Mission zusammenbasteln (MS-DOS/VGA)

landkarte für die Musik und gleichzeitig einen Soundblaster für Digi-Sprache zu unterstützen.

Sind alle Einstellungen zu Eurer Zufriedenheit erledigt, stellt Ihr per Mausclick eine eigene Staffel zusammen und sucht Euch das Fluggebiet aus. Seid Ihr in den ersten Falcon-Simulationen immer allein unterwegs gewesen, begleiten Euch in der 3.0-Version (auf Wunsch) computergesteuerte Kollegen. Mit den Computer-Kumpels fliegt Ihr per Tasta-



Umschaltfreudig sind die Menüs für den Schwierigkeitsgrad (MS-DOS/VGA)



Die Ordensverleihung in digitaler Pracht

## F-16-Daten

Seit den ersten Plänen der "F-16 Falcon" bis zur neusten Version, der "F-16D", sind fast 20 Jahre ins Land gegangen. Gestartet wurde die Konstruktion der F-16, die es mittlerweile in gut einem halben Dutzend Versionen gibt, Anfang der 70er Jahre. Zuerst als reines Jagdflugzeug und zum Abfangen feindlicher Flugzeuge konzipiert, sind heute die Einsatzmöglichkeiten der F-16 etwas vielfältiger. Neben dem eigentlichen Jagdauftrag dient die F-16 z.B. als Jagdbomber. Für alle, die etwas mehr über die F-16 wissen wollen, haben wir hier die technischen Daten (am Beispiel der F-16C).



- Länge:** 15 Meter
- Höhe:** 5.10 Meter
- Flügelspannweite:** 9.45 Meter
- maximale Reichweite:** ca. 4000 km (mit Zusatztanks)
- Radius im Kampfeinsatz:** ca. 920 km
- maximale Geschwindigkeit:** über 2000 km/h
- Dienstgipfelhöhe:** ca. 15000 Meter
- Leergewicht:** ca. 8.2 Tonnen
- maximales Startgewicht:** ca. 19 Tonnen

tur, Maus oder Joystick auf einem Trainingsgelände unterschiedliche Übungsmissionen, springt via Action-Modus sofort in einen Luftkampf oder versucht Euch an einem Komplettkrieg. Hier werden die Einsätze quasi per Zufall vergeben und Ihr habt keinerlei Einfluß auf Wetterbedingungen und Tageszeit.

Vor dem Start geben Euch Geheimdienstberichte einen aktuellen Lagebericht und die Maschine darf individuell bewaffnet werden. Im Laufe einer solchen Langzeitauseinandersetzung betätigt Ihr Euch nicht nur als Pilot, sondern müßt auch taktische Entscheidungen treffen.

Wer es leid ist, immer nur vorgegebene Aufträge oder mit Computerpiloten zu fliegen, kann mittels Editor beliebig viele Eigenbau-Einsätze basteln und via Modem, Direktdraht oder Netzwerk mit einem oder mehreren menschlichen Co-Piloten in die Lüfte steigen.

Seid Ihr endlich in der Luft, ist die umliegende Landschaft aus der Sicht des Cockpits in ausgefüllter und mit Licht und Schatteneffekten à la "Red Baron" verzierter 3-D-Grafik zu sehen. Natürlich dürfen dem Falcon 3.0 verschiedene Alternativ-Perspektiven nicht fehlen. Auf Knopfdruck schaut Ihr aus dem Cockpit nach links, rechts und hinten. Ebenso vorhanden sind Blickwinkel von außen (z.B. die Maschine von hinten), die sich beliebig drehen und vergrößern lassen.

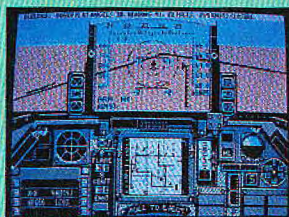
Bei der grafischen Gestaltung der Einsatzgebiete hat

sich Spektrum Holobyte einen besonderen Clou einfallen lassen. So wurden die drei Länder nicht einfach in den Computer gequetscht. Vielmehr sind alle Gebiete so originalgetreu wie möglich anhand von speziellen Landkarten in digitale Form gebracht worden. mh

## Der F-16-Stammbaum

Spektrum Holobytes Simulationsfamilie um die F-16 geht mit dem neusten Streich schon in die vierte Runde.

Der Stammbaum beginnt 1987 mit dem Ur-Spiel "Falcon". Nicht nur die *POWER PLAY* kürte das Programm, das nur mit CGA-Grafik und schrägem Piepsersound aufwartete, zur Simulation



Der Ur-Falcon: (MS-DOS/CGA)

des Jahres. Rund ein Jahr später folgte die aufgepeppte und verbesserte Fassung, die nur auf ATs lief. EGA-Grafik umschmeichelte endlich das Auge des Simulationsfreundes. Nur den nervtötenden Sound ließ Spektrum Holo-

"Falcon 3.0" ist der pure Wahnsinn. Vergeßt alles, was Ihr bisher am Bildschirm eines Computers geflogen seit. Die neuste Version des Kult-Vogels hängt die Flieger-Konkurrenz schon fast im Schongang locker ab. In puncto Realitätsnähe dürfte



der Falcon der ungeschlagene Meister aller Klassen sein. Der Mathe-Prozessor ist übrigens nicht zwingend notwendig — das zusätzliche Plus an Realitätsnähe verschafft nur noch echten Piloten den nötigen Kick. Normalsterbliche wie wir haben schon ohne "Super-Modus" mit den rund drei Dutzend Tasten und einer Hundertschaft Instrumenten alle Hände voll zu tun. Wer bei einem extra-dicken Handbuch und einer "echten" fliegerischen Herausforderung nur noch abwinkt, ist beim "Falcon 3.0", trotz einsteigerfreundlichem Schnupperlevel sicher nicht gut aufgehoben und sollte sich lieber mit dem "Jetfighter 2" begnügen. Spieler, die vor einer handfesten Simulation nicht zurückschrecken, kommen allerdings um dieses Musterprogramm nicht herum. Von der

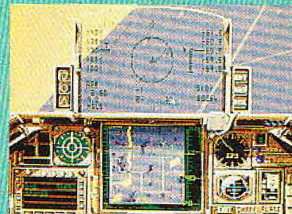
opulenten Optionsauswahl bis zu herrlich intelligenten Feinden, starker 3-D-VGA-Grafik, stimmungsvollem Sound sowie Digi-Zwischenbildern und haufenweise Missionen ist alles vorhanden, was das Herz eines Simulationsfans höher schlagen läßt. Allerdings wird ohne die entsprechende Hardware aus dem Wundervogel eine lahme Ente. Wer sich das Mammutprogramm auf einem 286er (20 MHz) führt, kann zwar mit der F-16 durch die Luft knattern, muß aber auf viele Feinheiten verzichten. Mindestens ein 386er (20 MHz) mit einer fixen VGA-Karte, ausreichend Zusatzspeicher und einem zünftigen Joystick garantieren Flugspaß in Vollendung. Besonders erfreulich ist der Verzicht auf überflüssigen Hurra-Patriotismus im Spiel und im Handbuch. Im Gegensatz zu anderen Programmen des Genres verzichtete Spektrum Holobyte auf herbes Säbelrasseln und markige Sprüche, sondern versah die umfangreiche Dokumentation mit einem Vorwort, das selbst den abgebrühtesten Militaristen nachdenklich stimmen sollte.

byte leider unangetastet. Amiga- und Atari-ST-Besitzer hatten es da etwas angenehmer. Nicht nur, daß ihre Versionen des F-16-Spiels grafisch mehr hergaben (bis auf die Geschwindigkeit), und mit allerlei Zusatzschikanen versehen waren, auch der neue Sound ließ den Krach der PC-Versionen gerne vergessen. Ein weiteres Bonbon gab's für Nicht-PC-Piloten in Form zweier Zusatzdisketten, die lapidar "Mis-

sion Disk 1" und "Mission Disk 2" hießen. Während die PC-Piloten neidvoll auf ihre Kollegen mit Amiga und ST schauten, die sich lustvoll mit Hauptprogramm und Zusatzdisketten vergnügten, werkelte Spektrum Holobyte klammheimlich am Nachfolger "Falcon 3.0". Ein weiterer Ableger der Familie ist eine Spezialversion des ersten Falcon-Spiels, die zur Ausbildung amerikanischer Piloten verwendet wird.



AT-Falcon: (MS-DOS/EGA)



F-16 Falcon: (Amiga)



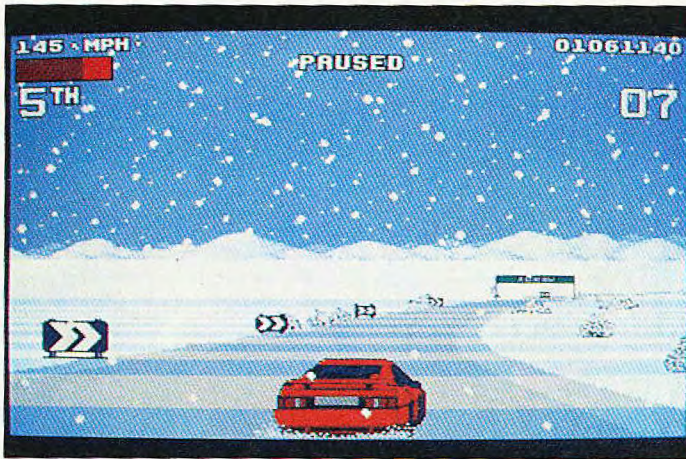
Mission Disk 1: (Amiga)



Mission Disk 2: (ST)



Fahrlässig



Ein frostfester Lotus schlittert dem Ziel entgegen



# Lotus Challenge II

Seit der englische Programmierer Shaun Southern an 16-Bit-Spielen herumfeilt, ist er auf Rennspiele fixiert: Für seinen Arbeitgeber Gremlin in Sheffield stampfte er mit "Lotus Challenge" und zwei "Supercars"-Versionen drei gelungene Raser-Spiele aus dem

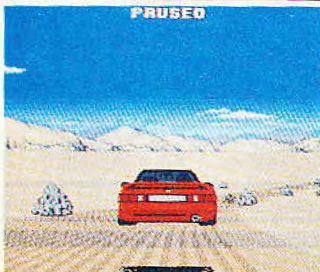
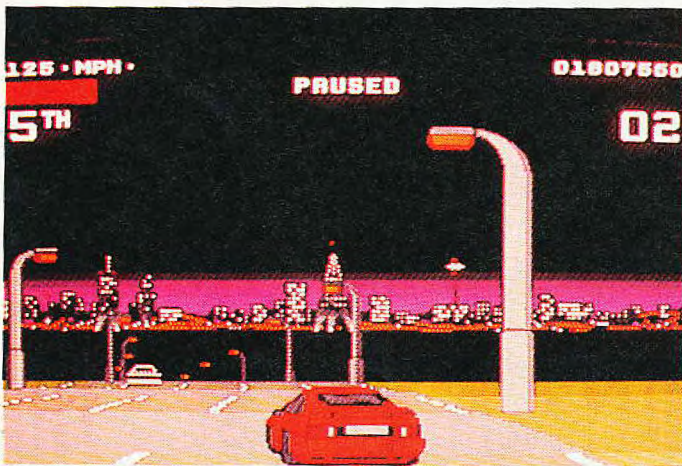
Rechner. Mit "Lotus II" versucht er sich nun ein weiteres Mal an seinem Steckepferd und möbelt zu diesem Zweck den Vorgänger kräftig auf.

Die acht, in je fünf bis zehn Etappen unterteilten Levels simulieren diesmal radikal verschiedene Fahrbedingungen:

Erstmal wird genörgelt: Bei Lotus II fährt man blöderweise gegen ein Endlosfeld an Konkurrenten; heiße Kämpfe um eine gute Platzierung im Mittelfeld oder gar ein verbissenes Duell um den Sieg muß man im Gegensatz zum Vorgänger missen. Außerdem ist der Stadtlevel (Paßwort: "Liverpool") spielerisch eine Frechheit und ein grober Verstoß gegen alle Regeln der Realitätsnähe. Fröhliches Geisterfahren in der Großstadt? Da hat der Entwicklungsleiter wohl gerade ein Nickerchen gehalten. Das Lob: Shaun Southern gelingt es, die drei großen Tugenden eines guten Computerspiels in einem Produkt zu verbinden. Zum einen stimmt die Grafik: Acht verschiedene Rennschauplätze wurden wunderschön detailliert (und technisch geschickt) in Szene gesetzt. Spielt man allein, tröstet



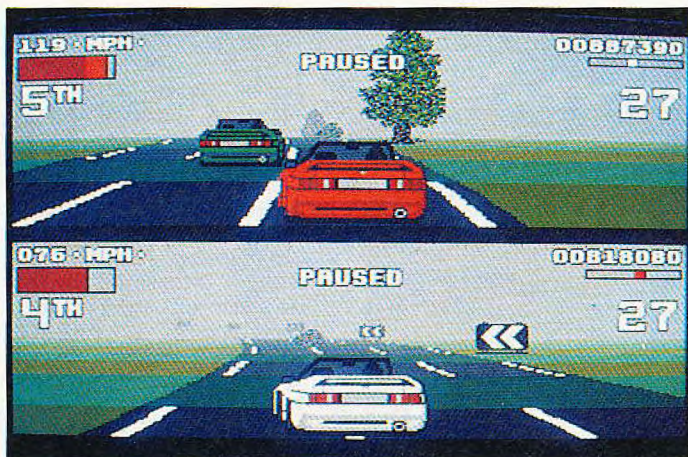
ein beeindruckender Panoramablick über die Einsamkeit vor dem Monitor hinweg — beim ersten Lotus mußte man noch mit einer Bildschirmhälfte vorliebnehmen, die andere blieb ungenutzt. Sound und Musik fallen quantitativ und qualitativ ebenfalls positiv auf: Soundeffekte für jede Spielsituation, sowie geschickt gesampelte Musikbruchstücke zwischen den Spielen, sind mehr als man von Renniteln akustisch erwartet. Schließlich die Spielbarkeit: Sieht man vom furiosen Spaß einer Zweier- oder gar Vier-Spieler-Partie ab, überzeugt das Fahrgefühl auf allen Rennstrecken und auf jedem Untergrund. Dadurch wird Lotus II realistisch und teils äußerst knifflig: Das Kurvenverhalten eines 300-PS-Wagens in Sand der Sahara muß eben mühevoll erlernt werden.



Der neue Lotus ist robust: Durch Schneegestöber und Stadtverkehr kommt er ohne Kratzer und Beule.



▲ Prachtgrafik im Panoramablick: Die Wüste ist einer der schwersten, aber auch ansprechendsten Renn-Levels.



Im Zwei- und im Vier-Spieler-Modus ist der Bildschirm "gesplittet": Hier der Nebel-Level "Pea Soup"

**STECK BRIEF**

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Gremlin, Zirk-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 82%  
Grafik: 86% Sound: 75%

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

Zu Beginn des Rennens testet man die Beschleunigung seines englischen Luxusflitzers auf konventionellem Asphalt und bei freundlicher Straßenführung. Später geht's über Eis und Sand, durch Sturm, Nebel und tiefschwarze Nacht. Ein Zeitlimit entscheidet über Dauer der Rennsport-Tournee, ein Paßwort verbürgt die Qualifikation für die nächst schwierigeren Etappe.

Die Bedienung des neuesten Lotus-Flaggschiffs ist extrem einfach: Man braucht nur lenken und Gas geben. Fährt man Automatik, umgeht man sogar das lästige Gefummel mit der Gangschaltung. Neben der Belegung des Joysticks mit diesen wenigen Funktionen, darf man auch die Anzahl der Mitspieler bestimmen. Spielt man zu zweit, wird der Bildschirm gesplittet, bitten zwei weitere Gasfüße um Aufnahme in den elitären Lotuszirkel, muß man sich ein Null-Modem-Kabel und ein weiteres Lotus Challenge 2 im Laden um die Ecke besorgen. *wi*

**SOUND BLASTER 2.0**

neue dt. Version nur DM 299,-

Originalkarten mit deutscher Anleitung. Kein Grau-Import! Für registrierte Anwender Hotline und Mailbox-Support!

Programm	PC	Amiga
Bane of the Cosmic Forge	77,-	77,-
Battle Isle	88,-	75,-
Börsenfieber	67,-	67,-
Bundesliga Manager Prof.	a.A.	76,-
Chuck Yeager's Air Combat	83,-	a.A.
Elite Plus	90,-	
Eye of the Beholder	77,-	77,-
F-117A Nighthawk	92,-	
F-15 Strike Eagle II	85,-	84,-
Falcon Mark II (**)	a.A.	
Gunship 2000	92,-	
Jetfighter II	97,-	
Larry 1 VGA!	91,-	
Larry 5 *	93,-	
Links	97,-	
Manchester United Europe	64,-	64,-
Monkey Island *	90,-	76,-

Versandservice - kein Laden. Angebote freibleibend. Irrtum u. Preisänderung vorbehalten. Versandkosten Inland bei Vorkasse 5,- DM, NN 10,- DM. Weitere Programme auf Anfrage.

**WEISS EDV** Paul-Löbe-Str. 161 W-4390 Gladbeck ☎ 0 20 43 - 4 77 66

**SOUND BLASTER PRO**

neu! dt. nur DM 698,-

Programm	PC	Amiga
Railroad Tycoon	84,-	84,-
Red Baron *	91,-	a.A.
Secr. Weapons of the Luftw.	91,-	a.A.
Silent Service II	85,-	85,-
Space Quest IV *	91,-	90,- (**)
Turrican II		82,-
Wing Commander II	92,-	
Wing Comm. II Speech Acc.	49,-	
Wing C. II + Sound Blaster 2.0	380,-	

**Klassiker:**

Defender of the Crown	29,-	29,-
Hitchh. Guide to the Galaxy	39,-	39,-
Wishbringer	39,-	39,-
Zork I - III je	39,-	39,-

\* PC-Version für VGA-Karte, \*\* angekündigt

**SOFT.point Versand Jörg Zimmermann**

ODENTHALER STRASSE 3 • 5090 LEVERKUSEN 1  
TELEFON: 02 14/501468

**TOP-Weihnachtsangebot**

\* Bei uns gibt's Prozente \* Wir liefern in Sicherheitsverpackung - ohne Aufpreis! \* 24-Std. Bestellannahme \*

<b>Für PC:</b> Kaiser	DM 94,50	★ Full Blast (Ferr. Form. 1, P 47
Bundesliga Man. Prof.	DM 77,50	★ Rick Danger., 3 weitere Games
Wing Commander II	DM 89,50	★ für ST, PC, Amiga je DM 76,50
<b>Für ST:</b> A320 Airbus	DM 94,50	★
Traders	DM 69,50	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
<b>Amiga:</b> Airbus	DM 94,50	★ Das SOFT.point Special enthält
Mega-Lo-Mania	DM 76,50	★ günstige Sonderangebote
Bundesliga Man. Prof.	DM 65,50	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
		★ Digital-Marketing-Software

Versandkosten: DM 6,-. Lieferung gegen V-Scheck oder Nachnahme (zzgl. NN-Kosten).  
Unsere Preisliste erhalten Sie kostenlos (bitte System angeben) -  
Weitere Angebote für andere Rechner, Konsolen usw., Anwendungen, Lösungsbücher

**H.O.G. Das Beste am Norden...**

	ST	AM	MS
Antares	-	69,95	-
Battle Command	69,95	69,95	72,95
B.A.T.	79,95	85,95	75,95
Cadaver	77,95	77,95	-
Emelyn Hughes Int.	59,95	59,95	-
Eye of Beholder	-	67,95	74,95
Falcon F-16	72,95	82,95	97,95
Falcon Mission Disk I	59,95	59,95	-
Falcon Mission Disk II	59,95	59,95	-
Fate - the gate of D.	74,95	74,95	85,95
Ghengis Khan	-	82,95	82,95
Great Courts II	63,95	63,95	65,95
Hill Street Blues	66,95	66,95	66,95
Indiana Jones	65,95	65,95	72,95
Lemmings	59,95	65,95	-
Links	-	-	99,95
Mega Traveller	74,95	74,95	86,95
Midwinter I	74,95	74,95	86,95
Midwinter II	86,95	86,95	96,95
Mig 29 Fulcrum	79,95	79,95	79,95
NAM	69,95	69,95	82,95
Railroad Tycoon	88,95	88,95	95,95

	ST	AM	MS
Red Baron	-	-	95,95
Return of Medusa	64,95	64,95	-
RVF Honda	69,95	69,95	-
Secret of Monkey I.	72,95	73,95	69,95
Sim Earth	-	-	92,95
Spirit of Adventure	64,95	64,95	72,95
Turrican II	59,95	59,95	-
Ultima V	69,95	69,95	72,95
Ultima VI	-	-	82,95
Wing Commander I	-	-	82,95
Wing Commander II	-	-	89,95
3D Constr. Kid	95,95	109,95	109,95

Das ist natürlich nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordern Sie unseren H.O.G.-Gesamtkatalog an, Sie werden staunen.

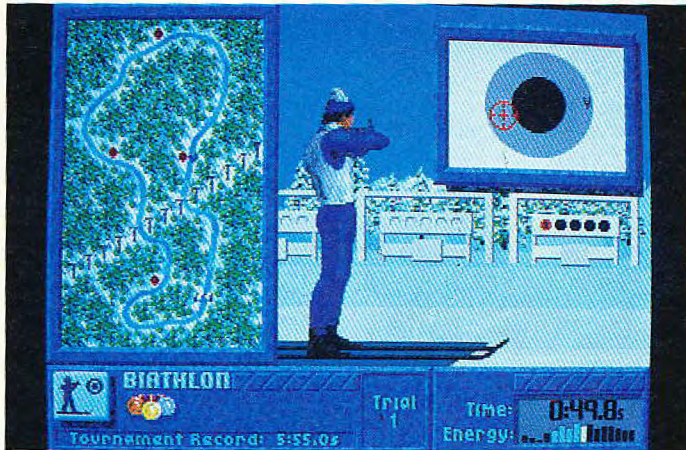
Schon bald der H.O.G.-Shop in HAMBURG!

**H.O.G.**  
HOUSE OF GAMES

An der Mühlenwettern 21  
2102 Hamburg 93  
Tel.: 040/7509340 Tag & Nacht

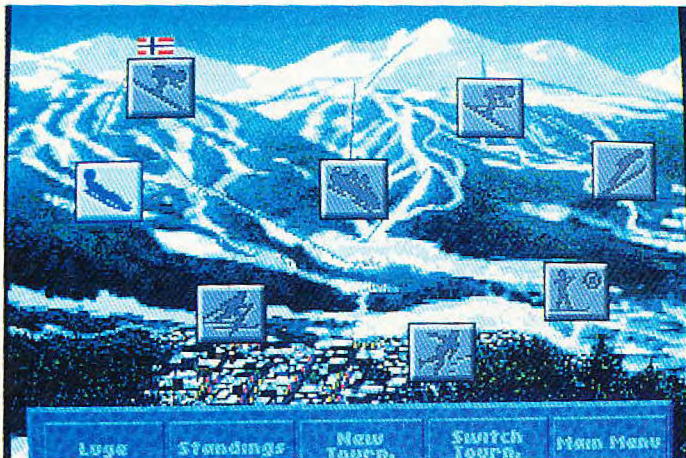
Vorkasse 4,- Nachnahme 7,50, UPS-Nachnahme 9,50  
Ausland nur gegen Vorkasse 10,-

## Olympiade in 3D



Biathlon: Außer Atem und trotzdem treffen?

# The Games: Winter Challenge



Hier wählt Ihr eine der acht Disziplinen an

Im Jahre 1984, zur Sommerolympiade in Los Angeles, brachte die amerikanische Spielefirma Epyx mit "Summer Games" ein Sportspiel heraus, das die Softwarewelt prägen sollte. Auch zur Olympiade 1988 erschienen ähnliche Sportprogramme. 1992, ein weiteres Olympiadenjahr, nähert sich mit großen Schritten und als erster Hersteller kann Accolade mit "The Games: Winter Challenge" einen Medaillenkandidaten die-



Riesenslalom: Wenn Ihr durch die Tore braust, ist Millimeterarbeit gefragt.

Da fühle ich mich gleich acht Jahre jünger! Mit "Winter Challenge" hat Accolade das erfolgreiche Format der "Games"-Serie von Epyx ganz hervorragend wiederbelebt. Das fängt bei der schnellen, detailreichen 3-D-Grafik an, die auch auf einem "normalen" AT ziemlich flott ist, und auf einem 386er Spielhallenqualität besitzt. Obwohl nur wenige Objekte benutzt werden, ist der 3-D-Effekt prima und lädt geradezu zum Spielen ein. Dann haben sich die Programmierer



bei der Steuerung der Disziplinen echte Mühe gegeben. Nie hat man das Gefühl, unfair behandelt zu werden. Wenn man im Baum landet oder aus der Bobbahn rauscht, ist der unvorsichtige Spieler schuld. Lediglich die Musik ist etwas schwach auf der Brust; das wird durch die Digi-Effekte allerdings ganz gut ausgeglichen. Alles in allem das richtige Spiel für kalte Wintertage, wenn ein paar Freunde auf Besuch kommen und man gemeinsam eine Runde spielen will.

ses bewährten Formats vorstellen.

Acht Disziplinen aus dem Bereich der Winterspiele wurden in Disziplinen umgesetzt und in ein großes Programm verpackt. Jede der Disziplinen kann im Training einzeln gespielt werden, aber das richtige Spiel findet im Turniermodus statt: Bis zu zehn Personen treten in allen Disziplinen an und kämpfen um die entsprechenden Medaillen. Wer am Ende die meisten Medaillen hat, gewinnt. Sind weniger als zehn Spieler vorhanden, füllt der Computer die leeren Plätze mit Computergegnern auf, deren Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellbar ist.

Die einzelnen Disziplinen werden alle in 3-D-Grafik dargestellt, wobei am Bildschirm der Rücken der Spielfigur zu sehen ist. Gelenkt wird mit Joystick oder Tastatur. Jede Diszi-

plin hat eine andere Steuerung; einige testen die Geschicklichkeit, andere Reaktion und Timing.

Beim *Rodeln* ist die Steuerung einfach. Wenn man erst einmal gestartet ist, kann der Rodelschlitten nur nach links oder rechts gesteuert werden. Als optischer Tip wird Schnee durch die Kufen aufgewirbelt, wenn man nicht an der Ideallinie entlang fährt. Beim *Abfahrtslauf* legt man sich auch links oder rechts in die Kurven, um keines der Tore zu verpassen. Drückt man den Joystick nach vorne, bückt sich der Skiläufer, um weniger Luftwiderstand zu bieten und schneller zu werden. Umgekehrt wird er langsamer, wenn man nach hinten zieht. In den Diagonalen werden beide Effekte kombiniert.

Der *Langlauf* erfordert Kondition — hier müssen Sie Ihre





Kräfte ein wenig einteilen. Während mit dem Joystick selber ähnlich gesteuert wird wie beim Abfahrtslauf, spielt noch der Feuerknopf (oder die Enter-Taste) eine Rolle. Damit benutzt der Läufer seine Stöcke, um sich abzustößen und Geschwindigkeit zu gewinnen. Wer allerdings die Energie des Läufers auf einfachen Teilen der Strecke verbraucht, wird an einer Stelle, an der es bergauf geht, nicht sehr weit kommen. Beim *Zweierbob* geht es ähnlich zu wie beim Rodeln. Allerdings gibt es hier noch eine Bremse für Notfälle, so daß man einen Unfall eher abwehren kann. Außerdem sollte man zum Start möglichst oft den Feuerknopf drücken, damit die Fahrer besonders schnell anlaufen.

Der *Eisschnellauf* ist eine "Möglichst-schnell-auf-den-Feuerknopf-drücken"-Disziplin. Der Haken: Wer nicht optimal nach links und rechts steuert, verschwendet nicht nur wertvolle Sekunden, sondern landet unter Umständen in der Bande. Der *Riesenslalom* ist von der Steuerung her identisch mit dem Abfahrtslauf, aber durch enger gesteckte Tore wesentlich schwerer heil zu überstehen (von einer Bestzeit reden wir erst gar nicht).

Beim *Biathlon* kommt neben dem Langlaufen auch noch das Schießen auf den Spieler



Skispringen: Mut, Timing und Rückenwind



Jeder Spieler darf sich Namen, Flagge und Gesicht aussuchen



Wir trainieren noch: Hier haben Computerspieler abgeräumt



Eisschnellauf: Nicht gegen die Bande knallen.



Den drei Besten winkt die Siegerehrung



Rodeln: Mit 120 Sachen durch den Eiskanal.

zu. Je nach Verausgabung wackelt dabei das zu steuernde Fadenkreuz ganz gewaltig. Als letzte Disziplin wartet noch das *Skispringen* auf Euch. Hier ist Joystick-Koordination gefragt, denn zuerst müssen Sie durch Links-Rechts-Steuerung auf der Schanze bleiben, im richtigen Moment durch Joystick-unten abspringen, in der Luft die Skier mit oben/unten parallel halten und zur Landung schließlich den Feuer-

knopf drücken — zum unbeschädigten Landen braucht man etwas Übung, für weite Sprünge sehr viel Übung und Fingerspitzengefühl.

Sie können im "Instant Replay" nochmal verfolgen, wie Sie eine Disziplin absolviert haben. Dabei können Sie, wie bei einem Videorecorder, vor- und zurückspulen. Die besten Leistungen (oder schönsten Crashes) können auch auf Diskette verewigt werden. *bs*

## Olympische Spiele

Das Spielgenre der Sport-"Games" wurde von Epyx 1984 mit "Summer Games" entwickelt. Es folgten "Winter Games", "Summer Games II", "World Games" (witzige Disziplinen aus aller Welt), "California Games" (typische kalifornische Spiele), "The Games: Winter Edition" (1988-Remake von Winter Games), "The Games: Summer Edition" (1988-Remake von Summer Games) und schließlich "California Games 2". Andere Hersteller versuchten sich auch an dem Format: Von Tynesoft gab es "Winter Challenge" und "Summer Challenge".

Etwas außer Konkurrenz läuft "Decathlon" von Activision, ein wahrer Joystick-Killer, der noch vor dem ersten Summer Games entstand, aber nur zehn sehr ähnliche Disziplinen aneinanderreicht. Vom Modulkünstler Konami gibt es "Track & Field" Teil 1 und 2, die hauptsächlich auf dem NES zu Verkaufsschlagnern avancierten. *bs*

Winter Challenge landet qualitativ genau zwischen den brillanten ersten paar "Games"-Spielen und den wenig beachtenden letzten Teilen der legendären Sportspielserie. So beeindruckend schnell und fließend die 3-D-Grafik auch ist, mir fehlt ein klein wenig spielerische Substanz. Die Steuerung empfinde ich in den meisten Fällen als zu einfach, um langfristig durch Training immer bessere Leistungen herauszukitzeln. Mir ist eine unkomplizierte Steuerung zwar sympathisch, etwas

mehr Anspruch wäre allerdings besser gewesen. Im Freundeskreis fällt dieser Lapsus kaum ins Gewicht, denn hier zählen Spielfluß, Präsentation und einfache Bedienung viel mehr. Wer vornehmlich alleine spielt, der setzt andere Schwerpunkte. Winter Challenge ist ein clever gestyltes, technisch erstklassiges und spielerisch gutes Produkt, das viele alte Sportspielfans über lange Winterabende hinwegtröstet. Kein Meilenstein der Spieleolympiaden, aber ein erfreulich motivierendes Programm.

**STECK BRIEF**

Genre: Sport  
 Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

<b>MS-DOS</b>	<b>78%</b>	<b>AMIGA</b>
Grafik: 80%	Sound: 65%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel		
<b>ATARI ST</b>		<b>C 64</b>
nicht geplant		nicht geplant



## Avanti, Avanti



Die Handvoll Gegner wird vom Computer gesteuert (Amiga)

## Ohne Speed-Limit



Ein Rennen gegen Zeit und Spielspaß (Amiga)

## Champion Driver

**R**ennspiele, bei denen man die Strecke aus der Vogelperspektive sieht, erinnern mich immer an meine alte Carrera-Rennbahn: Der Spaß lag weniger im Fahren, als im möglichst verwegenen Zusammenbasteln der Fahrbahnen. Auch bei "Champion Driver" war offensichtlich ein kreativer Streckenarchitekt an der Arbeit. Ihr könnt Eure Boliden auf fünfzig unterschiedlichen Rennbahnen zu Schaden fahren. Dabei stehen fünf unterschiedliche Ligen zur Wahl: In der Kart-Liga geht es recht geruhsam zur Sache, während in der

Oberliga, dem Formel-1-Rennzirkus, ein frischeres Lüftchen weht. Immer wenn Ihr zehn Rennen in einer Kategorie gewonnen habt, winkt der Aufstieg in eine höhere Klasse. Für jeden Sieg gibt's eine Geldprämie, die man im nächsten Rennladen gegen einen stärkeren Motor und Spezialtreibstoff eintauschen darf. Da das Benzin aber in keinem Fall für die vorgegebene Renndistanz reicht, muß man unterwegs einen Boxenstopp einlegen. Gesteuert werden die Wägelchen mit dem Joystick. Mit dem Feuerknopf gebt Ihr Gas. vw

## Cisco Heat

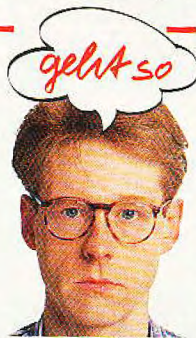
**W**as macht man, wenn die Legitimität von Straßenautoren angezweifelt wird — man ersetzt die Wagen durch Polizeiautos. Mit eingeschaltetem Blaulicht dürft Ihr Euer Gefährt durch die hügelreiche Stadt San Francisco jagen. Ihr seht Euer Auto dabei ständig von hinten, wie man es von "Out Run" gewohnt ist.

Die dreidimensional auf Euch zuscrollende Straße führt um scharfe Kurven und steile Abhänge. Kleinen Hindernissen auf der mehrspurigen Strecke müßt Ihr natürlich ausweichen. Als Polizist darf man

man zwar Stop-Schilder mit 300 km/h überfahren, allerdings muß man sich nicht wundern, wenn's einen dann überschlägt. Das kostet allerdings wertvolle Zeit und vereitelt Euer Vorhaben, Etappensieger zu werden. Achtgeben müßt Ihr auch auf die gegnerischen Autos, sogar rücksichtslose Möbeltransporter und rabiate Taxen sind unterwegs. Drückt man rechtzeitig auf den Feuerknopf, ertönt das amerikanische Martinshorn, und alle auf der Straße befindlichen Wagen weichen (hoffentlich) vor Euer Autorität zur Seite. ri

Champion Driver ist eine ganz klare Sache: Gas geben und die Konkurrenz ausmanövrieren — sonst nichts. Die bunten Rennstrecken und die teilweise verrückte Streckenführung vermitteln eine Jahrmarktsatmosphäre, die gefangen hält.

Leider dürfen wir die Schwachstellen nicht verschweigen. Der größte Nachteil: Es gibt keinen

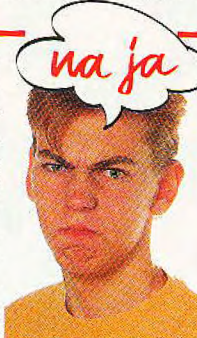


gelt so

Zwei-Spieler-Modus. Die vom Computer gesteuerten Wagen verhalten sich zwar recht clever, trotzdem ist das alles nichts gegen ein Rennen mit einem Kumpel. Fehler Nummer 2: die Kollisionsabfrage. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal passieren, daß der eigene Flitzer ohne einen Kratzer durch die Konkurrenz rauscht.

Spielautomaten auf einen Heimcomputer umzusetzen, war schon seit jeher eine schwere Aufgabe. Mit Cisco Heat haben die Programmierer zwar schnelle 3-D-Rennaction abgeliefert, vor Originalität und Spielwitz schäumt das Programm allerdings

nicht über. Nach zwei-, dreimaligem Befahren der Strecke ist man es leid, den Joystick noch



na ja

weiter zu quälen. Verschiedene Strecken (nicht nur das San Francisco-Auf-und-Ab), mehrere Arten von Gegnern, vielleicht sogar ein paar Extras hätten das Spiel zwar weiter vom Original weggeführt, aber die technischen Unfeinheiten, wie das rucklige Scrolling und die mißratenen 3-D-Effekte etwas abgügelte.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Idea, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 56 %  
Grafik: 55% Sound: 44%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

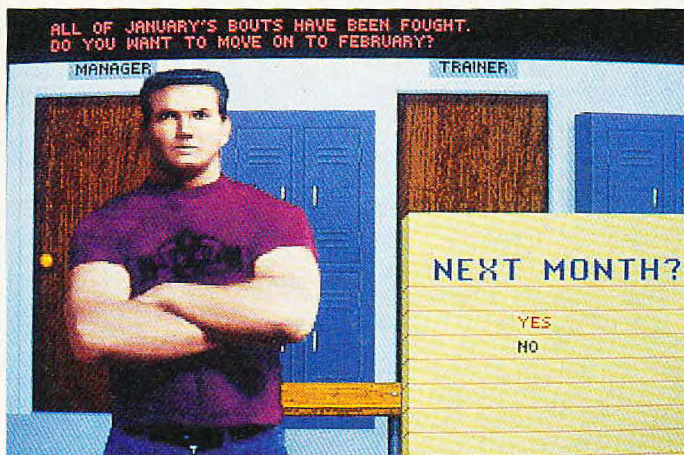
**AMIGA** 35 %  
Grafik: 41% Sound: 44%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
in Vorbereitung



## Blaues Auge



Trotz guter Grafik kein durchschlagendes Spiel (MS-DOS/VGA)

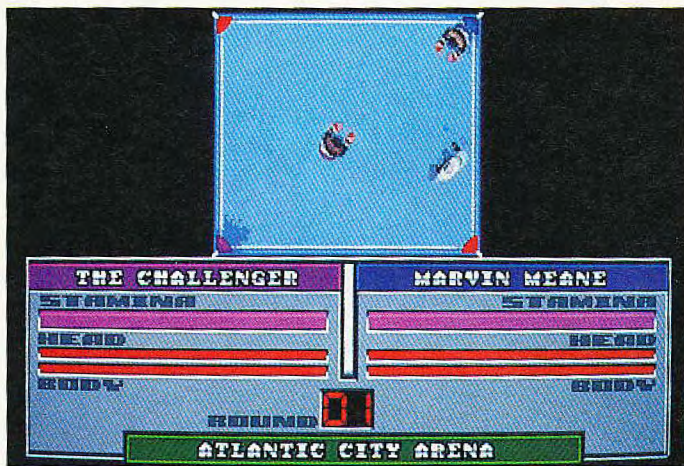
## TV Sports Boxing

Wer wenig Hirn, aber um so mehr Muskeln hat, kann sich als Profi-Boxer verdingen. Mit "TV Sports Boxing" gibt Cinemaware Euch die Möglichkeit, einen Boxer vom ersten Kampf in der Vereinsliga bis zum Champion seiner Klasse zu führen. Aber auch für einen einfachen Kampf ohne Karriere-Ambitionen ist das Programm zu haben.

schaften der Ringrichter besonders schätzt.

Wenn gekämpft wird, sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive bis sich die Boxer nahe kommen. Dann blendet das Programm auf Seitenansicht um, in der man schließlich zuschlägt. Wer nicht per Joystick oder Tastatur zuhauen will, kann den Computer automatisch kämpfen lassen.

bs



▲ Die beiden Kampfhähne nähern sich vorsichtig

Zum Erfolg eines Boxers gehört nicht nur das Einstellen der Charakterwerte wie bei einem Rollenspiel. Acht verschiedene Trainer stehen zur Auswahl, um jeweils andere Eigenschaften zu verbessern. Sechs Manager verschiedener Güte (und Preisklasse) vermitteln die Kämpfe, streichen dafür allerdings das entsprechende Salär ein. Wer einen Sieg nach Punkten will, kann darauf achten, welche Eigen-



Sobald sich die Boxer näher kommen, wird auf Seitenansicht umgeblendet

na ja



Cinemaware gab sich redlich Mühe mit der Strategie: Von der Trainerwahl bis zur Charakteristik des Ringrichters könnt Ihr viele Faktoren beeinflussen, die sich auf den Boxkampf auswirken. Allerdings haut mich die Action selbst nicht gerade um. In der grafisch tollen Seitenansicht kann man ein paar Schläge und Schlagkombinationen austauschen, aber auf Dauer befriedigt das nicht. Da helfen dann auch Details wie eine einstellba-

re Haarfarbe nicht weiter. So reiht sich TV Sports Boxing in die lange Liste der langweiligen Boxsimulationen ein. Verwunderlich ist, daß gegenüber den älteren TV-Sports-Titeln (Football, Basketball) der TV-Charakter stark zurückgedrängt wurde. Fans der opulenten Optik werden hier enttäuscht. Die Kombination aus "normaler" Präsentation und müdem Spielablauf versetzt dem Programm den endgültigen K.o.

RATING POINTS ALLOCATION	
STAMINA	50
POWER	50
DEFENSE	50
CHIN	50
BODY	50
FOOTWORK	50
HAND SPEED	50
CUTS	50
KILLER INSTINCT	50
CONDITIONING	50

POOL: 470

NAME: MASH  
HOMETOWN: AUGSBURG

USE RIGHT TO INCREMENT    LEFT TO DECREMENT  
BUTTON TO SAVE    ESC TO ABORT

Für Statistikfans wird einiges an Tabellen geboten

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 51%

Grafik: 72%    Sound: 51%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



## Taktik hui, Action pfui



Nichts geht über einen anständigen Bully am Spielbeginn (Amiga)

# Face Off

Und da ist er wieder, der schnellste Sport der Welt: Mit "Face Off" stellen die Macher von "Manchester United Europe" ihr erstes Eishockeyspiel vor. Dabei wurde der Managerteil von Manchester United Europe mehr oder weniger abgeändert übernommen.

Zu Beginn müßt Ihr Euch für den Spielmodus entscheiden. Entweder geht man den puren Actionteil an, taktiert ausschließlich im Managerteil oder wählt die Kombination von beiden.

Bei ersterem könnt Ihr schnurstracks den Computer plattmachen; wahlweise auch einen zweiten Spieler. In den beiden anderen Fällen startet Ihr sogleich mit der Weltmeisterschaft. Dies kann man entweder allein oder mit bis zu drei Mitspielern tun. Übernehmt Ihr das Management Eurer Mannschaft, steuert Ihr dementsprechend wenig zum rauheinig-rabiaten Spielgeschehen auf dem Eis bei.

Welches Team Ihr managt, hängt von Euch ab. Zur Wahl stehen 30 Nationen. Man sollte dabei jedoch die Gruppeneinteilung beachten. Wer sich in der ersten Runde mit den Amerikanern oder Sowjets abgibt, hat sich ganz schön was vorgenommen. Für jeden Sieg gibt's Geld, welches man zum Beispiel für das Training seiner Leute opfern muß. Die eigenen Spieler können Nachtclubs besuchen, Essen gehen oder einem zünftigen Rockkonzert lauschen. Das alles gibt's natürlich nicht umsonst, aber die Moral Eurer Mannsbilder bleibt



Der übersichtliche Managerteil (Amiga)



Die Welt des Eishockeys (Amiga)



Wendigkeit, Torschuß und Kraft sind zu trainieren (Amiga)

dadurch nicht unbeeinflusst. Neben dem aufmerksamen Studium der Statistiken sollte der Manager seine Spielaufstellung sorgfältig planen. Die Mannschaftstaktik kann ebenfalls gewählt werden. Netterweise dürft Ihr einen Spielstand speichern.

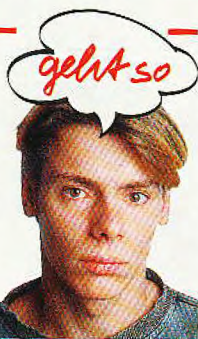
Im Match erstreckt sich die Eisfläche über vier Bildschirme — Scrolling ist jetzt gefordert. Das Spiel geht über drei

Die einfachste Lösung muß nicht zwangsläufig die beste sein. Im Gegensatz zum Vorgänger Manchester United Europe wurde die Steuerung der Kurvencracks aufs Minimalste beschränkt: laufen, passen, schießen. Dabei könnt Ihr nicht einmal immer die Richtung angeben. Mir ist das zu wenig. Das Spiel läuft auf pures Gebol-



ze und stures Gekurve hinaus. Die simple Grafik gibt wenig Auftrieb; Stimmung wird nicht vermittelt. Aus ganz anderem Holz ist dagegen der Managerteil geschnitzt. Hier dürfen sich Hobbytrainer austoben und haben langfristig Spaß an ihrem Eishockeyteam. Deshalb: für Manager empfehlenswert, für sportliche Actionspieler langweilig.

Face Off spielt sich leider nicht so toll wie Manchester United Europe. Der Managerteil ist gut durchdacht, bietet aber zu wenig spielentscheidende Einstellungen. Auf der Eisfläche angekommen, hat man alle Hände voll zu tun, wenigstens ein Tor zu schießen. Den Puck hinter die computergesteuerten Torwarte zu schlenzen, braucht leider viel



Glück, da meist nur Abpraller im Netz landen; selbst Training hilft da kaum. Die Spielersprites sind für dickgepolsterte Eishockeyklopper wahrlich zu dünn ausgefallen. Die simple Steuerung und der karge Sound sind nicht gerade motivationsfördernd. So schrammt das an sich gut durchdachte Spiel am Zweiergesicht knapp vorbei.



Die beiden Streithähne (Amiga)

Drittel, deren Dauer man wählen kann. Ihr steuert immer den Spieler, der dem Puck am nächsten ist. Man kann Torschüsse abgeben, einen Paß schlagen oder einen professionellen Bodycheck verabreichen. Es kommt sogar zu

Schlägereien, die meist mit Zeitstrafen für die beteiligten Spieler enden. Der Schiedsrichter kann allerdings abgeschaltet werden. Besonders gelungene Spielzüge werden sogar in Zeitlupe wiederholt. *kn*

STECKBRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 57% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 60%

Grafik: 53% Sound: 42%

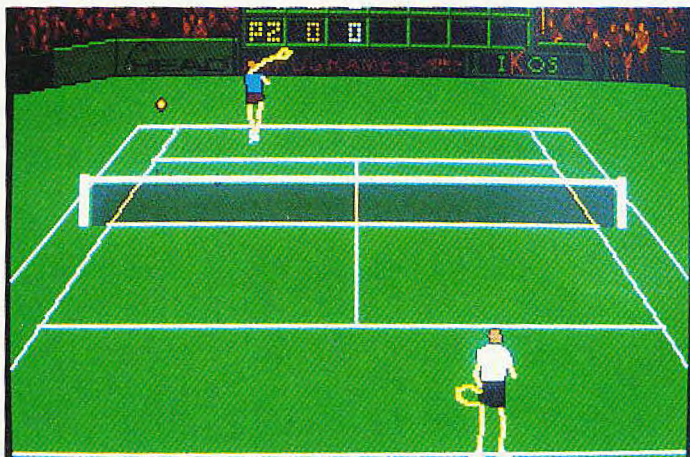
Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

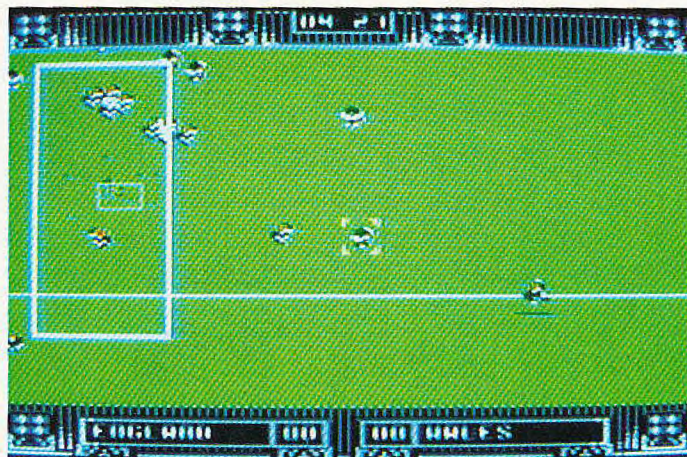


## Aufschlagverlust



Punkt, Punkt, Komma, Strich — fertig ist das Sprites Gesicht (MS-DOS)

## Englisch Football



Der ballführende Spieler ist mit gelben Farbtupfern umgeben (C64)

## Advantage Tennis

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen beglückt Infogrames die Tennissüchtigen mit einer neuen Filzballsimulation. Bei "Advantage Tennis" dürft Ihr zum Trainingspiel (gegen Computer und Kumpel) antreten, Schaukämpfe bestreiten oder eine ganze Saison durchschmettern — Speichern erlaubt. Doppelpartien werden allerdings nicht angeboten. Euer Profi ist in mehreren Bereichen unterschiedlich talentiert: Schwachstellen werden mit erspielten Bonuspunkten im Lauf der Turniere ausgebügelt.

Der Tenniscourt wird aus bekannter Sicht (von schräg oben) dargestellt. Allerdings besteht der Platz zum Großteil aus einfachen Strichen und Farbfüllungen. Der Grund: während der Ballwechsel wird nicht wie üblich gescrollt, sondern gezoomt. Geht beispielsweise der vordere Spieler ans Netz, fährt die imaginäre Kamera mit. Deshalb sind auch die Tenniscracks an sich keine Sprites, sondern aufgepeppte Strichmännchen. Geschlagen wird automatisch, Ihr steuert den Spieler und legt Schlagstärke und -richtung fest. mg

## Rugby

Seit der zufälligen Erfindung des Rugby-Spiels durch den verblichenen William Webb Ellis sind schon etliche Jahre ins Land gezogen. 1823 nahm Ellis, vermutlich durch eigene Faulheit, den Ball bei einem Fußballspiel einfach in die Hand und machte das Tor. Seit '91 kann man Rugby auch auf dem C64 spielen. Ziel ist es natürlich, mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. Ihr müßt den Ball einfach zwischen die Maistangen ballern. Habt Ihr den eiförmigen Kuller ergattert, solltet Ihr alles daran setzen, ihn auf

das Malfeld (so 'ne Art Touchdown-Zone) der gegnerischen Mannschaft zu legen. Um die Sache etwas zu komplizieren, dürft Ihr beim Rugby den Ball nur nach hinten abgeben. Der Spieler, der dem Ball am nächsten steht, wird mit dem Joystick übers Spielfeld gesteuert, das in alle Richtungen scrollt. Deshalb wird im Stil von "Kick Off" eine Übersicht des gesamten Spielfeldes über den aktuellen Bildschirm geblendet. Der Zweispielermodus fehlt, dafür darf man eine Weltmeisterschaft bestreiten. kn

Advantage Tennis sieht interessanter aus, als es sich letztendlich spielt. Die Ballwechsel sind zwar realistisch und muten elegant an, aber der Spieler hat mit allherhand Problemen zu kämpfen. Dank dem 3D-Zoom verliert man sehr leicht den Überblick, und die Geschwindigkeit ist auf schnellen ATs (wird nicht automatisch reduziert) auch eine



Kleinigkeit zu hoch angesetzt. Mir gefallen "konventionelle" Tennissimulationen wie "Great Courts 2" deutlich besser als dieses avantgardistische 3D-Dilemma. Wer will, kann sich im Lauf der Zeit einspielen, normalen Tennisfans würde ich Infogrames' Variante nicht empfehlen. Dank guter Präsentation ein moderates "Geht so".

Der gute Ellis würde im Grab rotieren, wenn er diesen kaltherzigen Abwasch seines ach so geliebten Spiels in die Finger bekommen würde. Das "Summer Games"-typische Joystickrütteln ist bei Gedränge und Einwurf zwar angebracht, fällt aber derart unfair



gattern. Die Grafik schlägt die Steuerung in Sachen Unprofessionalität jedoch um Längen. Die Sprites sind farblos und fuzzelig, die Anzeigenbalken unwesentlich besser. Trotz der Feldübersicht ist dieselbe bald verloren. Selbst der hartgesottene Fußballfan wird an dieser Rugby-Umsetzung keine Freude haben.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 58%**

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 48%**

Grafik: 50% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

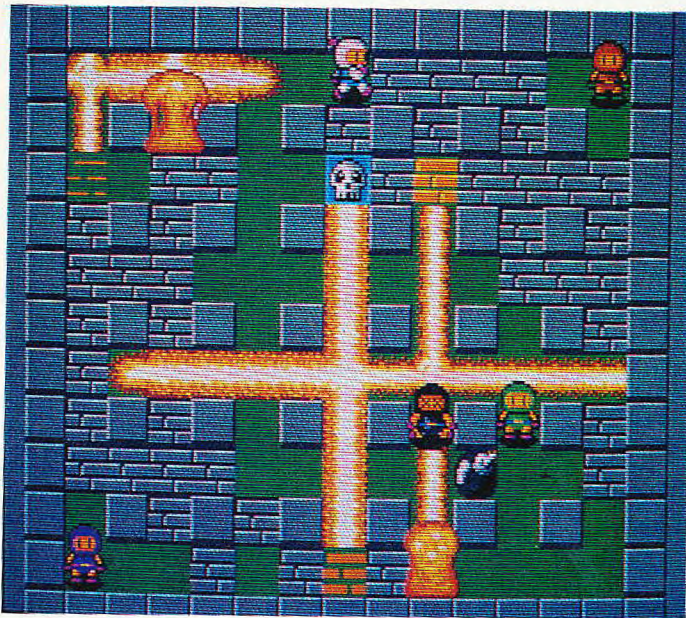
**C 64 36%**

Grafik: 34% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer



## Fünf kleine Bomber



Panik im Labyrinth: Kettenreaktionen sind meist tödlich

# Dynablaster

Das Multiplayerereignis des letzten Jahres gibt es nach einer PC-Engine-, Game-Boy- und Automatenversion nun auch für den Amiga — und bald für alle anderen gebräuchlichen Computersysteme. Ursprünglich nannte sich das einfach, aber fesselnde Labyrinthspiel "Bomber Man", später auch "Bomber Boy", um schließlich anno 1991 als "Dynablaster" auf dem deutschen Markt zu erscheinen. Im Auftrag des japanischen Spielegiganten Hudson Soft setzten sich ein paar junge deutsche Programmierer auf den Hosenboden und schufen die überfälligen Computersetzungen.

Dynablaster spielt Ihr am besten mit einer Runde Joystick-erfahrener Freunde. Damit nicht drei der Mochtegerbomber an der Tastatur herumwurschteln müssen, liegt jedem Dynablaster ein Fünf-Spieler-Adapter bei. Ohne das schicke Stück Hardware läuft das Spiel nicht — kopieren ist dank dieses externen Kopierschutzes zwecklos.

Das Spielprinzip ist schnell umrissen: Die Mitspieler werden an fünf verschiedenen Stellen eines bildschirmgroßen Labyrinths ausgesetzt. Zu Beginn ist die Gegend noch mit Mauern und Eckblöcken verstellt. Da Ihr auf Knopfdruck eine Bombe legt, die nach knapp drei Sekunden detoniert

und alle Mauerblöcke im näheren Umkreis atomisiert, habt Ihr schnell genügend Platz, herumzulaufen. Die Eckpfeiler sind unzerstörbar und bleiben so bis zum Game Over auf dem Spielfeld — unter den wegge-



Wenn alle hopsgehen, gibt's ein Unentschieden.

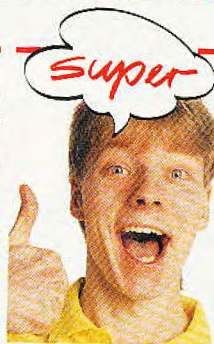
sprengten Mauern findet Ihr hingegen ab und zu ein nützliches Extra. Ein Bombensymbol erlaubt es, eine zweite Bombe kurz nach der ersten abzulegen; sammelt Ihr das Extra fleißig, könnt Ihr schon bald ganze Bombenkettens auslegen. Das zweite Extra sieht aus wie eine Flamme und steigert den Explosionsradius Eurer Bomben. Auch hier führt eifriges Sammeln zu beeindruckenden Effekten und zu Explosionen, die sich über die

Ein Spielerwunschaum wird explosive Wirklichkeit: Das beste Multi-Spieler-Spektakel seit "Midi-Maze" und dem "Gauntlet"-Automaten gibt's endlich auch für Europas gängigsten Heimcomputer. Den Actionamys-Entwicklern ist es gelungen, die geniale PC-Engine-Version grafisch und spielerisch beinahe 1:1 auf den Amiga zu übertragen. Auch der manisch-hektische Soundtrack ruft Erinnerungen an durchwachte Nächte vor der NEC-Konsole wach. Kein Wunder, daß Japaner die



Sounds mittlerweile schon auf CD kaufen. Daß Hudson den Fünf-Spieler-Adapter diesmal (und erstmals) jedem Spiel beilegt, verdient ein kräftiges Schulterklopfen und macht den Einstieg denkbar einfach. Spielt Dyna Blasters zu viert oder fünft und Ihr wißt, daß es jenseits der "Lemmings" noch zündende Spielideen gibt. Die Solo-Variante macht etwas weniger Spaß, genügt jedoch, um die Zeit bis zum Eintreffen der Dyna-Blasters-begeisterten Freunde zu überbrücken.

Hudsons Einstand im Computerspiele-Business könnte nicht besser sein: Sie haben sich einen ihrer besten Titel ausgesucht und ihn kompetent umgesetzt. Zugegeben, allzu schwer war die Aufgabe nicht, doch die Detailgenauigkeit, mit der hier zu Werke gegangen wurde, ist vorbildlich. Die Amiga-Version spielt sich exakt genauso wie das PC-Engine-Original. Deshalb gilt auch hier: Alleine macht's etwas Spaß, zu fünft bricht Bomberman



alle Faszinationsrekorde. Unsere Wertung ist als Mix aus den verschiedenen "Spielspässen" zu sehen. Wer konsequent mit zwei oder mehr Freunden zusammen vor der Glotze sitzt, für den ist Bomberman erste Bürgerpflicht. Die Genialität des Programms ist dessen unkomplizierter Spielablauf: laufen, Bomben legen, ausweichen. Für mich ist Bomberman eines der besten Mehr-Spieler-Programme aller Zeiten.

ganze Bildschirmbreite erstrecken.

Ziel ist's, alle Gegner vom Bildschirm zu bomben. Gelingt das (z.B. durch Verschließen einer Sackgasse mit einer Bombe oder durch komplexe Explosionkettenreaktionen), winkt dem Sieger ein Pokal. Je nach Spielmodi wird der Gewinner von drei oder fünf Pokalen zum Champ. Für alle Solisten entwickelte Hudson eine Ein-Spieler-Version, in der insgesamt 64 Labyrinth (sechs Level zu je acht Abschnitten) gegen haarsträubende Monsterhorden überlebt werden müssen. Zur Auflockerung gibt's in dieser Variante neue Extras und besonders gewiefte Endgegner. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 70 bis 100 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

Grafik: 61% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung



## Debuggen mal anders



Je freundlicher die Smilies, desto intelligenter die Spielfigur

# Bug Bomber

In den Hauptcomputer eines Rechenzentrums sind gefährliche Bugs eingedrungen. Bis zu vier Spieler können sich in die Computer-Labyrinth wagen, um die Biester in einer Mischung aus Strategie- und Actionspiel zu beseitigen. Die Levels sieht Ihr aus zweidimensionaler Sicht von oben. Sie bestehen aus einer großen Matrix, auf der sich eine Zusammenstellung unbeweglicher oder zerstörbarer Felsbrocken befindet. Die Spieler starten aus vier verschiedenen Ecken des Irrgartens, um ihre menschlichen oder computer-gesteuerten Gegner zu vernichten. Deren Energievorrat muß von Euch auf Null heruntergekämpft werden; durch das Aufsammeln kleiner Symbole kann jeder Spieler jedoch "nachtanken". Außerdem könnt Ihr Bomben und Minen legen oder auf die Gegner ballern. Spielscheidend sind

jedoch die kleinen Roboter, die aus (von Euch gelegten) Eiern schlüpfen. Je nachdem, wieviel der gesammelten Energie man opfern will, hat man die Wahl zwischen "Paintern" (färben gegnerische Eier in die eigene Farbe), "Crunchern"

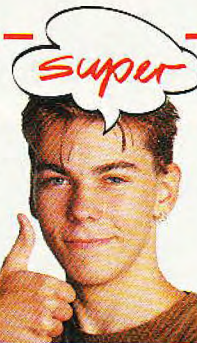


Drückt man "Pause", verschwinden die Figuren



Die vier Spieler unterscheiden sich in der Farbe

Obwohl Bug Bomber auf den ersten Blick einige Ähnlichkeiten zu "Dynablaster/Bomberman" aufweist, ist es ein eigenständiges und süchtig-machendes Spiel. Manchmal geht's sehr hektisch zu und man verliert den Überblick, aber gerade das macht den Reiz des Spiels aus; irgendwann schreit jeder Mitspieler "Hilfe!". Mir macht Bug Bomber sogar eine Spur mehr Spaß als Bomber-



man, da mehr unterschiedliche Spielsituationen durch das größere Spielfeld und die vielen zufälligen Elemente möglich sind. Bug Bomber rutscht daher etwas in die Tüftel-Spiel-Sparte, da taktisches Geschick nötig ist, um alle Gegner samt Roboter zu besiegen. Mit dem entsprechenden Joystick-Adapter hat man zu viert einen Höllenspaß. Nach meinem Geschmack besser als Hudson's Dynablaster.

Na, na, da wird mir Kollege Richie doch eine Spur zu euphorisch. Ein Wort zum überstrapazierten Dynablaster-Vergleich: Die Bug-Bomber-Grundidee ist zwar geklaut, dennoch wurde das neueste Kingsoft-Spiel zu einer eigenständigen Sache, die mit Dynablaster nur noch rudimentär verwandt ist. Darüberhinaus gelang es den



Entwicklern, die beiden gegensätzlichen Begriffe "Hektik total" und "taktisches Kalkül" geschickt zu verbinden. Bug Bomber ist gegen eine reine Computerfront ordentlich spielbar und macht mit menschlichen Mitspielern einen Heißspieß. Kein Kultspiel, aber ein Action-Taktik-Gemisch klar über dem Durchschnitt.



Habt Ihr darüber hinaus genügend "IQ"-Symbole gesammelt, verhalten sich diese Helfer mehr oder weniger intelligent, weichen Schüssen aus oder werden aggressiver. Dadurch verwandelt sich das Spielfeld schnell in eine spritegefüllte Arena, die man nur durch geschicktes Anwenden von Taktik und Reaktion lebend wieder verläßt. Im Hauptmenü kann man alle wichtigen Elemente des Spiels verändern, z.B. die Anzahl der Spieler und Computergegner sowie die Schwierigkeitsstufe. ri

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

Grafik: 52% Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung









# SCHREIB MAL WIEDER

## Rückblick

Da ich schon seit einem guten Jahr **POWER-PLAY**-Abonnent bin, ist es wirklich mal an der Zeit, einen kleinen Rückblick zu schreiben.

### POWER PLAY 9/90

Damals war Henrik Fisch noch unter Euch. Interessieren würde mich bei dieser Ausgabe noch eines: Habt Ihr eigentlich den Parodius-Automaten noch?

### POWER PLAY 10/90

Hallo, Winnie! Mal ehrlich: Warst Du früher mal Kabarettist? Obwohl ich nur einen ST besitze, lese ich jeden Deiner (und *nur* Deiner) Videospiele-Tests. Ich kann nur eines sagen: super!

### POWER PLAY 11/90

Aha. Da ist der wieder, der Konami-Automat. Aber wieso, wieso nur ist nicht mehr das riesige "Parodius", sondern nur so ein mieses Punk-Shot-Spiel drinnen? Könnt Ihr nicht freiwillig bestimmen, welches Spiel da rein kommt?

Noch was: Dieser CES-Bericht war bisher der beste.

### POWER PLAY 12/90

Damals, als Starkiller wieder Anschluß an seine Crew fand, damals, als der phänomenale Test über das ebenso phänomenale Powermonger rauskam. Ich glaube, das war die beste Ausgabe seit der legendären **POWER PLAY 5/90**.

### POWER PLAY 1/91

Die unstabilste **POWER PLAY**. Ich kenne sieben Fälle, bei denen sie gleich nach Erhalt kaputtging. Wahrscheinlich habt Ihr es auch bemerkt.

### POWER PLAY 2/91

Ein wunderbarer Lemmingsaufkleber. Von den Tests her gesehen war das mal wieder ein grandioses Heft.

### POWER PLAY 3/91

WOW! Dieser Fotoroman war einsame Spitze! Ich konnte ihn immer und immer wieder lesen. Und erst den Bericht über Computerdrachen — mir bleiben die Worte weg.

### POWER PLAY 4/91

Schade um das Poster. Aber Ihr hattet recht. Ihr habt da ja ein ziemlich zwiespältiges Thema aufgerissen (um nicht zu sagen: kontrovers). Aber meiner Meinung nach war Euer Beitrag zum Thema Krieg und Frieden wieder mal riesig.

### POWER PLAY 5/91

Das war sicher keine herausragende **POWER PLAY**. Wahrscheinlich wart Ihr da zu sehr mit dem Umzug beschäftigt. Trotzdem: Der Test zu "Eye of the Beholder" war großartig, vor allem Michael Hengsts Bewertung war super. Hat er beim Umzug etwa nicht mitgeholfen?

### POWER PLAY 6/91

Nun, äh... möchte eigentlich nicht viel zum Thema sagen.

Wie geht es übrigens Michael Hengst? Hat er nun seinen neuen, schnellen weißen Benz? Hat Anatol sein Time-System-Buch wieder?

### POWER PLAY 7/91

Gratuliere! Meistverkauftes Spielmagazin. Wer hätte



Wir liefern professionelle Spielesoftware.

## Anruf genügt!

Tel.: 0521/124702

Fax: 0521/124703

## NEUERÖFFNUNG

Sie finden unser Ladenlokal in Bielefeld am Gehrenberg 31.

Schauen Sie vorbei!

### AMIGA

Battle Isle	79,20 DM
Mad TV	79,20 DM
Wing Commander	**** DM
Birds of Prey	79,20 DM
Red Baron	79,95 DM
Ultima 6	79,20 DM
Silent Service 2	87,20 DM
Popoulos 2 *	79,95 DM
Lemmings Data Disk	**** DM
Laufwerk 3,5" Slimline	159,95 DM
Speichererweiterung 512 KB inkl. Uhr	99,00 DM

### IBMPC

Willy Beamish VGA	95,20 DM
Powermonger	71,95 DM
Ultima 7	103,95 DM
Battle Isle	95,20 DM
Eye of the Beholder 2 engl.	79,20 DM
Lemmings Data Disk	**** DM
Police Quest 3	95,20 DM
Strike Commander	**** DM
Indiana Jones 4*	95,20 DM
Monkey Island 2 (LeChucks Rev.) *	95,20 DM
Falcon Mark 3	135,20 DM
Gravis Joystick 1 Jahr Garantie	103,95 DM
Gravis Game Card bis 33 MHz	87,20 DM

### ATARI ST

Silent Service 2	87,20 DM
Flight of the Intruder dt. Vers.	95,20 DM
Mega lo Mania kpl. dt.	87,20 DM
Railroad Tycoon	87,20 DM

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). — Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis und Produktänderungen vorbehalten.

**LABEL**  
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr  
Gehrenberg 31  
4800 Bielefeld 1

Telefon: 0521/124702  
Telefax: 0521/124703

das gedacht. Glanzlicht dieses Heftes: der ETC-Messebericht. Jedoch war der "Buch-zum-Spiel"-Bericht etwas abgefallen: Er war ganz einfach zu kurz. Wie wär's mit einer Fortsetzung?

POWER PLAY 8/91

Dieser CES-Messebericht war nur halb so gut wie der letztjährige. Ihr solltet nach Softwarehäusern, nicht nach einzelnen Spielen berichten.

POWER PLAY 9/91

Das war ja mal wieder ein ganz famoses Titelbild. Weiter so. Die Berichte über Indiana Jones 4 und über The Secret of Monkey Island 2 waren super. Es wäre gut, wenn Ihr weiterhin berichten würdet, wie Spiele gemacht werden, denn das interessiert mich ganz besonders.

POWER PLAY 10/91

Aha! Neues Outfit. Sieht ja gut aus und war dringend nötig. Ich finde, jede Zeitschrift sollte jährlich ein bißchen ihr Äußeres aufpolieren, denn wer hat schon Lust, über Jahre hinweg immer das gleiche Heft vor sich zu haben.

Schön ist auch, daß Ihr Euren drittbesten Tester zurückgeholt habt. Fies finde ich jedoch, daß die anderen, welche sich auf diesen Job melden wollen, jetzt keine Chance mehr haben.

Michael Buchser, Schöffland

## Unlautere Absicht

Ich möchte mich hier doch deutlich gegen die zunehmende Diskriminierung des Atari ST durch falsche Informationen in Ihrer Zeitschrift POWER PLAY aussprechen. Zuerst muß ich Ihnen in einem Punkt recht geben: Der Atari STFM, wie ihn viele kennen und lieben, ist tot. Aber

Alexander Lange, Ulm

SCHREIB  
MAL  
WIEDER

haben sie denn nicht gemerkt, daß die Entwicklung bei Atari weitergeht? Der offizielle Nachfolger der ST steht fest und ist lieferbar. Der Atari Mega STE. Sie können auch direkt bei Atari nachfragen: Die Produktion des STFM wurde inzwischen schon eingestellt. Die Produktpalette besteht aus 1040 STE, Mega STE, dem TT 030 und anderen, wie dem ST Book oder ATs.

Und haben sie noch nie von der Atari-Messe in Düsseldorf gehört? Die fand dieses Jahr schon zum fünften Mal statt und ist die weltgrößte Atari-Messe! Dieses Jahr kamen wieder über 50000 Besucher nach Düsseldorf. Warum machen Sie nur Aktionen wie "POWER PLAY goes Amiga-Messe" und wissen auf eine Anfrage eines Lesers nur, daß irgendwann eine Messe stattfinden soll. Sagen Sie mal, leben Sie denn hinter dem Mond oder machen Sie das absichtlich?

Ein weiterer Aufreger: Wo bleibt der Test zu Lemmings für den ST? Ich habe dieses Spiel schon seit drei Monaten und bisher noch keinen Test gesehen. Die Atari-Charts könnten wirklich mal frischen Wind und wieder ein paar Spiele mit mehr als 90% gebrauchen. Hier unterstelle ich Ihnen einfach Absicht!

Daß wir "Lemmings" für den Atari ST vergessen haben, tut uns leid. Absichtlich haben wir das sicherlich nicht getan — warum sollten wir denn? Schließlich haben viele von uns privat einen ST zu Hause und wünschen sich alles andere, als daß die Atari-Computer von der Bildfläche verschwinden. Unsere Meinung zur aktuellen Lage der ST/STE-Serie können Sie in der letzten POWER PLAY in dem Computer-Vergleichstest nachlesen. Daran hat sich bis heute nichts verändert.

mg

## Versorgungslücke

Leider wird meine Freude an Eurer tollen Zeitschrift ab und zu getrübt. Nämlich jedes Mal, wenn Ihr eine Sonderausgabe oder eine Ausgabe der Video Games herausbringt. Diese sind bei uns im Ostteil der Republik nicht zu bekommen. Mein Zeitschriftenhändler hat schon bei seinem Grossisten, dem Zeitungsvertrieb Chemnitz, angerufen und keinen Erfolg gehabt. Die Sonderausgaben gibt's einfach nicht für die neuen Bundesländer. Im Juli war ich in Lindau und habe mir dort das Tips & Tricks-Sonderheft gekauft. Dieses habe ich bis jetzt in Merane noch nicht gesehen. Ich frage mich, was das soll. Seid Ihr nicht in der Lage, genügend Exemplare herzustellen oder ist es ein Unvermögen, daß die Zeitschriften nicht geliefert werden? Es kann bei uns auch passieren, daß man keine POWER PLAY bekommt. Auch hier sind zu wenig Hefte vorhanden. Nun liegt es an Euch, hier Abhilfe zu schaffen. Ich kann mir nicht vorstellen, daß es nicht möglich ist, die Hefte in die neuen Länder zu schicken. So wie es zur Zeit aussieht, muß ich wohl auf die Spezial-POWER PLAY PC und die Videogames 3 verzichten. Ich kann ja nicht jedes Mal in den Westen fahren, nur um mir die Zeitschrift zu kaufen.

Uwe Richter, O-Merane

Genau können wir auch nicht lokalisieren, woran der Fehler liegt. Auf alle Fälle haben wir die Beschwerde an unseren Vertrieb weitergeleitet. Ansonsten gibt es für alle Leser, die sich Einzelhefte nachbestellen möchten, die Möglichkeit, dies beim Computer Service Jost, Ickstattstr. 9, 8000 München 5, Tel. 089/20251528 zu tun.

up



## Handicap

Euer Blatt hat ein wirklich großes Handicap. Was mache ich als langjähriger, treuer Leser, wenn ich mir z.B. Euren Test zu Sim City durchlesen möchte? Ich reiße mit aller Kraft meinen Stapel Hefte aus dem Regal, verteile sie gleichmäßig auf dem Fußboden und beschäftige mich die nächste halbe Stunde damit, alle Inhaltsverzeichnisse zu durchsuchen (erfahrungsgemäß habe ich dann so ca. bei den letzten drei Heften Erfolg). Wie wär's denn mal mit einem Gesamtverzeichnis aller getesteten Spiele?

Michael Nameno, Delmenhorst

Das große Gesamtverzeichnis aller Tests und Tips findest Du, wie jedes Jahr, in unserem Sammelband "Die hundert besten Spiele 1991", der ab dem 22.11.91 am Kiosk erhältlich ist.

up

## Zitronengrimasse

Ich kaufe nun schon seit vielen Monaten Eure Zeitschrift. Sie war auch immer wieder fantastisch. Bis auf letzten Monat. Ich schlage also erwartungsvoll die POWER PLAY... und kriege fast einen Schreikrampf. Diese neuen Fratzen — unausstehlich!

Bis auf die Grimasse von Michael und Boris sehen alle "mäbig"-Grimassen so aus, als ob es ein Werbegag für irgendein Bitterlemon-Pansch wäre. Und Heini sieht auf allen Bildern so aus, als ob er einen über den Durst getrunken hätte.

Moritz Sollinger, Überacker



POWER PLAY,  
die Zeitung, die man  
überall lesen kann.  
(Hans-Martin Lang)

1991

HL



# SELFMADE

Als ich mir (wie immer) die *POWER PLAY* 10/91 kaufte und las, entdeckte ich auf Seite 134 den Bericht über das "Battletech Center" in Chicago. Diesen Bericht las ich besonders intensiv. Mich erfüllte der Geist von Jordan Weisman. Fünf Tage lang sägen, hämmern und zeichnen, fertig. Die Spielhalle der Zukunft existiert bereits: In meinem Zimmer; der Simulator der Zukunft. Und weil meine Entwicklung zu schade ist, um in meiner "Secret Area" zu vergammeln, hier ein Foto.

Jochen Schott, Marburg



## Virtual Reality

Als ich die letzte *POWER PLAY* auf Seite 134 aufschlug, wäre ich beinahe vom Stuhl gefallen. Dort las ich einen Bericht über das Battletech-Center in den USA. Also, ich als alter Simulations-Freak kam aus dem Staunen nicht mehr heraus. Mein besonderes Interesse lag bei dem Begriff: Virtual Reality. Eine lebensecht wirkende Simulation? Wahnsinn! Noch höher schlug mein Herz, als ich sah, daß eine Computerumsetzung des Szenarios Battletech von Activi-

sion und Infocom vertrieben wird. Aber was war das? Anstatt nun die Adressen dieser Firmen anzugeben, und die Kosten aufzulisten, geht es im Gespräch weiter. Kurz vor dem Herzinfarkt entschloß ich mich, an Euch zu schreiben. Und nun folgende Bitten:

1. Adresse von Activision und Infocom sowie eine Kostenaufstellung des Programms Battletech.

2. Alle Informationen über die Geschichte, Personen, Fahrzeuge von Battletech.

Christian Wüllenweber,  
Mönchengladbach

Ich muß Dich leider enttäuschen, Christian. Das Computerspiel "Battletech" hat absolut nichts mit dem "Battletech Center" in den USA zu tun. Infocom und Activision haben lediglich ein mittelprächtiges Rollenspiel auf der Basis des Battletech-Brettspiels veröffentlicht.

Wenn Du mehr über Battletech wissen willst, wende Dich bitte an folgende Adresse:

Battletech Center  
North Pier 435  
East Illinois Str. 334  
USA-Chicago

sondern Bösewicht (!) der Geschichte war. Über wiederum vier Level bemühte sich ein Affenbaby, seinen Vater aus Marios Gefangenschaft zu befreien. Erst nachdem Mario aus diesem zweiten Spiel der Serie von dem Affenpapa mittels Fußtritt (als Abschluß-Gimmik) hinauskatapultiert worden war, war sein Weg frei, zusammen mit seinem erstmals auftretenden Bruder Luigi in "Mario Bros." weiter für guten Umsatz zu sorgen. Da sich der Spielespaß bei diesem Spiel in Grenzen hielt, hätte es leicht das Ende für Mario bedeuten können, hätte Nintendo seinem Maskottchen nicht alsbald in bekannter Weise neues Leben eingehaucht.

Ralf Döhr, Vlotho

## Zu spät!

Ich bin begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift und interessiere mich besonders für MS-DOS-Spiele. Leider stelle ich öfters fest, daß Sie Testberichte über neue Spiele (z.B. Heart of China, Leisure Suit Larry 5 oder Wing Commander 2) erst viel später in Ihrer Zeitschrift veröffentlichen, obwohl die Software schon auf dem Markt erhältlich ist. Woran liegt das? Bekommen Sie keine Vorabversionen von den Softwarehäusern bereitgestellt? Meiner Meinung nach müßte eine Zeitschrift wie Ihre schon vor dem Erscheinen der Spiele auf dem deutschen Markt einen ausführlichen Testbericht veröffentlichen können. Oder liegt es vielleicht daran, daß Sie z.B. bei den neuen Sierra-Adventures (LSL 5) auf die komplett ins Deutsche übersetzte Version warten? Bei der zunehmenden (anwachsenden) Zahl von (hochklassigen) MS-DOS-Spielen wäre vielleicht sogar eine eigene Zeitschrift denkbar oder? Ich persönlich würde für solch eine Zeitschrift, die DOS-Spiele möglichst

## Die Wahrheit über Mario

Im "Special" der *POWER PLAY*-Ausgabe 8/91 habt Ihr Euch mit Computer- und Videospiele beschäftigt, die zu Fortsetzungs- und Serienrum gelangten. Martin bezeichnete darin "Mario Bros." als Urahn aller Mario-Spiele. Dies ist aber nur dann richtig, wenn man sich lediglich auf Spiele bezieht, in denen Mario als Namensgeber fungierte. Der Beginn der steilen Karriere des Mario-Sprites ist der Spielhallenklassiker "Donkey Kong". In diesem "Vater" aller Jup'n'

Ähnlichkeiten mit noch lebenden Redakteuren sind beabsichtigt (Frank John, Garching)

Run-Spiele kämpfte sich Mario durch vier aufsehenerregende Level, bis er schließlich seine Freundin aus den Klauen des Riesenaffen Donkey Kong, der jene in bester King-Kong-Manier entführt hatte, befreien konnte. Das Spiel war in den 80er Jahren so beliebt, daß unzählige Kong-Plagiate erschienen

und Mario schon damals als Zugpferd für die Markteinführung des CBS-Colecovision-Videospiels diente. Den Konsolen lag eine abgespeckte Donkey Kong-Version als Modul bei.

Marios Karriere erfuhr die erste Fortsetzung in dem Spiel "Donkey Kong Junior", in dem er jedoch nicht Held,





Frisch aus dem Gulli: Monsterbrocken von Konrad Beiskammer

schon vorher ausführlich vorstellt, gerne 7 bis 10 Mark bezahlen.

Thilo Schniebs, Sassenberg

Normalerweise klappt die Versorgung mit Vorabmustern von Spielen vorzüglich. Allerdings kommt es immer wieder

2) und Sierra (Larry 5) gehört, grundsätzlich keine Vorabversionen zum Testen an die Presse weiterzugeben, sondern erst das fertige Spiel zu verschicken. mh

### Aufgabenorientiert

Auch Gutes läßt sich weiter verbessern. Meine Vorschläge betreffen die einzelnen Bewertungen. Ihr beurteilt ein Spiel nach dessen Grafik, Sound und gebt eine Gesamtwertung in Form der POWER-Wertung an. Dabei fallen unter die Grafikwertung auch programmtechnische Dinge wie Scrolling, Spriteanzahl, Geschwindigkeit der Vektorgrafik etc. Einfach gesagt alles, was man sieht. Bei der Soundwertung sieht es ähnlich aus. Hier zählt nicht nur die musikalische Leistung, sondern auch die technische Ausführung. Es gibt aber auch eine alternative Bewertungsmethode, die meiner Meinung nach die bessere ist. Bei dieser Methode, die man "aufgabenorientierte Bewertung" nennen könnte, ist natürlich auch eine Gesamtwertung vorhanden. Sie stellt, wie schon die POWER-Wertung, die wichtigste Wertung dar. Auch ihr Zustandekommen ist dieselbe. Hohe Motivation und guter Spielwitz ergibt eine gute Gesamt-

mal zu kleinen Verzögerungen, wie z.B. bei Wing Commander 2 und Larry 5. Dies liegt zum Teil an der Post ("Wir haben das Paket schon vor zwei Wochen abgeschickt"). Teilweise verzichten wir auch freiwillig auf den Test einer Vorabversion. Bei einigen Vorabversionen passiert es durchaus mal, daß der testende Redakteur bei der Spielefirma den einen oder anderen Fehler reklamiert. Aus Fairneßgründen warten wir dann, bis eine fehlerfreie (die Endversion) bei uns eintrudelt. Bei den von Dir angesprochenen Beispielen, liegt es einfach daran, daß es mittlerweile zur Firmenpolitik von Origin (Wing Commander

**SCHREIB  
MAL  
WIEDER**

## FANTASY PRODUCTIONS GmbH Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

SSI: AD&D-SERIE		A	ST	64	IBM	SSI-PREISHÄMMER		A	ST	64	IBM
Champions of Krynn		94	84	84		First over Germany				29	
Death Knights of Krynn	94					Questron II			29	29	
Pools of Darkness (NEU!!!)					99	Red Lightning		29	29		
Gateway to the Savage Frontier					99	Hillstar				29	39
Eye of the Beholder	79				94	Sons of Liberty				29	
						Star Command		39			
Gold Collectors Edition (Pool/Radiance/Curse/Azure/Secret/Silver)					109	Silver Collectors Edition (Dragons/Flame/Heroes/Lance/Hillstar)					59
Phantasia Bonus Edition (Phantasia 1/Wizard's Crown/Phantasia 3)					59	Roadwar Bonus Edition (Roadwar 2000/Roadwar Euro/WG Const. Set)					59

STRATEGIESPIELE		A	ST	64	IBM	STRATEGIESPIELE		A	ST	64	IBM
<b>General Quarters</b>						<b>Simulations Canada</b>					
Action off River Plate					79	Barbarossa to Stalingrad	99	99	99		
Austerlitz					79	Battle of the Atlantic				99	99
Banzai					79	BattleTank: Kursk to Berlin				99	99
Battleship Bismarck					79	Fall Gelb				99	99
Borodino					79	Fifth Eskadra				99	99
Action in the North Atlantic					79	Fleet Med				99	99
German Raider Atlantis					79	Golan Front				99	99
Midway					79	Grand Fleet				99	99
Prelude to Julland					79	Grey Seas, Grey Skies				99	99
<b>Storm Computers</b>						In Harms Way					
Blitzkrieg at the Ardennes	109				109	Kriegsmarine				99	99
White Death	109				109	Kursk Campaign				99	99
Action Stations!	69				69	Long Lance				99	99
<b>Three-Sixty</b>						MBT: Central Germany					
Harpoon (US)	109				109	MBT: Northern Germany				99	99
Battle Set 2, 3 (nur mit US) je	59				59	Malta Storm				99	99
Harpoon Editor	79				79	Moscow Campaign				99	99
Harpoon Challenge Pack	189				189	Northern Fleet				99	99
<b>SSI-Strategiespiele</b>						Operation Overlord					
Conflict Middle East					109	Pacific Storm				99	99
Medieval Lords					109	Rommel at El Alamein				99	99
Second Front					99	Rommel at Gazala				99	99
Western Front					99	Seventh Fleet				99	99
						Stalingrad Campaign				99	99

STRATEGIE UND SIMULATION		A	ST	64	IBM	SUPER-PREISHITS		A	ST	64	IBM
Command HQ					99	Fountain of Dreams				29	
Decision at Gettysburg					99	Sentinel Worlds		19		39	
Lost Admiral					109	Weird Dreams					19
Perfect General					109	Red Storm Rising				39	29
F117A Nighthawk					109	Cunship		39	29	39	
Gunship 2000					109	Pirates					39
Megaforress					99	Silent Service		39	29	39	
Secret Weapons Luftwaffe					109	F15 Strike Eagle					39
Battle Isle	79					Blue Max					49

NEUHEITEN AMIGA & PC		A	ST	64	IBM	KOEI		A	ST	64	IBM
Shadow Sorcerer (AD&D)					94	Romance of the 3 Kingdoms		79			119
No Greater Glory (SSI)					99	Ghenghis Khan		79			99
Harpoon Battleset 4					59	Nobunagas Ambition					119
Red Baron					99	Nobunagas Ambition II					119
Spellcasting 201					99	Bandit Kings of Ancient China		99			99
Bards Tale Constr. Set					99	<b>SF-ROLLENSPIELE</b>					
Wizardry VII - Crusader					119	Bad Blood					94
Eye o.t. Beholder II					99	Battletech II - Revenge					99
Ultima VII - Black Gate					119	Buck Rogers		94		74	94
<b>FANTASY-RSP</b>						Hard Nova					
Dark Heart of Uukrul					59	Martian Dreams					99
Bard's Tale III					84	MechWarrior					79
Fate					94	MegaTraveller I				84	84
Keys to Maramon					79	MegaTraveller II				84	109
Lord of the Rings					109	Space 1889				84	99
Might & Magic III					99	Starflight I				84	84
Ultima Trilogie (I-III)					54	Starflight II					84
Ultima IV					74	<b>SF/FANTASY ALLGEMEIN</b>					
Ultima V					94	Armada 2525					99
Ultima VI					109	Fireteam 2200					99
Wizardry Trilogie (I-III)					89	Reneg. Legion Interceptor					109
Wizardry III oder III je					39	Rules of Engagement					109
Wizardry IV					49	Timequest					109
Wizardry V					39	Warlords				84	84
Wizardry VI/Bane Cosmic					79	Worlds at War					99
Wizardry VII Hint Kit					39	Wing Commander II					119
						Wing Commander II Speech Accessory					49

### Gratiskatalog Computerspiele einfach mitbestellen!

Fett gedruckte Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorauscheck (plus DM 4,00)

**FANTASY PRODUCTIONS GmbH**  
Konkordiastr. 61 Postfach 260165  
4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

SCHREIB  
MAL  
WIEDER

wertung. Die Grafik-Wertung berücksichtigt aber dann nur streng-grafische Aspekte. Die Sound-Wertung nur musikalische. Die technischen Daten der Grafik bzw. Musik werden dann der dritten Wertungseinheit, der Technik-Wertung zugerechnet. Die Technik-Wertung spiegelt darüberhinaus alle programmtechnischen Eigenschaften des Spiels wider. Als vierte Wertung kommt das Konzept. Die Konzept-Wertung setzt sich neben der Spielidee aus Vielfalt der Spielelemente, Qualität der Anleitung usw. zusammen. Diese vier Wertungen bilden, wie schon erwähnt, die Gesamtwertung.

Beim üblichen Entstehungsprozeß eines Spieles wirken mehrere Teammitglieder mit. Die aufgabenorientierte Bewertung berücksichtigt genau diese Aufgabenteilung. Konzept bewertet den Einfallsreichtum der Spiele-Designer. Technik die Leistung der Programmierer. Grafik bzw. Sound die Kreativität der Grafiker bzw. Musiker. Gesamtwertung letztendlich die Qualität des Spieles.

Die POWER PLAY-Tester fordern immer wieder innovative Ideen. Ihr selbst solltet Euch dabei nicht ausklammern. Mit dieser Bewertungsmethode wäre die POWER PLAY die erste Spielzeitschrift, die alle Aspekte eines Spieles auch beim Test berücksichtigt.

Oktay Gegöz, Wesel

Danke für die Ideen. Wir werden Deine Vorschläge in nächster Zeit in der Redaktion diskutieren. Was meinen denn die anderen Leser zu den Anregungen?

mg

## Steuer-Los

Die Suche nach dem optimalen Joystick ist ein zentrales Thema für alle PC-Besitzer geworden. Vielen geht es dabei sicher so wie mir, denn ich habe verschiedene Typen ausprobiert und leider immer noch nicht die optimale Lösung gefunden.

So bin ich beispielsweise Euren Empfehlungen aus POWER PLAY 1/91 gefolgt: Quickshot oder Competition Pro. Hier meine Erfahrungen, geschrieben aus der Sicht eines Rennsport-Simulationen.

Zuerst natürlich den Quickshot ausprobiert, da eine Gamecard im PC bereits eingebaut war. Als bewährte Games waren damals u.a. RAC Rallye und Grand Prix Circuit vorhanden. Als erste Hürde beim Einsatz des Sticks in Verbindung mit GP Circuit die Kalibrierung genommen und dabei regelmäßig festgestellt, daß trotz Justierung praktisch nie ein optimaler Geradeauslauf der Wagen möglich war, wenn nicht eine Nachjustierung in einer Trainingsrunde erfolgt. Zum weiteren Entsetzen mußte ich dann feststellen, daß die Justierung nicht immer eine ganze Renndistanz hielt. Die Steuerung in den Kurven war dabei aber einigermaßen fein und mit entsprechender Übung konnte sogar die Ideallinie gefunden werden. Für die RAC Rallye war die Steuerung jedoch viel zu weich und zu schwammig. Also insgesamt eine unbefriedigende Situation.

Als Abhilfe habe ich dann die PC-Version des Competition Pro (inkl. Gamecard) be-

schafft. Also rein mit der Karte in den Rechner, Joystick dran und losgespielt. Ergebnis: Wieder Frustration, da man jetzt in Rennsimulationen zwar perfekt geradeaus fahren kann, jedoch die Feinsteuerung für Kurven total abgeht, da man bei digitalen Sticks ja nur den vollen Ausschlag der Lenkung zur Verfügung hat. Bei anderen Spielen jedoch, das muß zugestanden werden, ist der Competition Pro eine echte Verbesserung. Bei den meisten Rennsport-Simulationen bin ich jedoch wieder beim Statusquo, d.h. bei der Tastatur-Steuerung, die zwar auch nicht ideal ist, jedoch noch die beste Alternative. So suche ich also immer noch, und mit mir wahrscheinlich viele andere PC-Spieler nach der optimalen Lösung in puncto Joystick. Es wäre also an der Zeit, daß Ihr Euch in der POWER PLAY intensiv mit diesem Thema beschäftigt und den Lesern ein paar gute Empfehlungen zukommen laßt. Sehr interessant in diesem Zusammenhang, mit welchen Eingabegeräten Ihr auf DOS-Rechnern Spiele testet. Mit was fliegt und fährt die POWER PLAY-Redaktion?

Gerald Starke, Filderstadt

In einer der nächsten Ausgaben widmen wir uns ausführ-

lich allen Arten von Joysticks, Joypads und Mäusen. Bitte hab' noch etwas Geduld. mg

## Comics

Eure Comic-, Bücher-, und Videoecke finde ich cool. Nur scheint Ihr bei den Comics nicht ganz auf dem Laufenden zu sein! Wo ist ein "Akira"-Test? frage ich Euch als eingefleischter Fan des Sf-Comics. Wie könnt Ihr was vor der Welt verschweigen. Die Geschichte ist immerhin 6 Bücher lang. Schaut es Euch an und schreibt Eure Meinung. Ich will sie hören!

Axel Felser, Neumarkt

Den gesuchten Test, der übrigens mit "hervorragend" abschneidet, findest Du in POWER PLAY 5/91 auf der Seite 146. up

## Auf dem Index

1. Dürfen Spiele, die in Deutschland auf dem Index stehen, vertrieben werden (z.B. Operation xyz, oder Capcoms 19xyz)? Natürlich nicht von Kaufhäusern, aber von Versandhändlern etc.?

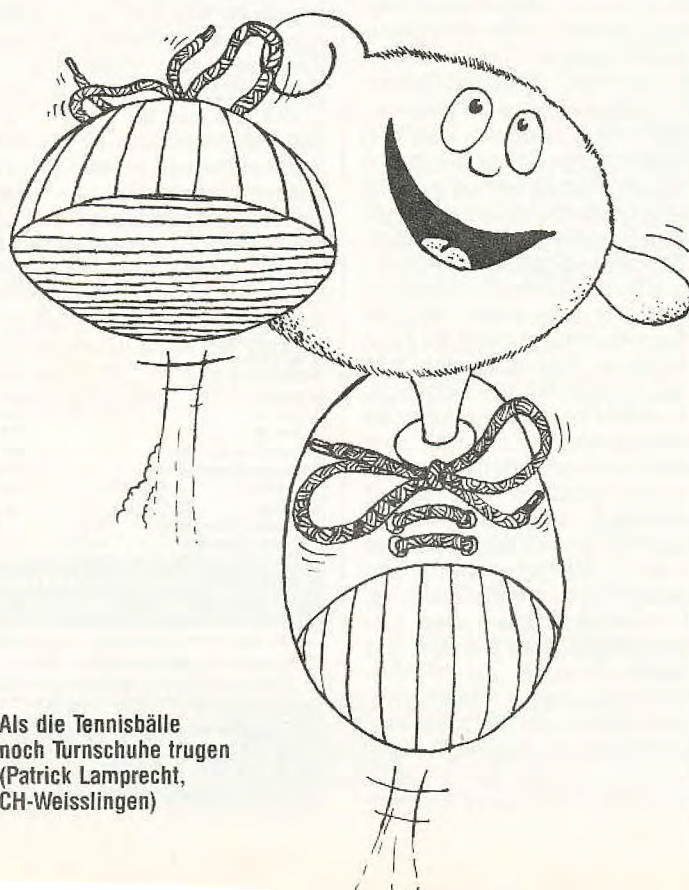
2. Dürfen japanische Spiele, die es hier als Import zu kaufen gibt, von der BPS indiziert werden?

Tim Schmidt, München

Indizierte Spiele dürfen an alle Personen über 18 Jahren verkauft, aber nicht beworben werden — von allen Geschäften. Auch japanische Import-Spiele dürfen von der BPS indiziert werden. mg

## TV-Modulator

Ich lese die POWER PLAY mit viel Interesse und ich kann mich jedesmal aufregen. Jedem, der Euch schreibt, er würde sich einen Amiga 500 zulegen oder auf diesen wechseln, erzählt Ihr auf die Frage, ob man sich einen Monitor zulegen müsse, wenn der Fernseher keinen Scart-Anschluß hat, daß er schon in den sauren Apfel beißen müsse. Warum so traurig? Legt man sich den TV-Modulator 520 für ca. 60 Mark zu, so ist das immer noch billiger, als ein Monitor für ca. 600 Mark. Maik Burmeister, Mölln



Als die Tennisbälle noch Turnschuhe trugen (Patrick Lamprecht, CH-Weisslingen)





# POWER TIPS

Heft  
1/92



## Power-Tips

### Computerspieletips

Analoger Joystick	86
Battle Isle	86
Cash	87
Death Knights of Krynn	94
Deuteros	96
Die Drachen von Laas	90
Elf	94
Gunship 2000	91
Martian Dreams	91
Midwinter II	88
Red Baron	93
Robin Hood	87
Rodland	86
Rolling Ronny	91
S.W.O.T.L	90
Supremacy	95
Toki	98
Wing Commander	92

Wizardry IV 102

### Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Bard's Tale,  
Die Antwort zu Gargoyles  
Quest, Indy 3, Die Antwort zu  
Leisure Suit Larry II, Die  
Antwort zu Might & Magic 2,  
Die Antwort zu Bloodwych  
Data Disk 1, Die Antwort zu  
F-19 Stealth Fighter,  
Die Antwort zu Fantasy  
World Dizzy 105

### Videospieletips

Actraiser	106
Bomber Boy	106
Bonze Adventure	112
Bugs Bunny	109
Castle of Illusion	108
Devil Crash	112
Dynamite Duke	108
EA Hockey	109
Fantasy Zone	112
Fastest 1	112

Fearytale Adventure 112

Fortress of Fear	112
Gradius III	112
Mickey Mouse 2	108
Mickeys Dangerous Chase	112
Moonwalker	111
Motocross Maniacs	110
Out Run	108
Parodius	112
Power Mission	112
R-Type	110
Robocop	108
Skate or Die	108
Solomon's Club	111
Super Hydeline	108
Super R-Type	106
The Simpsons	109
Wrestleball	108
<b>Clue Books</b>	
Eye of the Beholder, Teil 7	144

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

**SAMMELN!**

## Rodland

Carsten Hassenpflug aus Dortmund weiß, wie man im Spiel "Rodland" zu unendlich vielen Continues kommt. Der Trick funktioniert leider nur im Zwei-Spieler-Modus. Tragt Euch einfach in der Highscoreliste mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS" ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf den Feuerknopf und Ihr seid wieder auf den Beinen. Wer jetzt noch verliert ist selber schuld. vw

## Analoger Amiga

Joachim Tesch aus Reutlingen hat etwas für alle Bastler und Freunde des Lötkolbens auf Lager.

Mit dem Programm "F15 Strike Eagle-II" ist endlich ein Flugsimulator für den Amiga auf dem Markt, der als Eingabegerät auch einen Analog-Joystick akzeptiert. Wer schon einmal auf einem PC die Gelegenheit hatte, mit einem Joystick eine Flugsimulation zu spielen, möchte diesen nicht mehr missen. Nachdem in der Anleitung nur der lapidare Satz steht: "Die Verwendung von analogen Joysticks ist auch möglich" und man in Fachgeschäften nur Antworten bekam wie "Was ist ein analoger Joystick?" (!) oder "Haben wir nicht", habe ich mir überlegt, ob man nicht auch einen IBM-kompatiblen Joystick an den Amiga anschließen kann, zumal diese ja schon ab 25 DM zu haben sind (PC Connection/Quickjoy). Herausgekommen ist dabei folgender trivialer Bauplan:

Man benötigt eine 9-polige (Amiga) und eine 15-polige (Joystick) Buchse, die man wie folgt miteinander verbindet:

Amiga-B. Joystick-Buchse  
Pin 4 — Pin 2 (Firebutton I)

Pin 5 — Pin 2 (Y-Poti)  
Pin 7 — Pin 1 (+5V)  
Pin 8 — Pin 6 (GND)  
Pin 9 — Pin 3 (X-Poti)

Der zweite Feuerknopf am PC-Joystick liegt auf Pin 7, diesen kann man nach Belieben noch miteinbeziehen. Wem die Trimpotentiometer am Joystick zu ungenau sind, der kann ja noch einen Drehpoti (ca. 100 kOhm) zwischen die Potiverbindungen einbauen. Die Materialkosten für dieses Interface betragen etwa 5 DM. Tja, dann kann man nur noch sagen "Nice Landing!" vw

Hallo Computerspieler-Fans!



Hilfe! Die Faxomanie bei Euch hat immer noch kein Ende. Auch wir in der Redaktion sind neuen Techniken durchaus aufgeschlossen und verstehen die Faszination, die von der elektronischen Briefübertragung ausgeht. Trotzdem müssen wir noch einmal eindrücklich darauf hinweisen, daß gefaxte Karten und Zeichnungen für unsere Tips-Seiten gänzlich ungeeignet sind. Also spart lieber das Telefongeld und schickt uns einen schönen altmodischen Brief — schreibt mal wieder!

Da dies die letzte Ausgabe des Jahres ist, ergreife ich die Gelegenheit und wünsche Euch schon mal frohe Weihnachten und ein witziges neues Jahr. Bei vielen von Euch wird sicher ein neuer PC oder die langersehnte Speichererweiterung unter dem Tannenbaum liegen. Ich hoffe natürlich, daß Ihr Euch auch im neuen Jahr nicht lumpen laßt und uns weiterhin so schön mit den neuesten Tips und Tricks versorgt.

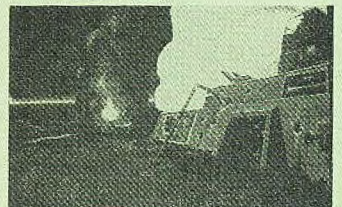
*Volker*

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 10 | Snake | Space |
| 11 | Zenit | Valey |
| 12 | Donnn | Testy |
| 13 | Vesta | Terra |
| 14 | Oxxid | Slave |
| 15 | Demon | Never |
| 16 | Giant | River |

Bonusrunden: Storm Europ

### Einige Tips zur Taktik:

— Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Mechfighter beider Parteien stehen, warten Sie ab, bis der Gegner das Gebäude betritt und ziehen Sie Ihre eigenen Fighter erst danach in das Gebäude. Somit gehören nun auch die Mechfighter des Gegners Ihnen. Vorsicht: Sie müssen dabei Ihre Mechs so postieren, daß sie mit einem Zug in das Gebäude kommen!  
— Die Air Defence sollte möglichst auf einem Berg postiert werden. Dort ist sie vor allem gegen Hubschrauber ungeheuer effektiv, und der Computergegner wird sie auch sofort angreifen.



Zwei feurige Bilder aus dem Vorspann. Ganz so kriegerisch geht's bei Battle Isle nicht zu.

— Die Missile Air Defence und die Artillery sollten immer von einem Ring eigener Einheiten umgeben sein, um sie zu schützen. Da diese Einheiten sehr gefährlich sind, wenn man sie richtig einsetzt, wird der Computergegner sofort

# TIP DES MONATS

## Battle Isle

Peter Meyer aus Waiblingen war der Erste und hat damit das große Los des Monats gewonnen — die 500 Mark für den Tip des Monats.

Hier alle Paßwörter für den One- und Two-Player Modus:

Level	Two Player	One Player
1	First	Conra
2	Ghost	Phase
3	Gamma	Exoty
4	Marss	Mount
5	Eagle	Fight
6	Metan	Rusty
7	Foton	Fifth
8	Polar	Vesuv
9	Tiger	Magic





versuchen sie zu zerstören.  
 — Versuchen Sie immer nur die Einheiten anzugreifen, die sich nicht wehren können oder durch schlechtes Gelände benachteiligt sind. Stellen Sie Ihre Einheiten möglichst immer in entsprechend günstigem Gelände auf.  
 — Die Kampferfahrung der Einheiten ist sehr wichtig. Beachten Sie, daß eine Einheit bei Vernichtung einer anderen

— Bei großen Schlachten empfiehit es sich, defensiv zu handeln. Bringen Sie zunächst einmal alle Einheiten in Sicherheit, bis auf Transporter oder Mechs, die auf dem Weg zu Depots sind. Falls der Gegner Flugzeuge besitzt, lenken Sie diese mit der Air Defence ab, damit Ihre Mechs ungestört zu den Depots gelangen. Merke: Laden Sie Ihre Mechs soweit irgend möglich auf Transporter, da diese schneller sind. Sollte es allerdings zu einem Kampf kommen, laden Sie Ihre Einheiten wieder aus.  
 — Wenn der Gegner eine starke Übermacht an Streitkräften hat, versuchen Sie ihn abzulenken. Sie schleichen sich mit einem Transporter voll Mechs

Name der Stadt	Produktion	Verbrauch
Buenos Aires	-----	Nickel, Bauxit
Calcutta	Nickel	Kupfer
Detroit	Nickel	Kupfer
Durban	Kupfer	-----
Freetown	Nickel	-----
Georgetown	Nickel	-----
Godthab	Kupfer	-----
Gove	Bauxit	-----
Hamburg	-----	Nickel, Bauxit
Hongkong	-----	Kupfer, Bauxit
Jamaika	Bauxit	-----
Kapstadt	Bauxit	Nickel
London	-----	Kupfer, Bauxit
Los Angeles	Kupfer	Nickel
Marseille	Bauxit	Nickel
Murmansk	Bauxit	Nickel
Neu Kaledonien	Nickel	-----
New Orleans	-----	Nickel, Kupfer
New York	-----	Kupfer, Bauxit
Palana	Kupfer	-----
Rio de Janeiro	Kupfer	Bauxit
Rostow	Bauxit	Kupfer
Sydney	Nickel	Kupfer, Bauxit
Valparaiso	Kupfer	-----
Yokohama	-----	Nickel, Bauxit

## CASH

Tobias Groos und Alexander Senne aus Düsseldorf beseitigen alle Geldsorgen der geplagten Spieler.

Am Anfang des Spieles maximale Anzahl der Spieler wählen (6). Den eigenen Spieler als letzten eingeben.

Folgendes für jeden Spieler wiederholen:

1. Feld "Bank" anwählen.
2. Feld "Spielerwechsel" anwählen.
3. Maximalen Betrag (Startkapital=10 000 000) ins oberste Feld eintragen.
4. Feld "Laufzeit in Monaten" 0 eingeben.
5. Namen des eignen Spielers in das dritte Feld (Empfänger/Firma) eingeben.
6. In das Feld "Rückzahlungssumme" 0 eingeben.
7. Feld "OK" anklicken.

8. Powerfeld anklicken.
  9. Datumsfeld anklicken, bis eigener Spieler aktiv ist.
  10. Frage nach Annahme des Spielerwechsels mit "Ja" beantworten.
  11. Datumsfeld anklicken.
  12. Punkte 1 bis 9 für jeden Spieler wiederholen.
  13. Abschließend alle nicht-eigenen Spieler als Computerspieler deklarieren (Menüleiste "Spiel" anwählen, Unterpunkt "Computer" anwählen, Befehl "Spieler-Computer" ausführen und Frage mit "ja" beantworten).
- Falls im weiteren Spielverlauf erneut Bargeldsorgen auftreten sollten, Computergegner sichtbar machen, Computerspieler zu manuellen Spielern machen, oben beschriebene Folge wiederholen und Spieler wieder zu Computerspielern umschalten. **vw**

## Robin Hood

André Fettig aus Wuppertal treibt sich am liebsten mit Pfeil und Bogen in finsternen Wäldern rum. Hier seine Lösung des nicht gerade umfangreichen Adventures von Mille-nium.

Als erstes geht man zur Zielscheibe, welche sich unten links neben dem Dorf befindet. Hier verbessert man seine Treffsicherheit. Danach läuft man nach oben links, wo sich ein alter Mann befindet, von dem man nach einigen Gesprächen wichtige Tips und eine Kristallkugel (dient als Übersichtskarte) erhält.

Nun begibt man sich nach rechts unten, wo man nach einem kleinen Kampf Little John als Freund gewinnt. Jetzt sollte man abwarten, bis der König das Jagen verbietet, da kurze

Zeit später jemand während eines Verstoßes dagegen gehenkt werden soll. Den Betroffenen kann man mit einem gezielten Schuß auf die Wache befreien. Er zeigt sich dankbar, indem er Robin ein Horn überreicht (dient zum Rufen seiner Kumpanen).

Wie Ihr bis dahin sicher schon gemerkt habt, läuft hier ein kleiner roter Drache durch die Gegend, mit dem man schnell mal reden sollte. Er hat einen Dorn im Fuß, den Ihr ihm besser herausziehen solltet. Befreit von seinem Schmerz, gibt der Drache Euch die Fähigkeit, Blitze zu verschießen.

Mit der weißgekleideten Dame solltet Ihr öfters einmal reden, da sie Euch später einen Ring übergeben wird (dient zur Inspektion von anderen Bürgern in den Städten).

Den Händler neben dem



zwei Erfahrungspunkte bekommt. Greifen Sie immer mit den erfahreneren Einheiten zuerst an. Am Anfang ist es sehr wichtig, gegen schwächere Einheiten Erfahrungen zu sammeln; es hilft später bei Kämpfen gegen stärkere, aber nicht so erfahrene Einheiten.  
 — Reparieren Sie wichtige Einheiten. Da in Ihren Depots und Fabriken normal recht schnell die Energie ausgeht, sollten Sie nur wichtige (d.h. starke, erfahrene) Einheiten reparieren.

(am besten ein Transportflugzeug) zu seinem Hauptquartier. Dabei sollten Sie Ihre restlichen Einheiten vor der eigenen Basis versammeln, um sie zu verteidigen. Handeln Sie dabei nicht zu hektisch, sondern warten Sie mit Ihrem Transporter in einem nahen Depot, bis der Gegner seine Einheiten von der Basis abgezogen hat. Diese Taktik hat mir schon in mehreren Schlachten zum Sieg gegen einen hoffnungslos überlegenen Gegner verholfen. **vw**

# powertips

Teich solltet Ihr hurtig vertreiben, indem Ihr ihn beklaut. Das Geld könnt Ihr dann den Bauern überlassen.

Folgende Personen und Gegenstände sollte man gewonnen haben:

1. Little John
2. Bogen Bill
3. Marian
4. Kristallkugel
5. Blitz vom Drachen
6. Ring von Marian
7. Horn von Bogen Bill

Wenn Ihr nun beliebt genug seid und die Gegenstände habt, könnt Ihr versuchen das Schloß zu stürmen und den König zu vernichten. Wartet ab, bis wenig Wachen im Schloß sind (schaut auf der Übersichtskarte nach) und geht hinein.

Die beste Möglichkeit, die Wächter unschädlich zu machen: schießt einen Blitz und dann einen Pfeil auf die Wachen ab. Falls Ihr gefangen genommen worden seid, könnt Ihr Euch mit einem Blitz wieder befreien.

Wenn der König tot ist, könnt Ihr Euch von einer schön gemachten Endsequenz beeindrucken lassen. vw

## Midwinter II — Flames of Freedom

Martin Kaschewitz aus Dortmund hat ein Herz für alle Fortsetzungsgeschädigten und liefert Tips für den zweiten Teil der Agentenhatz

1. Um schneller in die Armadesequenz zu kommen, sollte man die folgenden Inseln befreien: Lobos, Dhafra, Camargo, Djoum, Ghazal, Thar, Satar, Ndola und Makat. Dadurch werden alle anderen Inseln automatisch befreit.

2. Wenn die Armada unterwegs ist, nimmt sie den Weg über Djoum, Qamar, Jebba und Corozal, um Agora zu erreichen. Man sollte sich dann auf die Inseln Jebba und Corozal oder Agora bewegen. Die dort eintreffende Armada wird so geschwächt sein, daß man sie leicht überwältigen kann.

3. Um in der Armadesequenz keiner überraschenden Niederlage zu erliegen, sollte man alle 5 Minuten die Karte kontrollieren. Besondere Beachtung sollte man den Lufttruppen schenken, die Agora am schnellsten erreichen können.

4. In der Armadesequenz sind Ruhepausen so weit wie

möglich herauszuschieben und sollten dann höchstens 1 Stunde dauern. Nicht vergessen, auf die Karte zu sehen, ob eine Einheit Agora gefährden kann!

5. Das beste Transportmittel ist der Helikopter. Abzuraten ist von: Flug-U-Boot, Ballon, Panzer und U-Boot wegen schlechter Steuerung oder Bewaffnung.

**LOBOS:**

1. Beseitigen Amandu Dengal
2. Sabotieren Unterwasserbasis
3. Sabotieren Radar

**DHARFA:**

1. Retten Sulina Ziyad (Bedingung von Habib Ayub)
2. Sabotieren Feind HQ
3. Sabotieren Radiostation
4. Sabotieren Geheimpolizei HQ

5. Beseitigen Maxim Mirek (Bedingung von George Davies)

6. Rekrutieren George Davies
7. Rekrutieren Habib Ayub
8. Sabotieren Mine
9. Rekrutieren Jan Karlstaad

**CAMARGO:**

1. Rekrutieren Ziad Zirhan
2. Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Fadi al Hadi)

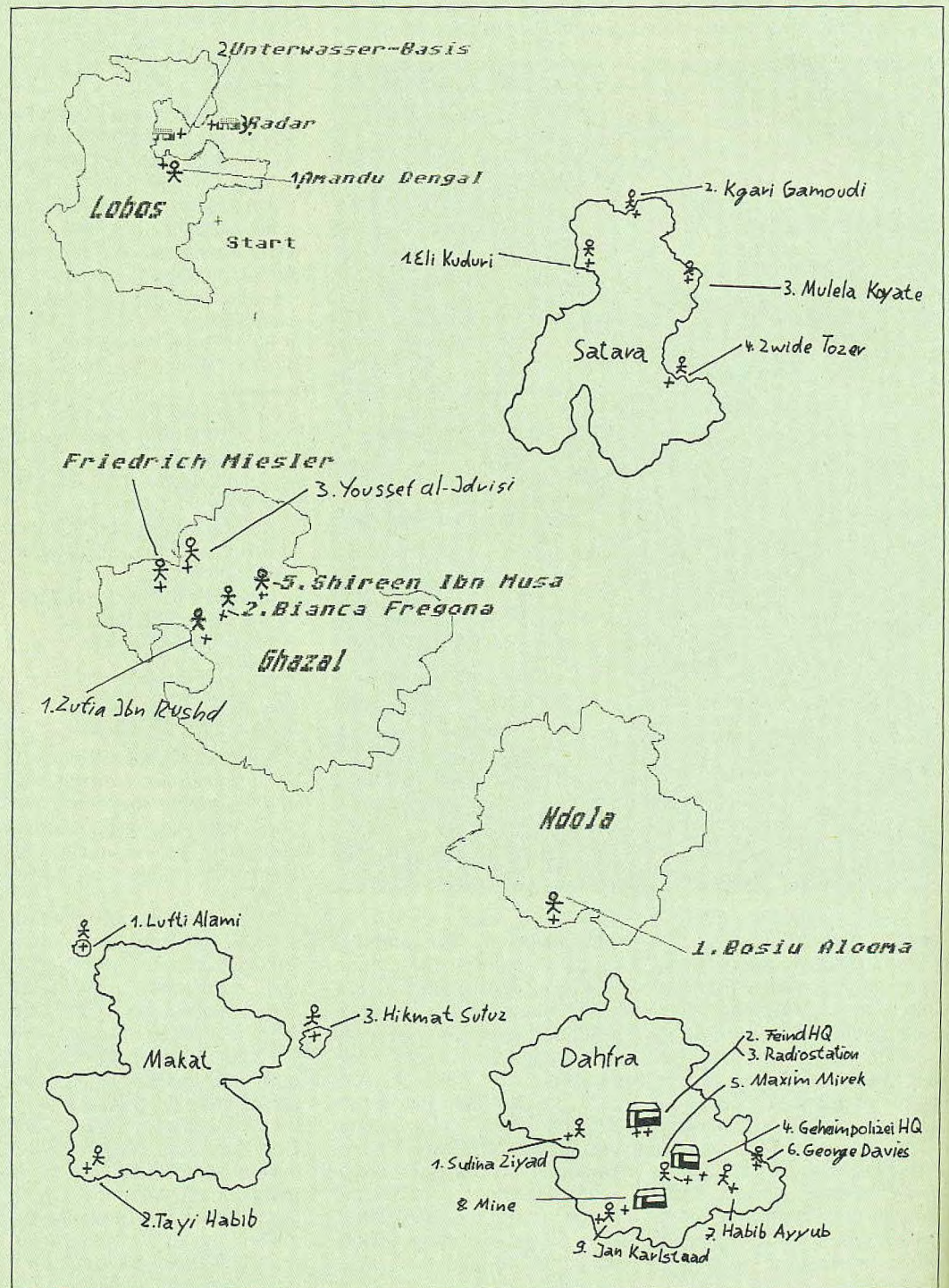
3. Retten Henri Bruchen
  4. Rekrutieren Fadi al Hadi
- SATARA:**

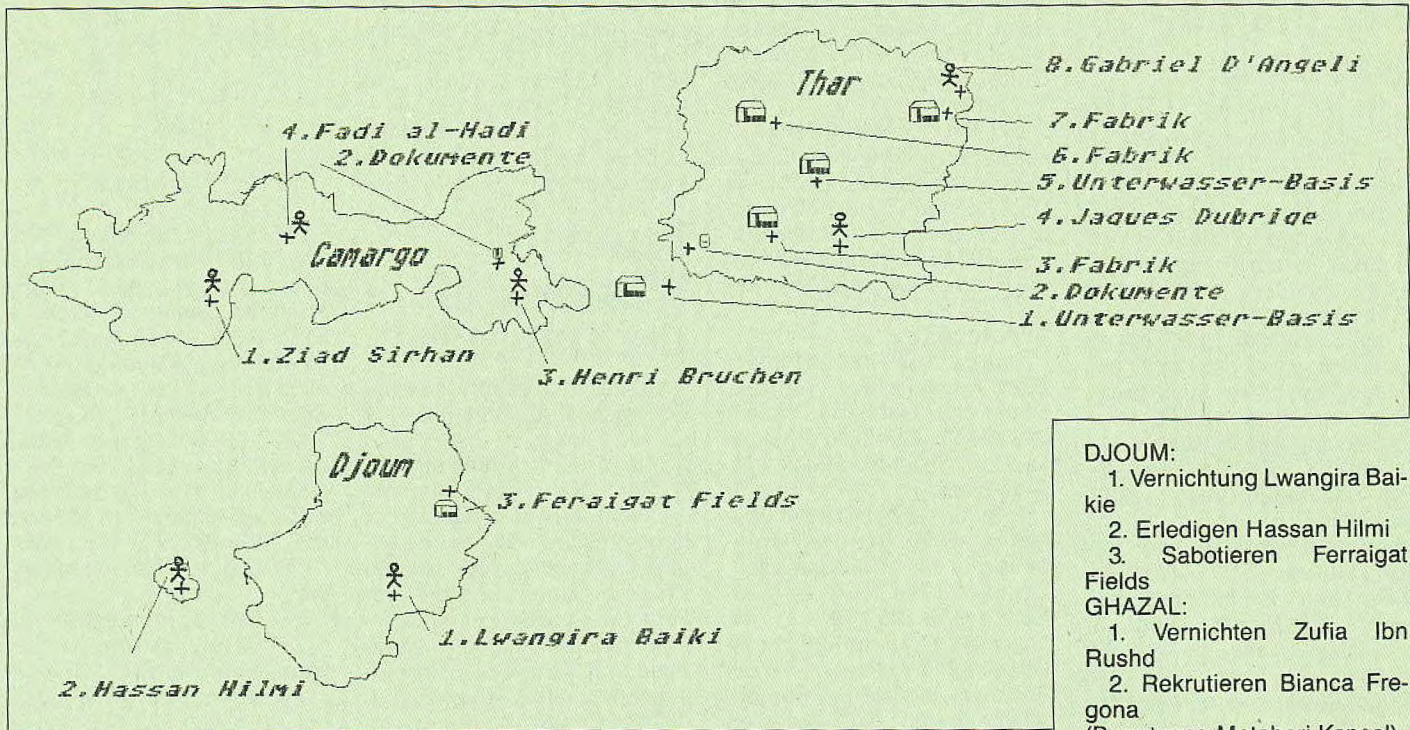
1. Beschlagnahmen Dokumente (Bedingung von Kgari Gamoudi)
2. Rekrutieren Kgadi Gamoudi
3. Rekrutieren Mulela Kouyate

4. Beseitigen Zwide Tozer

**THAR:**

1. Sabotieren Unterwasserbasis
2. Beschlagnahmen Dokumente (Bed. von Gabriel d'Angeli)
3. Sabotieren Fabrik





**DJOURM:**

1. Vernichtung Lwangira Baiki
2. Erledigen Hassan Hilmi
3. Sabotieren Feraigat Fields

**GHAZAL:**

1. Vernichten Zufia Ibn Rushd
2. Rekrutieren Bianca Fregona (Benutzung Matahari Kapsel)
3. Beseitigen Youssetal Idrisi (Bed. von Friedrich Miesler)
4. Rekrutieren Friedrich Miesler (Bed. von Shireen Ibn Musa)
5. Rekrutieren Shireen Ibn Musa

4. Retten Jaques Dubriq
5. Sabotieren Unterwasserbasis
6. Sabotieren Fabrik
7. Sabotieren Fabrik
8. Rekrutieren Gabriel d'Angeli

**NDOLA:**

1. Rekrutieren Bosiu Alooma (Benutzung von Matahari-Kapsel)

**MAKAT:**

1. Rekrutieren Lufti Alami (Bedingung von Hikmat Sutuz)

**tuz)**

2. Erledigen Habib Tayi (Bed. von Hikmat Sutuz)
3. Rekrutieren Hikmat Sutuz
4. Sabotieren Unterwasserbasis (Benutzung Fliegender Fuchs)

**Computer-Software Albrecht Förster**

Tel. 06173/64367 • Di. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.00  
Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Battle Isle	69,-	89,-	Midwinter 2	78,-	84,-
Bane of the Cosmic Forge	74,-	74,-	Might + Magic III.	69,-	85,-
Cardinal of the Kremlin	59,-	66,-	PGA Tour Golf	59,-	72,-
Castles	-	78,-	Pirates	59,-	59,-
Chuck Yeager's Air Combat	-	78,-	Populus	29,-	29,-
Cruise for a Corpse	66,-	72,-	Populus II.	-	-
Die Kathedrale	84,-	-	Railroad Tycoon	78,-	84,-
Death Knights of Kryn	74,-	89,-	Return of Medusa	67,-	74,-
Eys of the Beholder	74,-	89,-	Rodland	59,-	-
F-15II - Strike Eagle	78,-	78,-	R-Type II.	69,-	-
Fate-Gates of Dawn	74,-	89,-	Silent Service II	75,-	78,-
Flight of the Intruder	78,-	88,-	Space 1889	78,-	78,-
Gateway to the Savage Front.	69,-	74,-	Starflight II	59,-	69,-
Gunship 2000	-	84,-	Time Quest	-	78,-
Hotel Manager	69,-	-	Toki	67,-	-
King's Quest V	99,-	99,-	Utopia	74,-	-
Larry V.	99,-	99,-	Wing Commander 2	-	99,-
MAD TV	74,-	89,-	Bundesliga Manager Prof.	72,-	-

**Soft- u. Hardware Versand**  
**JUMASOFT**  
Enöckl & Ecker OEG  
Wagnerstr. 15, A-4405 STEYR  
Tel. 07252/67 3 08 Fax 67 3 09

Wer Anrufbeantworter nicht mag, der bestellt von Montag - Freitag 17 - 22 Uhr Samstag 10 - 16 Uhr telefonisch, per Telefax oder schriftlich!

Programmtitle	Amiga	PC	Zubehör	Stk./ÖS
Broker King		699,-	Joystick Comp. Extra	279,-
Bundesliga Manager II	699,-	799,-	Joy. Comp. Pro Star PC	899,-
Castles		729,-	GI PC Mouse	499,-
Cruise for a Corpse	699,-		GI PC Optical Mouse	999,-
F-117 Night Hawk*		849,-	Disk NoName 3,5 MF-DD	7,50
Gunship 2000		849,-	Disk NoName 3,5 MF-HD	13,90
Kick Off II	599,-	699,-	Disk NoName 5,25 MD-DD	4,20
Lemmings	599,-	799,-	Disk NoName 5,25 MD-HD	7,50
Links VGA		849,-		
Monkey Island VGA	699,-			
On the Road	649,-			
PGA Tour Golf	649,-	699,-		
Railroad Tycoon	699,-	799,-		
Secret Weapons Luftwaffe		849,-		
Starbyte Super Soccer	699,-	749,-		
Super Monaco Grand Prix	599,-			
Wild West World*		899,-		
Wing Commander II		849,-		
Winzer	649,-	749,-		

**ANGEBOTE DES MONATS:**

- STARLRC24-10 Nadeldrucker inkl. Druckerständer und 500 Blatt Papier **4990,-**
- DR-DOS 6.0 dt. **1990,-**

Preisliste per 7.11.1991 inkl. 20% MwSt. ÖS

**PLAYHOUSE**  
Neu in Bremen! Neu in Bremen! Neu in Bremen!

Nintendo	SEGA
SuperFamicom 499,-	Mega Drive 279,-
Caverna Ninja 139,-	Marble Madness 109,-
Castlevania 4 139,-	Speedball 2 109,-
Super EDF 139,-	Mercs 99,-
Gameboy 99,-	Galaxy Force 99,-
Rockman World 2 59,-	Devil Crash 99,-
Double Dragon 2 65,-	Power Drift 99,-
Turtles 2 65,-	Quak Shot 99,-
Ghostbusters 2 65,-	Sonic the Hedgehog 89,-
The Simpsons 65,-	Game Gear dt. 289,-
MS-DOS	Galaga 91 69,-
Monkey Island 2 85,-	Sonic 69,-
Cadaver 79,-	Quack Shot 69,-
Dungeon Master 85,-	Super Kick Off 69,-
Eye of the Beholder 2 89,-	Golden Axe 69,-
TV Sports Boxing 79,-	AMIGA
TV Sports Rollerbabes 79,-	Birds of Prey 85,-
Ultima 7 89,-	Red Baron 79,-
Birds of Prey 89,-	Sim Earth 69,-
Falcon 3.0 109,-	Populus 2 69,-
ATARI	A 320 Airbus 89,-
Lynx 2! 219,-	Ultima 6 79,-
Stunn Runner 69,-	Lemmings Data Disk 45,-
Cyberball 69,-	Turtles 2 69,-
Ishido 75,-	Black Gold 59,-
	Steigenberger Hotel 59,-

**Tel. 0421-3760597**  
Spiele auch per Versand zzgl. 9,-DM erhältlich. Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Playhouse Münchener Str. 55-2800 Bremen 1  
Ladenzeiten Mo-Fr 14-18.30 **Laden Münchener Str. 55**  
Samstag 10-13 Uhr \*Inh. M. Kettler und Partner. \*Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

## Die Drachen von Laas

Kai Kasulke aus Hamburg hat sich erfolgreich durch Atics Textadventure gearbeitet. Hier sein Lösungsweg.

Am Anfang besorgt Du den beiden erst mal Geld. In Aszhantis Zimmer liegen fünf Gerfs, ebenso im Köcher in Smirgas Bude. Nun holt Ihr Euch die Waffen bei Foroll ab und verschafft Aszhanti bei Mygra eine kleine Ausbildung. Essen und Trinken gibt's in Hyllok an folgenden Stellen: Aszhantis Küche: Brötchen, Ei. Kaffeekanne in Smirgas Speisekammer; gleich am Anfang die Salami nehmen, bevor Papi sie klaut. Am Fluß östlich Hylloks kann Smirga Fisch fangen. Vom Bauern kriegt Ihr Schinken, wenn Ihr ihm auf dem Feld helft, außerdem könnt Ihr dreimal umsonst essen, trinken und bei ihm übernachten, wenn Ihr auf dem Hof die Nacht abwartet und den Bauern nach Übernachtung fragt.

Beim Scharlatan liegt Drachenblut, das man z.B. in die Kanne füllen kann. Dann heißt es nur noch kämpfen, lernen und das leibliche Wohl der Helden nicht zu vergessen, bis Ihr gut genug seid, um den Höhlentroll zu vernichten. Wenn

das geschafft ist, könnt Ihr Euch mit folgendem Schlüsselsatz über die Brücke trauen: Laufe unter Brückentroll durch!

### 1. Auftrag:

Bei den Fischern in der Kneipe nach Auftrag fragen. Danach nach Ruder fragen. Ins Boot klettern. Dreimal durch das Wasser rudern. Grüße Tuatara. Bitte Tuatara um Hilfe für die Fischer. Sage Danke. Rudere zurück.

### 2. Auftrag:

Gultiba nach Auftrag fragen. Zum Haus gehen. Tür aufschließen. Liebhaber laufen lassen. Zu Gultiba zurückgehen und Bescheid sagen.

### 3. Auftrag:

Erhält man bei Skeeve (Maggier im Wald). Vor das Hexenhaus gehen. Verstecke Dich. Warte, bis die Hexe weg ist. Rein ins Haus. Türe zumachen. Wenn es im Kamin raselt, Cape anziehen. Hexe beobachten, bis sie die Spruchrollen herausholt, dieselben greifen. Jetzt raus und nie wieder hier blicken lassen! Zurück zu Skeeve ins Labor. Sage ja und gib ihm die Spruchrollen. Dafür bekommst Du Skarabäus und Kraftwurzel.

### 4. Auftrag:

Bekommt Ihr bei Potidan in der Hütte westlich Scarblooms. Nach Nordosten zum Gebirge gehen. Klettere durch Durchgang. Warte auf die Dunkelheit. Töte Skelett. Nimm Mondscheinkraut. Schlafe. Bringe Potidan sein Kraut.

### 1. Drache:

Nun verschafft Ihr Euch erst einmal bei Gultiba den Echenpanzer und das Kettenhemd im Sumpf (der Slime verliert es). Danach müßt Ihr in Scarbloom bei Nacht einen Dieb erledigen, denn er trägt eine Fackel. Außerdem braucht man ein Seil (Gultiba) und etwas, worin man den Skarabäus verbergen kann. Den Skarabäus gibt man in Hyllok Mygra und wartet einen Tag, bis er repariert ist. Zum Kiesweg gehen, der nach unten führt. Seil an Baum binden. Skarabäus irgendwo hineinlegen. Runter. Vor die Höhle gehen. Skarabäus rausnehmen. Fackel mit Zauber entzünden. Folge Spuren (dreimal). Töte Tatzelwurm. Schneide Schwanz ab. Bade und trinke Blut (zweimal). Schneide Schuppen ab. Raus aus der Höhle.

Skarabäus verbergen und hinterher verscherbeln.

### 2. Drache:

Zu Nichidor in die Schmiede. Schuppen abliefern. Schild bauen lassen (kostet 500 Gerfs und dauert fünf Tage). In der

Zeit solltet Ihr kämpfend durch Laas ziehen und Punkte sammeln. Wenn Agitor fertig ist, schlendert man bequem zum Hort des Lindwurms und befördert diesen ins Jenseits. Jetzt sind die beiden Helden, und Laas ist befreit! vw

## Secret Weapons of the Luftwaffe

Gunter Geib aus Heilsbronn-Böllingsdorf gibt wertvolle Tips für alle Piloten.

### Auf amerikanischer Seite:

Jäger: Bei diesen Flugzeugen kann man sich die überlegene Geschwindigkeit gegenüber sämtlichen deutschen Propeller-Jägern und die größere Wendigkeit der Maschinen zunutze machen. Wenn man von hinten von einem Jäger (FW 190, BF 109, ME262, GO 229) angegriffen wird, am besten links oder rechts ausbrechen und den Spieß runddrehen. Wenn von hinten nur eine Propellermaschine kommt, kann man auch hochziehen, bis man fast einen Stall bekommt — dann runterziehen und der feindliche Jäger ist vor einem.

P-47: Die P-47 hat eine gewaltige Feuerkraft, mit der man selbst die "Secret Weapons" schnell herunterholt.

P-51: Diese Maschine hat eine ähnlich starke Feuerkraft, ist aber leichter abzuschießen. Dafür ist sie allerdings schneller (schnellstes Flugzeug im 2. Weltkrieg).

Bomber: Wenn Ihr mit der B-17 auf das Ziel zufliegt, dürft Ihr niemals auf 100% Motorleistung gehen, sonst fangen die Motoren nach einiger Zeit Feuer, und es besteht Explosionsgefahr. Wenn Ihr auf Zielflug seid, auf 3000 Fuß gehen und mit 80% (79 bis 81%) Motorleistung (beide Motoren) weiterfliegen. Wenn Ihr nun auf Bombersicht schaltet, müßt Ihr nur warten, bis das Ziel im senkrechten Strich ganz oben auftaucht. Nun die Bomben abwerfen und Ihr trefft.

### Auf deutscher Seite:

BF-109/FW 190: Hier läuft es ähnlich wie bei den amerikanischen Flugzeugen — nur daß man hier nicht so schnell ist.

ME 163: Die Jagdfaust ist eine sehr effektive Waffe: einfach unter die B 17 fliegen und sie läßt sich von selbst aus. Die ME 163 hat einen entscheidenden Vorteil: Ihre Steiggeschwindigkeit ist einfach unglaublich.



ME 262: Diese "Secret Weapon" hat zwei Vorteile: Sie ist unglaublich schnell (Ihr könnt also allen Gegnern einfach davonfliegen) und eine sehr gute Bewaffnung. Allerdings ist sie nicht so gut zu manövrieren wie die Propellerflugzeuge.

GO 229: Das ist das absolut beste Flugzeug im Spiel. Keine offensichtlichen Schwächen, Superbewaffnung (MK 103 oder MK 108), höchste Geschwindigkeit, gute Manövrierfähigkeit.

Bomber jagen: Wenn Ihr auf ein Geschwader von B 17 zufliegt, dann versucht den ersten schon von vorne abzuschießen (bei GO 229 + ME 262 ca. 10 bis 15 Geschosse, mit einer ME 163, FW 190, BF 109 eventuell eine Rakete abfeuern). Dann eine Kurve fliegen und die nächsten B 17 ausknipsen. Wichtig: Fliegt niemals strichgerade auf einen Bomber zu, sondern etwas unruhig, d.h., etwas links-rechts und hoch-runter wackeln. Dann wird man nicht so leicht getroffen — wichtig in den höheren Levels.

Raketen: Diese Dinger sollte man nur aus einer günstigen Position abfeuern (nicht wie der Wingman von einer weiter entfernten, ungünstigeren Position). Fliegt am besten von hinten über das Ziel (Raketen ziehen leicht nach unten) oder von der Seite auf einen Bomber zu und brennt ihm die Rakete aufs Fell. Unterstützen solltet Ihr mit ein paar 30-mm-Geschossen, dann ist Euch ein Aerial Credit sicher. Einen Jäger schießt man möglichst nur von hinten ab — wenn überhaupt. Man braucht nicht zu schießen, eine Rakete reicht aus, um jeden Jäger zu zerstören.

Kanonen: Die 30-mm-MK-103 ist der MK 108 vorzuziehen (höhere Geschwindigkeit und Reichweite). Bei der FW 190/BW 109 sollte man die 20-mm-Kanone mit 120 Schuß der 30er mit 60 vorziehen.

Jäger auf Strike-Missionen: Auf der amerikanischen Seite ist die P 47 gut geeignet. Sie hat extrem viel Munition und auch viel Power. Auf der deutschen Seite sollte man die GO 229 oder ME 262 wählen (starke Munition, hohe Fluchtge-



schwindigkeit). Beim Bombardieren fliegt Ihr einfach auf das Ziel zu und tut so, als würdet Ihr darauf losstürzen wollen. Bei 1000 Fuß löst Ihr die Bombe aus. Wenn Ihr noch genügend Munition habt, könnt Ihr Euch nach dem Abschließen der Jäger noch mit der Flak beschäftigen (erstens gibt das Punkte, und zweitens schließt es Risiken aus).

**Schummeltricks:** Habt Ihr schon einen höheren Rang (Hauptmann oder höher), dann kopiert das File (Name ger/USA) in ein anderes Verzeichnis, benennt es um und bringt es wieder in das "Secret Weapon"-Verzeichnis (c:/swott). Schon habt Ihr einen neuen Mitstreiter, der auch etwas taugt. So könnt Ihr auch immer Euren persönlichen Charakter "absaven", indem Ihr regelmäßig kopiert. Wenn Ihr abgeschossen werdet, müßt Ihr also nicht mehr von vorne anfangen. vw



## Martian Dreams

Arno Keiler aus Altenmarkt hat ein paar nützliche Ratschläge für alle Marsreisenden.

Wenn einem die Kämpfe lästig werden, kann man sie auf einem ganz einfachen Weg umgehen. Das einzige, was man dafür braucht, ist ein "Spyglass". Wenn man angegriffen wird (es genügt, die Gegner zu sehen), benutzt man das Spyglass, schaut damit in eine beliebige Richtung und schon sind die Monster verschwunden. Bei größeren Gruppen von Feinden muß man das eventuell öfter machen. Auch Sandstürme kann man sich damit elegant vom Halse schaffen.

Wer seinen Fortschritt im Abenteuer wissen will, kann Nellie Bly nach "Notebook" fragen. Sie gibt dann Auskunft über die Aufgaben, die man gerade bewältigen muß.

Noch etwas nebenbei: Wer die marsianische Energieversorgung noch nicht aktiviert hat (und daher den Lagerraum mit Oxium Geodes noch nicht plündern konnte), kann sich woanders damit eindecken. Viele davon findet man im Labyrinth nördlich von Syrtis Major und im nördlichen Teil von Acidalia Planitia. Man sollte allerdings einige der lila Beeren dabei haben, da man sonst an die Dinger nicht rankommt. Mit den lila Beeren kann man Gegenstände in größerer Entfernung bewegen oder nehmen.

Eine Oxium Geode enthält im Durchschnitt zwischen 30 und 70 Oxium blobs. vw

## Gunship 2000

Von Mark Ebel aus Winsen an der Aller kommen ein paar nützliche Tips für alle Hubschrauberpiloten.

Ein wichtiger Hinweis zuerst: ohne vor dem Spiel geladenen amerikanischen Tastaturtreiber (KEYB US) ist diese Simulation nur sehr schwer zu bedienen, außerdem wird die Tastaturschablone sinnlos. Wer Speicherprobleme hat, sollte wirklich alle TSR's (auch den Maustreiber) aus dem Speicher entfernen.

Man sollte von Anfang an das realistische Flugverhalten des Hubschraubers wählen, da man sonst keine speziellen Flugmanöver benutzen kann. Wer Probleme hat, die Flughöhe zu halten, sollte kurz den Autopiloten einschalten, da dieser die Höhe stabilisiert. Die Waffen sollte man unbedingt selber bedienen, die Gegenmaßnahmen kann man zu Beginn dem Kopiloten überlassen.

Sobald man den Hubschrauber einigermaßen beherrscht (nach 2-3 Trainingsmissionen), sollte man sich echte Aufträge geben lassen, da man nur so an Beförderungen und damit an die reservierten Hubschraubertypen und vor allem an sein Team kommt.

Von den anfänglichen Gegnern geht nicht viel Gefahr aus. Man sollte niedrig bleiben und wissen, wann es genug ist: wenn einem der Rotor angeschossen wurde und man keine Munition mehr hat, sollte man schleunigst zur Basis fliegen. In 20 Fuß Höhe ist man vor gegnerischen Raketen sicher (schon mal unter einer Palme durchgeflogen?!). Generell sollte man nur über 100 Fuß fliegen, wenn man etwas sucht (Ärger oder Pick-Up Punkte).

Ein Wort zur Bewaffnung: ideal ist ein (Longbow-)Apache mit 16 Hellfires und 4 Stingers an den Flügelspitzen. Ist eines der Waffensysteme nicht verfügbar, kann man die Hellfires durch TOW's oder Helstreaks und die Stinger durch Sidewinder ersetzen. Ungelenkte Hydras sind nicht zu empfehlen, da man beim Abfeuern zu stark steigt und die computerkontrollierten Piloten mit ihnen überhaupt nichts anfangen können. Das gleiche trifft auf MG-Gondeln zu, alle anderen Waffen braucht man nicht, da man das gleiche Ergebnis auch mit Hellfires erreicht. Für Entfernungen unter 1,5 km ist die Bordkanone ideal.

Wenn man jetzt endlich sein Offizierspatent hat, stellt sich die Frage, wie man sein Team zum Besten einsetzt. Normalerweise teilt man es auf, um Zeit zu sparen — nur wenn beide Ziele dicht beieinander liegen, kann man seine fünf Gunships zusammenlassen.

Search and Destroy-, Luftlande- und Rettungsmissionen sollte man immer selber fliegen, da sich die computergesteuerte Gruppe sehr schwer tut, das Ziel zu finden.

Falls man etwas transportieren muß, braucht man natürlich einen Blackhawk. Dieser sollte sich in der Dreiergruppe befinden, damit ihm zwei Apaches Deckung geben können. Ansonsten kann man reine Apache-Gruppen verwenden, manchmal kann man allerdings auch einen Aufklärer gut gebrauchen.

Ein kleiner Bug am Rande: Wenn ein Hubschrauber auf einer Basis landet, werden in etwa 75% der Fälle auch alle anderen betankt und aufmunitioniert!

Später werden die Gegner um einiges kompetenter, man sollte deshalb sehr auf seine Deckung achten. Hervorragend zur Tarnung geeignet sind Flußtäler und Straßenschluchten, hier kann man außerdem hervorragend Pop-Up-Manöver durchführen: in einem Tal stoppen und den Auto-Hover Modus einschalten (mit 0). Wenn man das Collective nicht verändert hat, steigt man sofort stark. Hat man ca. 500 Fuß Höhe erreicht, reduziert man das Collective auf 0 und wirft Flares und Chaff. Die Automatik fängt den Helikopter am untersten Limit auf, welches immer 50 Fuß betragen sollte.

Nun sind alle Gegner in der näheren Umgebung in den Karten verzeichnet und man

kann sie ausschalten, ohne böse Überraschungen zu erleben. Das macht man, indem man langsam steigt, bis die Gegner vom Zielsystem erfaßt werden. Hier sind Mastvisiere und Fire-and-Forget-Waffen wie die Hellfire MMW von großem Nutzen, da man sofort wieder in Deckung gehen kann, bzw. sie gar nicht erst verlassen muß.

Noch ein kleiner Tip zur Zielsuche: viele Gebäude und vor allem auch Panzer- und Lastwagenkolonnen sind an oder auf Straßen zu finden, Marineeinheiten sind logischerweise im Wasser, an den Ausgängen von Schluchten lauern oft Luftabwehreinheiten. Die beiden Hauptziele werden natürlich auch am besten verteidigt. vw

## Rolling Ronny

Zeljko Maric aus Feldgeding liefert den Cheat zu Starbytes Geschicklichkeits-Rollerei "Rolling Ronny".

Ihr gebt einfach in der Highscoreliste "fuc" ein, und siehe da, man hat unendlich viel Energie. Mit der Taste "C" könnt Ihr jetzt den Flugmodus einschalten und Ronny sicher durch alle Gefahren steuern. vw



**HOT - STUFF = your Partner in PC & AMIGA!! INH. O. Krüll & Partner**

**AMIGA**

1. Bundeslige Manager Profess. 69,90 DM
2. Cruise for a Corpse 64,90 DM
3. Elvira 2 a.A.
4. Indiana Jones 4 a.A.
5. Kathedrale 80,90 DM
6. Kings Quest 5 80,90 DM
7. Lotus Turbo Challenge 2 59,90 DM
8. Magic Pockets 59,90 DM
9. Mega Lo Mania 62,90 DM
10. Miawinter 2 72,90 DM
11. Nebulus 2 56,90 DM
12. Secret of Monkeyisland 2 a.A.
13. Silent Service 2 72,90 DM
14. Starflight 2 56,90 DM
15. Steigenberg Hotel a.A.
16. Utopia 59,90 DM
17. Wing Commander a.A.
18. Zone Warrior 56,90 DM

**PERSONAL COMPUTER**

1. Elvira 2 79,90 DM
2. F 117 A Nighthawk 79,90 DM
3. Gateway t.t. Savagefrontier 69,90 DM
4. Gunship 2000 79,90 DM
5. Indiana Jones 4 79,90 DM
6. Larry 5 79,90 DM
7. Mad TV a.A.
8. Megafortress 74,90 DM
9. Might & Magic 3 79,90 DM
10. Nascar Challenge 79,90 DM
11. NFL Football a.A.
12. Pools of Darkness 69,90 DM
13. Secret of Monkeyisland 2 79,90 DM
14. Strike Commander a.A.
15. Starflight 2 79,90 DM
16. Terminator 1 79,90 DM
17. Wing Commander 2 79,90 DM
18. Wing Commander 2 Speech 49,90 DM

Hot Stuff ist ihr spezieller Partner für die besten Spiele für den AMIGA & PC / ACHTUNG / NUR VERSAND!  
Wir erledigen Ihre Bestellung innerhalb 48 Stunden, wenn Ware verfügbar / Preisänderungen vorbehalten!  
Versandkosten 10,- DM / Vorkasse 5,- DM Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag / PP 12/91

**MO-SA: 16.00 - 21.00 Uhr !! Hotline: 06196 - 483047 !!**

**DEUTSCHES LÖSUNG SHEFT FÜR**



**FATE**  
**GATES OF DAWN**  
mit allen Karten  
**DM 39,-**  
+ VS-Kosten:  
NN 9,- · Vorkasse 4,-

**Lösungsservice Berry · Tel. 0911/795102**  
**Poppenreitherstr. 3 · 8510 Fürth**

**Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen**

**Lösungsservice Berry & Strothe**

**DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE**

- \* Dragon Wars
- \* Fate Gates of Dawn
- \* Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn
- \* Secret of the Silver Blades
- \* Gateway to the Savage Frontier
- \* Might and Magic II
- \* Indiana Jones and the last Crusade
- \* Bards Tale III
- \* Quest of Glory
- \* Bane of the Cosmic Forge
- \* Ultima 3-6
- \* Antares
- \* Spirit of Adventure
- \* Dungeon Master
- \* Chaos strikes back
- \* Dragonflight
- \* Legend of Faerghail
- \* Bloodyweh Data-Disk
- \* Secret of the Monkey Island
- \* Elvira
- \* Captive
- \* Eye of the Beholder
- \* Space Quest 4
- \* Kings Quest 1-5
- \* Death Knights of Krynn
- \* Pools of Darkness (demn.)
- \* Might and Magic III (demn.)

**Orig. Clue-Books auf Anfrage**

Software	A500	PC
Fate Gates of Dawn	99,00	99,00
Might & Magic III	-----	99,00*
Gateway to the Savage Frontier	99,00*	99,00
Pools of Darkness	99,00*	99,00
Monkey Island 2	99,00*	99,00*
Silent Service 2	99,00	99,00
Gunship 2000	-----	99,00
Wizardry 7		
Crusaders o.t. Dark Savant	-----	99,00*
Wizardry 6 (kpl. dt)		
Bane of the Cosmic Forge	-----	99,00*

Andere Systeme auf Anfrage \* noch nicht lieferbar, bitte vorbestellen

Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Programms. Liste anfordern!

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 8,-, Vork. VS DM 3,-, Ausl. VS DM 4,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:

**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

**Tel.: 0911/795102**

**powertips**

**Wing Commander II**

Michael Müller aus Memmingen hat sich aufgerafft und nach der erfolgreichen Beendigung aller Missionen eine Kompletliste aller Aufträge erstellt.

Nr.	Wingman	Ship	Mission	Difficulties	Tips
1	Shadow	Ferret	3 Point Patrol	3 Sartha Asteroiden 3 Drakhri	
2	Shadow	Ferret	Abwehren eines Angriffs auf die Concordia	6 Sartha	
3	Shadow	Ferret	Eskortieren zweier Broadwords zu einem Cruiser	5 Sartha 1 Fraltha + 3 Jalkehi	Nur die ausschalten. Nicht in die Nähe des Cruisers gehen!
4	Shadow	Ferret	Rückflug zur Caemarvon. Währenddessen wird die Concordia angegriffen; also zurück um Angriff abzuwehren. *** Shadow stirbt !!! ***	2 Drakhri 4 Sartha + 1 Fraltha	
5	Allein	Broadword	4 Point Patrol	3 Jalkehi 2 Grikath	Vorsicht !! Die Grikath schießen nach hinten ! Möglichst von vorn angreifen.
6	Allein	Ferret	Flug zur Niven-Colony *** Inzwischen wird ein Techniker von einem Spion ermordet ! ***	5 Sartha	

7	Allein	Ferret	Eskortieren zweier Free Trader zum Jump-Point	4 Sartha 3 Drakhri	Immer bei den beiden Schiffen bleiben. Nicht weglocken lassen!
8	Allein	Ferret	2 Point Patrol	3 Stealth (Unidentified Fighters) 3 Stealth	Vorsicht vor Zusammenstößen!
9	Hobbes	Rapier	2 Point Patrol	3 Jalkehi 4 Grikath	
10	Hobbes	Rapier	Eskortieren des Free Trader Bonnie H. (Paladin) zur Concordia	3 Drakhri 5 Jalkehi 1 Jalkehi	Da Paladin sehr gut schießt, kann man sich auch etwas weiter von ihm entfernen.
11	Hobbes	Rapier	Flug zur Olympus Station mit 2 Broadwords. Währenddessen Angriff auf Concordia, also Rückflug.	4 Sartha 4 Grikath + 1 Kamekh	Als erstes auf die Grikath gehen. Die Kamekh erledigt die Concordia.
12	Hobbes	Rapier	Verteidigen der Olympus Station. Anschließend Rückflug zur Concordia.	5 Drakhri 4 Jalkehi	
13	Doomsday	Broadword	Zerstören des K' Supply Depots (Space Station)	4 Drakhri 3 Sartha 3 Jalkehi	
14	Doomsday	Broadword	Retten eines ejecteten Piloten. Vorher Angriff auf K' Strike Force	5 Jalkehi + 5 Drakhri + 2 Kamekh	
15	Doomsday	Broadword	Angriff auf einen Kreuzer mit TCS Hector	3 Jalkehi 4 Grikath + 1 Fraltha	
16	Allein	Broadword	Auffangen und Rücktransport einer Datenkapsel von einem zerstörten Kurier	2 Drakhri 3 Sartha + 1 Ralatha	Die Sartha sind viel weniger als die Broadword. Am Besten hinten raus schießen.
17	Spirit	Epee	3 Point Patrol	4 Drakhri + 1 Kamekh 4 Sartha	
18	Spirit	Epee	Eskortieren eines Convoys zu dessen Jump Point	4 Drakhri 4 Jalkehi	
19	Allein	Epee	2 Point Patrol und anschließend eskortieren eines Freighters zur Concordia	3 Stealth 5 Stealth	Gleich 'Target locken' und mit doppeltem Schuß auf sie schießen.

# powertips

20	Spirit	Sabre	Angriff auf die "Heaven's Gate" Space Station *** Spirit stirbt beim Angriff ***	2 Sartha 3 Jalkehi 5 Drakhri	
21	Stingray	Rapier	4 Point Patrol, ab dem 2. Point eskortieren der Bonnie H.	Asteroiden + 3 Jalkehi 3 Grikath	Die Jalkehi fliegen nach starkem Beschuß teils gegen Asteroiden und explodieren.
22	Stingray	Rapier	Zerstören zweisei Truppenschiffe	4 Sartha 4 Jalkehi + 2 Dorkathi	Erst die Jalkehi vernichten. Die Dorkathi jumpen nicht weg.
23	Stingray	Rapier	Eskortieren der Bonnie H. zum Jump Point; Angriff auf die Fighter zweier Fraltha. *** Möglichkeit zum Abschluß Kashras ***	4 Drakhri + 5 Jalkehi	Nach dem Abschluß Kashras kann man gleich zurückfliegen, da die Mission sehr schwer ist.
24	Stingray	Rapier	Eskortieren der TCS William Tell gegen einen Zerstörer mit Geleit	4 Grikath + 1 Ralatha + 4 Jalkehi	Nur die Fighter vernichten. Den Rast erledigt TCS William Tell.
25	Angel	Broad-sword	Sichern des Jump Points der Concordia	3 Drakhri 3 Sartha + 1 Kamekh	
26	Angel	Broad-sword	Zerstören des K' Postens 'Korah Polk'	Asteroiden 3 Drakhri + 4 Jalkehi	
27	Angel	Broad-sword	Verfolgen eines Ralatha der auf dem Rückweg zu seiner Base ist.	Asteroiden 5 Jalkehi 1 Ralatha	Nicht den Ralatha angreifen!
28	Jazz	Sabre	Angriff auf Zerstörer	1 Ralatha 5 Jalkehi	
29	Jazz	Sabre	4 Point Patrol	Asteroiden 5 Stealth Asteroiden 5 Stealth	
30	Allein	Sabre	Abschuß des Verräters (Jazz). Sabre gegen Sabre	Asteroiden 1 Sabre	Es empfiehlt sich, Raketen einzusetzen, da die Sabre sehr wendig ist.
31	Allein	Sabre	Angriff und endgültige Vernichtung der Starbase "K' tithrak Mang" *** Abschluß von Prinz Trakhath und seines Befehlshabers Drakhthi ***	Asteroiden + 3 Stealth Trakhath + 4 Sartha + Drakhthi STARBASE	Nach den Stealth und Trakhath erst Drakhthi abschießen; dann die übrigen Sartha. Die Starbase nicht unterfliegen, da sie starke Plak nach unten hat.

## Red Baron

Sascha Kock aus Berlin wandelt auf Manfred von Richthofens Spuren.

### Allgemeine Hinweise:

Von vornherein muß man einstellen, in welcher Zeitperiode man sein "Jägerleben" fristen will. Am Anfang sind die Deutschen in Qualität und Quantität überlegen, was sich allerdings bald zugunsten der Alliierten ändert; später sind die Flugzeuge etwa gleichwertig gut. Wer schon immer einmal die Hindenburg jagen wollte, muß sich den englischen Piloten anschließen (nur die Deutschen hatten Zeppeline). Außerdem sollte man sich zur

"Homedefense" versetzen lassen. Wer allerdings eine Schwäche für Orden und Auszeichnungen hat, der sollte sich in die deutschen Reihen eingliedern, denn auf diesem Sektor hatte das Kaisertum etwas mehr zu bieten.

Grundsätzlich sollte man Staffeln bevorzugen, die von Fliegerassen geführt werden, denn dort warten die besten Flugzeuge auf Sie.

### Kampftaktik:

Versuchen Sie grundsätzlich, sich an das Heck ihres Gegners zu hängen. Wählen Sie nun noch die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner, haben Sie schon fast gewonnen.



## Aus unserem Angebot:

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
3D Construction Kit deutsch		139,50	139,50	119,50
AH 73 K Thunderhawk d	SIM	74,50	a. A.	74,50
A-Mos	TOO	99,50 f. ST/STOS		99,50
A-Mos Compiler	TOO	59,50 f. ST/STOS		59,50
A-Mos 3D	TOO	79,50 f. ST/STOS		79,50
Amicos d	ACT	59,50	a. A.	a. A.
Airline Transport Pilot	SIM		99,50	
Airbus 320 d	SIM	99,50		99,50
Air Combat Aces	SAM	79,50	89,50	79,50
Advanced Destroyer d	SIM	69,50	69,50	69,50
Armer Alley	SIM	a. A.	84,50	
Bandit Kings of China	STR	89,50	89,50	
Bane of the Cosmic Forge	ROL	89,50	89,50	
Bards Tale Constr. Kit ***	ROL		89,50	
Battle Isle - d. Homberg d.	STR	74,50	a. A.	a. A.
Bundesliga Manager prof. d.	SIM	74,50	74,50	74,50
Billy the Kid	ADV	a. A.	a. A.	a. A.
Bill Elliotts NASCAR	SIM		84,50	
Broker King d	SIM	a. A.	69,50	a. A.
Casilles d	STR	a. A.	79,50	
Crystals of Arborea d	ADV	64,50	69,50	a. A.
Cruise for a Corps	ADV	79,50	79,50	a. A.
Command HQ	STR		89,50	
Chuck Yeager (PC - Air Combat) d	SIM	64,50	79,50	a. A.
Chuck Rock d	AND	59,50		59,50
Death Knights of Krynn d	ROL	79,50	79,50	
Die Kathedrale d	ADV	89,50	89,50	a. A.
Drachen von Loos d	ADV	64,50	64,50	
Deuteros d	ROL	74,50	a. A.	
Elite (PC Version - Elite Gold) SIM		69,50	89,50	69,50
Eye of the Beholder d	ROL	79,50	89,50	
Face Off Icehockey d	SIM	64,50		64,50
Fate Gates of Dawn d	ROL	79,50	a. A.	a. A.
F 14 Tomcat	SIM		89,50	
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84,50	84,50	84,50
F 117 Nighth. (F19 V. 201) d	SIM	a. A.	84,50	
F 19 Stealth Fighter d	SIM	74,50	84,50	74,50
Flight of the Intruder d	SIM	84,50	99,50	84,50
Fort Apache d	STR	79,50		79,50
Georgis Khen d	STR	89,50	89,50	
Gateway to the Savage Fr.	ROL	a. A.	79,50	
Great Courts 2 d	SIM	69,50	74,50	69,50
Gunship 2000 d	SIM	a. A.	84,50	
Heart of China	ADV	a. A.	89,50	
Heroes Quest 1	ADV	84,50	89,50	
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	
Hero Quest (Gremlin) d	ROL	64,50	a. A.	64,50
Hero Quest Date (Gremlin) d	TOO	49,50		49,50

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
Kaiser d	SIM	99,50	99,50	99,50
Kings Bounty d	ADV	79,50	a. A.	a. A.
Kings Quest 5 dt. (EGA)	ADV	89,50	89,50	
Kings Quest 5 dt. (VGA/256) ADV		a. A.	99,50	
Leasursuit Larry 5 d	ADV	a. A.	89,50	
Lernmänge d	ADV	59,50	84,50	59,50
Lernmänge DATA *** d	TOO	49,50	59,50	a. A.
Links VGA d	SIM		89,50	
Links Zusatzk. Jewels	TOO		49,50	
Mario Andretti d	SIM	a. A.	79,50	
Marion Dreams	ROL		79,50	
Marion Memorandum VGA	ADV		89,50	
Megatrueller 2	ROL	a. A.	84,50	
Megafortress	SIM		89,50	
MegaLo-Mania d	STR	69,50	a. A.	69,50
Midwinter 2 (Flamas of Freedom) d	STR	79,50	a. A.	79,50
MIG 29 Super Fulcrum d	SIM	99,50	99,50	99,50
Nebulus 2 d	ACT	64,50		
No Greater Glory	SIM		79,50	
Pro Flight	SIM	99,50		
Police Quest 3 d	ADV	a. A.	89,50	
Powermanger d	STR	69,50	a. A.	69,50
Powermanger Delta ***	TOO	49,50		49,50
Pools of Darkness	ROL		79,50	
Railroad Tycoon d	SIM	84,50	89,50	84,50
Rise of the Dragon d	ADV	79,50	89,50	
Robin Hood d	ADV	64,50	79,50	a. A.
Return of Medusa d	ROL	69,50	79,50	69,50
Red Baron d	SIM	a. A.	89,50	
Rules of Engagement	STR	64,50	84,50	
Savage Empire	ROL		79,50	
Space Quest 4 d	ADV	a. A.	89,50	
Spirit of Adventure d	ROL	69,50	79,50	
Stinkfish	SIM	64,50		64,50
Starflight 2 d	STR	59,50	a. A.	59,50
Silent Service 2 d	SIM	79,50	89,50	
Time Quest ***	ADV		89,50	
Traders d	SIM	69,50	a. A.	69,50
Winter Challenge	SIM		79,50	
Willy Beamish	ADV		89,50	
Wing Commander 1 d	SIM	a. A.	84,50	
Secret Mission 1 und 2 Jewels			49,50	
Wing Commander 2 d	SIM		84,50	
WC 2 Speech Pack			49,50	
Wild West World d	STR	89,50	89,50	

Wenn möglich, laden wir alle Programme netztauglich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonsevice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen mit 1,60 frankierten Rückumschlag; Lichte System erhalten.

### CDTV Hard und Software:

Grundgerät deutsch mit Software, Preis inklusive Porto und Verpackung und montiertem Adapter zum Anschluß eines handelsüblichen AMIGA Maus oder eines handelsüblichen AMIGA Joysticks DM 1595,-

### Komplettangebot:

modifizierte AMIGA 2000 Tastatur, problemlos an CDTV anschließbar, voll kompatibel DM 399,-

Maus/Joystick Adapter für normale 9 Pol Maus/Joystick an CDTV DM 99,-

### Lieferbare GAMES:

Sim City - Lernmänge - Horrors für Besessene - Psycho Killer - F 15 - Case of Cautious Conder - Xenos 2 - Shiftys/Lethis - Holiday Maker - Stadt der Löwen - Cubulus - Wrath of Demion, u.v.a.

### Weiter im Angebot: Super Famicom - Game Gear - Lynx-Game Boy - LDG System Hard- und Software

### Hardware für alle:

PC 386 SX 20 Mhz / 2 MB Ram / 5,25 / 3,5 Drive / 40 MB Harddisk / VGA color + color Monitor 1024x768 / MS-Dos 5.0 betriebsbereit / 1 Jahr Garantie DM 2495,-

512 KB Intern für AMIGA 500 - Uhr abschaltbar NoName DM 79,-

512 KB wie oben aber Markenerweiterung, alles geschickt / vergoldete Kontakte DM 129,-

2 MB Intern für A 2000 Markenerweiterung von bsc bis 8 MB DM 379,-

2 MB Intern für A 2000 Markenerweiterung bis 8 MB DM 299,-

Action Cartridge MK 3 AMIGA 500 DM 189,-

Action Cartridge MK 3 AMIGA 2000 DM 219,-

3,5" externes Amiga Drive - Markenluftwerk DM 179,-

BTX Set AMIGA an DBTOS inkl. Software DM 89,-

Flozzard MF 2 mit 45 MB 25 ms Festplatte DM 799,-

Festplatte wie oben für AMIGA 500 extem DM 995,-

Fujitsu DL 1100 color 24 Nadel Printer für AMIGA/PC/ST mit speziellem AMIGA-Workbench-Treiber, deutsche Version und Handbücher DM 899,-

### Größere Festplatten und weitere bsc-Produkte auf Anfrage, alle Geräte betriebsbereit!

### Mäuse für alle:

Hightec Maus von Golden Image für AMIGA/ST/PC DM 69,50

Optische Mäuse für AMIGA/ST Golden Image DM 119,50

Optische Mäuse für PC inklusive MS/PS Treiber DM 129,50

### Infrarot Mäuse - Trackballs - Scanner - Modeme - Digitizer und mehr auf Anfrage

### Joysticks für alle:

Advanced Gravis Joystick schwarz DM 89,50

der BESTE catalogue für PC transparent DM 99,50

Gravis Gameport für 2 Joy und XT/AT bis 33 Mhz DM 99,50

Advanced Gravis für AMIGA/ST/64 schwarz DM 84,50

transparent DM 94,50

Competition Pro Star AMIGA/ST/64 DM 39,50

PC mit Karte DM 89,50

Nintendo - MEGA Drive - PC Engine DM 59,50

Quicksilver analog für XT/AT DM 39,50

XT/AT mit Steckkarte für 2 " Joy (für XT/AT bis 16 Mhz) DM 69,50

### Sound für alle:

AD Lib Sound Board für XT/AT DM 199,-

SoundBlaster Version 2.0 DM 299,-

Sound Blaster Pro DM 299,-

ThunderBoard (AD Lib und SoundBlaster kompatibel) DM 299,-

Roland LAPC Import Version DM 849,-

Roland LAPC deutsche Version original MagicMusic DM 949,-

Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Musik - Produkte zu günstigen Preisen.

Wir wünschen allen Kunden ein gesegnetes Weihnachtsfest  
**Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00**  
**HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr**  
**Fax 02162/12074 • Btx: \*200030216212073# oder \*Rösges#**  
**HAMO K. Rösges • Rahserstraße 235 • 4060 Viersen I**

Wenn Sie bereits unter Beschuß stehen, versuchen Sie nach links oder rechts wegzubrechen, klappt dies nicht, probieren Sie am besten einen Looping oder Halblooping aus.

Setzen Sie einen Looping nie unter 4000 Fuß an; bei älteren Modellen sollten Sie zur Sicherheit noch ein paar Meter dazugeben.

Erfahrene Piloten können auch diese Tricks ausprobieren:

1. Sie müssen nur Ihre Geschwindigkeit drosseln und die Maschine schlagartig hochziehen — prompt befindet sich Ihr Gegner direkt vor Ihnen.

2. Wenn Sie sehr tief fliegen, landen Sie und warten, bis Ihr Gegner vorbeigezogen ist. Starten Sie so schnell wie möglich, um die Verfolgung aufzunehmen.

3. Sollten Sie unglücklicherweise einmal abgeschossen werden (durch eine Verwundung, einen defekten Motor etc.), dann versuchen Sie die Bruchlandung so sanft wie möglich anzugehen. Sie müssen dazu die Geschwindigkeit wegnehmen und langsam tiefer gehen. So verlieren Sie zwar zwei bis drei Monate im Krankenhaus, ersparen sich jedoch Ihre vorzeitige Beerdigung.

**Missionen:**

**Angriffsauftrag:**

Bekämpfen Sie immer zuerst den Jagdschutz, erst später das Hauptziel (achten Sie darauf, daß Sie es dabei nicht aus den Augen verlieren).

**Flugfeldverteidigung:**

Gewinnen Sie so schnell wie möglich an Höhe.

**Eskortmission:**

Bleiben Sie auf Sichtkontakt zum Aufklärer oder Bomber, falls sich ein feindliches Flugzeug dahinter setzt, besitzen Sie eine gute Abschußposition.

**Abfang-, Patrouillen- und Verteidigungsaufträge:**

bestehen aus purem Luftkampf Mann gegen Mann. vv

**Death Knights of Krynn**

Nils Trapp aus Neulußheim hat alle Zusatzaufgaben gelöst und gibt seine Erfahrungen weiter.

**The Father of Trees:**

1. Man betritt den Raum  
2. Man nimmt die zweite Abzweigung links

3. Man geht bis an das Ende der Sackgasse und besiegt den Magier und die Fire Mions. Wichtigstes Beutestück:

die "Boots of Speed" (Abzug an AC, Verdopplung der Reichweite).

4. Man verläßt den Raum.

**The Cursed Pirate Ship:**

1. Man betritt das Schiff über das Seil

2. Man geht nach rechts in den Wohntrakt, untersucht alle Räume und besiegt die Untoten

3. Man geht den Gang entlang nach links. Wenn man am Ende des Ganges gegen die Wand läuft, kann man in den Laderaum hinuntersteigen. Dort besiegt man die Untoten.

4. Man geht zweimal nach links, betritt die Wand, kriegt ein paar Pfeile ab und findet den Piratenschatz.

**Mad Dwarf's Test:**

1. Man betritt das Haus

2. Man geht durch die rote Tür

3. Man beantwortet die beiden Fragen (mögliche Antworten: Hand, Water oder Ring). Wenn man sie falsch beantwortet, kämpft man mit den Untoten.

4. Man sucht den Raum mit dem Lich. Wenn man ihn besiegt hat, sucht man das Teleportfeld (im selben Raum). Nun hat man den Preis gewonnen (Girdle of Giant Strength)

**Farming Village:**

1. Man läßt sich zum Zauberer führen und hört ihm zu

2. Man geht nach Nordosten, bis man den guten Magier findet. Wenn man ihn befreit hat, geht man in die Taverne und besiegt die Monster und den Meteor.

3. Dann tötet man den bösen Magier

Hier irgendwo befindet sich das: Kuo-Toa Slavenship:

1. Man geht in den Rasum und dann rechts den Gang entlang, bis man in den Raum mit der roten Tür kommt. Diese durchschreitet man

2. Nach dem Gespräch verläßt man die Küche und geht den Gang weiter bis zum Speisesaal. Die Kuo-Toas sollte man ignorieren

3. Man verläßt den Speisesaal durch die rote Tür und geht den Gang entlang bis zur nächsten Tür. Man geht hinein und tötet die Priester (nicht mit Fireballs sparen)!

4. Man verläßt die Kapelle und geht weiter bis rechts zwei Türen auftauchen. Durch diese gelangt man zum Oberdeck. Dort tötet man die restlichen Kuo-Toas (s. Klammer bei 3.). Jetzt verläßt man das Schiff über das Oberdeck.

**The Tunnel:**

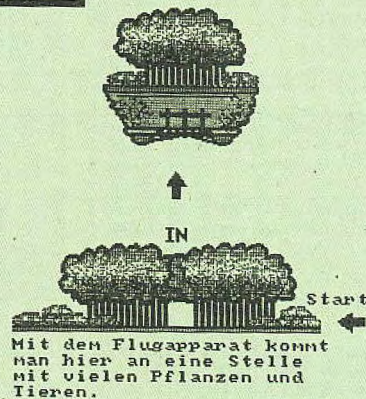
Dieser Tunnel öffnet sich erst, wenn Lord Soth besiegt ist.

**Elf**

Karin Leismüller und Peter Froschauer aus Linz sind in den ersten beiden Leveln von "Elf" auf die Suche nach versteckten Bonusräumen gegangen. Ihre Ausbeute haben sie uns in Form von ein paar schnuckligen Karten geschickt.

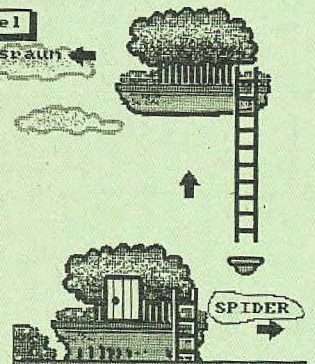


**1. Level**



**1. Level**

**Bonusraum**



**Dave's Challenge:**

1. Man verläßt den Vorraum über den linken Geheimgang

2. Man geht den Korridor entlang, bis man auf der rechten Seite eine Geheimtür entdeckt. Diese sollte der Dieb (falls vorhanden) untersuchen  
3. Speichern!!!

4. Raum durch Geheimtür betreten und ein Partymitglied herunterschicken. Halsband nehmen. Heraufklettern. Man

kann auch länger unten bleiben, da noch mehr Schätze auftauchen, aber dazu braucht man viel Glück, weil das Partymitglied nach einer bestimmten Zeit stirbt (Zufallsgenerator).

5. Raum verlassen, den gegenüberliegenden Altarraum betreten, Monster besiegen (Todesritter und Spectraldrachen zuerst). GESCHAFFT!

vv

## Supremacy

Birger Wenner aus Hattingen hat auf seinem Amiga ein paar nützliche Ratschläge für alle Strategen erspielt.

1. Auf jeden (Fall) gegen Wotak anfangen, damit man sich den Einstand nicht gleich mit einer saftigen Niederlage versauert.

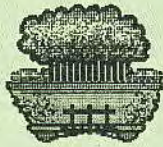
2. Für Starbase einen Energy- und einen Foodproducer kaufen und sofort ans Laufen bringen. Damit wären die Grundlagen für ein gutes Bevölkerungswachstum geschaffen.

3. Als nächstes so schnell wie möglich die Steuern auf 0 Prozent senken, damit die Bevölkerung schnell wächst. Sobald Ihr 3000 bis 4000 Einwohner habt, Steuern wieder auf 25 Prozent stellen.

4. Sobald der Atmosphäre Processor fertig ist, den nächstgelegenen Planeten formatieren. In der Zeit, die das "Formatieren" benötigt, kann man sich schon mal 2 Satelliten kaufen und beide in die Umlaufbahn um Starbase schicken.

5. Jetzt dürfte man relativ schlecht bei Kasse sein, also

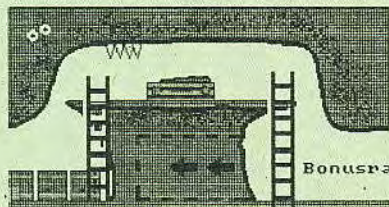
### 1. Level



Stelle mit Tieren und Pflanzen. Nur mit dem Flugapparat erreichbar.

### 2. Level

Durchgang zu grüner Flüssigkeit



Steine wegschießen

In Durchgang (Ratten) einfach immer schießen. So findet man eine Nische durch die man den Bonusraum betreten kann.

### 2. Level



Springt man hier auf die Wolke, kommt man in einen Bonusraum.

## Bernd Fiedler & Carlo Giesenregen

Soft- und Hardware Vertrieb  
present's

BRAINGAMES and ACTIONGAMES



CDTV  
von Commodore 1548,- DM

inkl. 150 Städte-Reiseführer  
Komplette PC (Konfigurierung nach Wunsch)

vom 286/12 mit VGA-Karte, VGA-Monitor  
5,25"+3,5" LW, 40MB HD, MS-DOS 5.0 1999,- DM

bis 486/33 mit VGA-Karte, VGA-Monitor  
5,25"+3,5" LW, 120 MB HD, MS-DOS 5.0,  
Works 2.0, Windows 3.0, u.v.m. 6298,- DM

Amiga	PC
512 KB Erweiterung 99,85	VGA-Karte 16 Bit/512K 179,-
2 MB Erweiterung 368,-	VGA-Karte 16 Bit/1 MB 279,-
Laufwerk 3,5" ext. 179,-	Laufw. 3,5" 1,44 MB 134,50
Laufwerk 5,25" ext. 239,-	Laufw. 5,25" 1,2 MB 144,90
Bootsselektor elek. 59,50	VGA-Color 1024/768 699,-
3D Construction-Kit 114,90	Wing Commander 2 98,50
Silent Service II 89,90	Buck Rogers 99,90
Monkey Island 84,90	Elvira 84,90
Eye of the Beholder 79,90	MIG 29 Fulcrum 104,90

Alle Spiele sind auf ihre Lauffähigkeit getestet.  
Wir bieten auch Artikel für andere Systeme  
(Atari, C-64, Konsolen etc.) an.

Wir sind für Euch erreichbar: Mo.-Fr. von  
16.30-18.30 und Do. bis 20.30 Uhr

☎ 06 11/8 11 01 58

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Liefermenge  
offen bleibend.

Kostenfreier Nachnahmeversand bis 2 kg.

Wolfram-von-Eschenbach-Straße 7,  
6200 Wiesbaden,  
Telefon 0611/8110158,  
Fax 0611/8110104



**GORDON BOYD**  
HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15  
Telefon 061 31/2263 05

### Laser Disc Games!!!

Grundausstattung Pioneer  
CLD 1500 + Interface + Steuer-  
software + Dragons Lair

Amiga .....	1199,00
Atari .....	1249,00
P.C. ....	1299,00

### Steuerinterface + Software + Dragons Lair

Amiga .....	199,00
Atari .....	249,00
P.C. ....	299,00

Thayeros Quest ..... 189,00

\* Space Ace ..... 159,99

\* bei Drucklegung nicht lieferbar

43 MB Festplatte für  
Amiga 2000/500  
inklusive Controller.... 749,00

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**LADEGESCHÄFT:**  
**KLARA STRASSE 25, 6500 MAINZ**

# GAMES

Silberburgstraße 171  
7000 Stuttgart 1  
Tel.: 0711/624652  
Fax: 0711/624664

## GAMEBOY

Atomic Punk  
Castlevania 11  
Chessmaster  
Nemesis  
Parodius  
Side Pocket  
Snow Bros.  
Solomons Club  
Super Mario Land  
Tetris  
Turrican

## AM / ST

Bandit Kings  
Battle Isle  
Billard 3D  
Bundesliga Man. pro  
Cadaver Payoff  
Conquestador  
Crystals of Arborea  
Darkman  
Death Knights of Krynn  
Demonic  
Elf  
Eye to the Beholder  
F 15 II  
Fate Gates of Dawn  
Gods  
Kathedrale  
Larry III dt.  
Logical  
Lemmings  
Magic Pockets  
Manchester United  
Mega Lo Mania  
Midwinter II  
Return of Medusa  
R-Type II  
Silent Service II  
Snow Bros.  
Space Quest 3 dt.  
Speedball II  
Spirit of Adventure  
Toki  
Wing Commander  
Winzer

## IBM

Captive  
Castles  
Chuck Jaeger  
Death Knights of Krynn  
Gunsip 2000  
Heart of China  
Jet Fighter II  
Timequest  
Kings Quest 4  
Larry 5  
Lemmings  
Links  
Links Courses  
Mario Andretti  
Marian Dreams  
Might and Magic III  
NFL Football  
Red Baron  
Secret Weapons o.L.L.  
Sim Earth  
Space Quest 4.  
Spellcasting 201  
Spirit of Adventure  
Wing Commander II

## MEGA DRIVE

Afterburner II  
Alien Storm  
EA Hockey  
Long Raiser  
Sonic the Hedgehog  
Phantasy Star III  
PQA Golf  
Populus  
Mickey Mouse I, II  
Might an Magic II  
Darius II

## GAME GEAR

Mickey Mouse  
G-Lock  
Wonderboy  
Psychic World  
Shinobi  
Super Monaco GP  
Golf

Versand: Montag bis Freitag 9 bis 20 Uhr  
Samstag bis 14 Uhr

Laden: Montag bis Freitag 9 bis 18.30 Uhr  
Donnerstag bis 20.30, Samstag bis 14 Uhr

Spiele können angetestet werden.

Neuheiten erscheinen ständig.



heißt's erstmal warten (und Steuern auf 25 Prozent stellen).

6. Sobald das Formatieren beendet ist, kann man einen der Satelliten, die um Starbase kreisen, zum anderen Planeten schicken. Außerdem sollte man mittlerweile genug Geld haben, um sich je einen Energy- und einen Food Producer leisten zu können und sie beide zum anderen Planeten schicken zu können.

7. Irgendwann kommt ein fieser Sturm und durchstreicht die Galaxis. Achtung: Das Ding schaltet alle Maschinen auf den Planeten aus!

8. Sobald man auf Starbase 10000 Leute hat, sollte man die ersten 8 Platoons trainieren. Das heißt: Troops auf 200 stellen, Rüstungen für 250 Credits (?) einstellen (also nur vom Feinsten!). Das kostet pro Platoon dann schlappe 109000 Credits, was einem ziemlich unerschwinglich vorkommt.

9. Beim zweiten Planeten sollte man bezüglich der Steuern genauso verfahren wie auf Starbase.

10. Meldungen wie die Deines Widersachers Wotak (oder auch "Der Gehirnamputierte") oder des Paktes, dem man angehört einfach ignorieren, sie sind uninteressant.

11. Wotak sollte übrigens mittlerweile 3-4 Planeten intus haben, während wir gerade mal einen haben. Bald steht's 8:0 für uns.

12. Bevor man Platoons ausrüstet, sollte man auf beiden

Planeten noch je 4 Food Producer aufstellen und zum Laufen bringen.

13. Wenn man alle 8 Platoons ausgerüstet hat, kauft man ein Battleship und bringt damit 4 Platoons auf Planet 1, oder wie man ihn genannt hat. Außerdem trainiert man jetzt die nächsten 4 Platoons (Nr. 9-12) und zwar wieder nur vom Feinsten. Sobald diese ausgerüstet sind, beginnt der Untergang des Computers, der jetzt 5-6 Planeten besitzen dürfte.

14. Man kauft sich nun ein Battleship und steckt dort die Truppen 9-12 hinein. Mit diesem Schiff mopst man sich jetzt Planet für Planet. Aber langsam: erstmal nur den dritten von unten. Das dürfte kein Problem sein, wenn man die Aggression auf maximal stellt. Jetzt zur Verteilung der Truppen: Da es bei 4 Platoons pro Planet nicht für alle Planeten reicht, weil man nur 24 Platoons haben darf, sorgt man dafür, daß auf Starbase 4 Platoons sind und auf jedem anderen Planeten, den man besitzt, 2 Platoons postiert. Außerdem stehen die 4 Eroberungsplatoons auf dem obersten seiner Planeten, so daß dort 6 Platoons stehen: 2 Dauerpostierte, 4 Eroberer.

15. Beim dritten Planeten von unten ist das kein Problem: Man kann zwei Truppen vom zweituntersten abziehen. Dann muß man aber immer zwei Platoons griffbereit haben. Insgesamt braucht man: 4 für Starbase,  $6 \times 2 = 12$  für alle anderen Planeten und die letzten 8 zur Eroberung von Enemybase.

16. Um die wirtschaftlichen Verhältnisse auf den eroberten Planeten braucht man sich nicht zu kümmern. Bevor die meckern können, ist das Spiel schon zu Ende.

17. Jetzt kommen wir zum Ende des Spiels: Die mittlerweile arg ramponierte Eroberungstruppe überrumpelt mit den frischen Platoons 21-24 Enemybase. Die feindliche Stärke liegt bei etwa 11000, unsere bei maximaler Aggression bei 20000-25000. Also eine klare Sache. Zwischendurch werden eroberte Planeten angegriffen, aber meistens hat man die Gegner schon geschlagen, bevor man die eigene Überlegenheit richtig genießen kann.

18. Hier noch ein paar Tips: Wenn man zuwenig Fuel auf den ersten beiden Planeten hat, karrt man 5 Energy-Producer auf den dritten, und landet dort mit jedem Schiff zwi-

schen, um aufzutanken. Auf den ersten beiden Planeten wird man recht schnell 30000 Bewohner haben, dann kann man die Steuern dort auf 39 Prozent stellen, weil die Bevölkerung sowieso nicht mehr wächst. Um die Übersicht über die vielen Schiffe zu behalten, sollte man die Schiffe, die man auf Starbase postieren will, MIN 0.1 und FAR 0.1-0.5 nennen; die Schiffe, die man auf Planet 1 postiert, entsprechend MIN 1.1 und FAR 1.1-1.5.

Den Atmosphere Processor kann man, um sich Platz zu schaffen, auf den dritten Planeten schicken, wenn Wotak dort ist, oder später auf den zweituntersten, weil man dort sowieso kaum noch hinfliegt und er dort nicht stört.

## Deuteros

Peter Engehausen aus Schwarmstedt hilft allen Sternsiedlern auf die Sprünge.

### Der Schritt in den Orbit:

— Als erstes bringt Ihr Eure Research-, Production- und Marineteams auf maximale Stärke.

— Nun wird der Shuttle und Zubehör vom Reseachteam entwickelt. Nebenbei produziert Ihr fleißig Derricks und fügt diese beim Rohstoffabbau an.

— Als nächstes baut Ihr einen Shuttle, acht Orbital Factory Sections sowie je einmal die drei Shuttle Pods.

— Mit dem Shuttle bringt Ihr die acht Orbital Factory Sections in den Orbit (den Piloten nicht vergessen!).

— Als nächstes entwickelt Ihr die Pläne für den IOS.

— Nun bringt Ihr mit dem Shuttle und der Hilfe des Supply Pod folgende Rohstoffe in die Orbitstation: Titanium, Aluminium, Carbon und Copper.

— Jetzt setzt Ihr den Piloten (oder schon Captain?!) in der Station ab. Der Shuttle nimmt auf der Erde mit einem Team Pod (Cryo Pod) das Produc-

tions Team an Bord und bringt dieses in die Orbitstation.

— Hier produziert Ihr den ACC (Auto Cargo Comp.). Dieser wird in den Shuttle installiert.

— Der Shuttle landet wieder auf der Erde und nimmt einen Supply Pod auf.

— Als nächstes schaltet Ihr den Supply Comp. ein (blinkendes Feld im Cockpit). Er soll die Rohstoffe Iron bis Methane sowie MeH Fuel zur Raumstation bringen.

— Nun laßt Ihr einige Zeit verstreichen, bis Ihr ca. 1000 Titanium im Orbit habt.

### Der Griff zu den Sternen:

— Jetzt wird es Zeit zum Bau des IOS.

— Übrigens könnt Ihr auch noch ein paar neue Dinge für den IOS entwickeln lassen.

— Im Orbit baut Ihr nun drei Tool Pods sowie drei Grapples.

— Den IOS rüstet Ihr mit den Tool Pods aus und bestückt diese mit den Grapples. Nun noch schnell den Captain ins Cockpit und auf zum Asteroidengürtel.

— Seid Ihr hier angekommen, benutzt Ihr die Grapples, um kleine (max. 250 t) Asteroidentrümmer einzusammeln. Dabei sollte es sich um Silber oder Platinum(?) handeln.

— Habt Ihr endlich die erwünschten Rohstoffe, baut Ihr drei Supply Pods und einen AMA sowie einen AOC (Auto Operation Comp.).

— Ihr rüstet den IOS mit einem Tool Pod und zwei Supply Pods aus. Das Tool Pod wird mit einem AMA bestückt und der Captain durch einen Piloten ersetzt.

— Der AMA kann Asteroiden, die größer als Klasse 5 sind, abbauen.

— Der IOS wird wieder zum Asteroidengürtel geschickt, um dort Silber, Palladium und Platinum(?) abzubauen.

### Der große Aufbruch:

— Ihr baut einen zweiten IOS und befördert damit acht weitere Orbital Factory Sections zum Mond.

— Wenn dieses fertig ist, bringt Ihr Rohstoffe für einen Shuttle, einen Bandid und einen Techniker zum Mond.

— Da auf dem Mond noch die Abbauanlagen von Millennium 2.2 vorhanden sind, braucht Ihr nur mit dem Bandid diese wieder instand zu setzen (mit dem Shuttle auf dem Mond landen und B. benutzen).

— Es wäre auch sinnvoll, hier einen AOC zu bauen.

— Nun bringt Ihr noch acht Derricks auf den Mond, installiert einen ACC am Shuttle und bringt mit ihm alle Rohstoffe





vom Mond in die Mondstation. — Nach dem gleichen Verfahren werden nun die Planeten Venus, Merkur sowie der Jupitermond Leda mit Raumstationen bestückt (keine Station mehr!).

— Da auf allen weiteren Planeten keine Abbauvorrichtungen vorhanden sind, müssen pro Planet zwei R-Frames auf die Oberfläche abgesetzt werden. — Wer will, kann noch einen IOS, ausgestattet mit einem Grapple, zum Uranus schicken. Dort an der fremden Basis andocken und auf den Grapple klicken. Daraufhin kommen ein paar eigenartige Wörter auf den Bildschirm. Ihr werdet nun den beladenen Grapple zurück zur Erdstation fliegen und ihn dort auswerten.

— Eure Wissenschaftler werden nun in der Lage sein, ein Verständigungsgerät zu bauen.

Jetzt könnt Ihr einen IOS mit diesem ausrüsten und noch zwei weitere Supply Pods mit Rohstoffen beladen.

— Ihr könnt nun mit den Methanoiden Rohstoffe tauschen.

Aber Vorsicht: Wenn Ihr länger mit ihnen Handel treibt, verrät ein Methanoide Pläne für einen Laser, der für Eure IOS völlig unnütz ist. Gleichzeitig beginnt der Krieg...

Geliefert:	Getauscht:
Iron	Sicilia
Aluminium	Carbon
Copper	Titanium
Deuterium	Helium
Helium	Deuterium
Platium	Silver
Gold	Paladium
MeH Fuel	MeH Fuel
Titanium	Copper
Carbon	Aluminium
Hydrogen	Methane
Methane	Hydrogen
Paladium	Gold
Silver	Platium
Sicilia	Iron

**Kriegsvorbereitungen:**

So, jetzt wird es langsam ernst!

Wenn Ihr nun eine sechste Raumstation bauen würdet, erklären Euch die Methanoiden den Krieg. Also vorsorgen:

— Vor allem Iron, Titanium, Aluminium, Carbon, Copper, Palladium und Platium werden im Krieg benötigt.

Ihr werdet nun folgendermaßen vorgehen:

— Das Ziel ist es, in möglichst vielen Raumstationen die aufgeführten Rohstoffe zu lagern.

1. Ihr setzt eine IOS (mit ACC) zwischen Venus und Merkur ein. Dieser fördert von der Venus Aluminium, Platium und Fuel zum Merkur. Auf dem



Rückweg nimmt er Iron, Titan, Copper und Paladium mit zur Venus.

2. Ein Los bringt Platium von der Venus zur Erde.

3. Ein dritter IOS fördert Aluminium und Platium von der Erde nach Leda. Auf seinem Rückflug nimmt er Paladium auf.

4. Ein weiterer IOS soll in etwas größeren Abständen Copper, Platium und Paladium von der Erde zum Mond fliegen.

— Die Orbitstationen sollten immer Fuel haben, damit der Orbit Shuttle ohne größere Unterbrechungen die dringend benötigten Rohstoffe transportieren kann.

— Es wäre sinnvoll, in gewissen Abständen die Autopiloten auszuschalten, damit die Orbit Shuttles nicht überlastet werden.

**Auf in den Kampf:**

— Bevor Ihr Euch nun in den Krieg stürzt, hoffe ich, daß Ihr genug Rohstoffe habt, denn pro Kampfdrohne braucht Ihr 120 Iron, 120 Titan, 120 Alu, 15 Carbon, 55 Copper, 30 Paladium und Platium. Jede Orbitstation sollte einen AOC sowie genug Rohstoffe für 80 Drohnen haben.

— Nun baut Ihr bei Ganymed die sechste Station, und der Krieg beginnt. (Diese Station soll nicht weiter ausgebaut werden und kann während des Krieges auch zerstört werden.)

— Jetzt die Pläne für die Kampfschiffe entwickeln und in allen Fabriken Kampfdrohnen bauen.

— Auf der Erdstation werdet Ihr außerdem noch zwei DCCF und zwei IOS bauen (die IOS mit den DCCFs bestücken).

— Als Crew solltet Ihr bei Kampfschiffen immer Admirale wählen.

— Mit einem Kampfschiff fliegt Ihr von Venus nach Leda und

sammelt bei jedem Planeten die Drohnen ein (insgesamt ca. 80).

— Wenn jetzt noch kein Angriff auf Leda oder Ganymed stattgefunden hat, solltet Ihr abspeichern, aber nicht den letzten Spielstand überschreiben.

— Mit dem zweiten Kampfschiff sammelt Ihr ca. 120 bis 200 Drohnen auf und fliegt ebenfalls nach Leda. Dort gebt Ihr dem Erstschiiff soviel Drohnen ab, daß dieses 200 hat. Die restlichen kann Euer Zweitschiiff wieder aufnehmen.

— Nun bemüht Ihr Euch darum, möglichst viele Drohnen (mit einem dritten Schiiff!) zur "Front" zu bringen.

— Habt Ihr drei Kampfschiffe mit 200 Drohnen, könnt Ihr zwei von ihnen nach Titania schicken und den Gegenangriff einleiten.

— Droht der Verlust des Kampfes oder muß eines der Kampfschiffe zuviel Verluste einstecken, zieht Euch zurück und greift mit dem anderen Schiiff an.

— Habt Ihr jetzt alle feindlichen Drohnen vernichtet, könnt Ihr andocken. Da Eure Feinde die Selbstzerstörung eingeschaltet haben, müßt Ihr kurz auf das PANIC-Icon drücken und sofort wieder starten. Die Station explodiert zwar, Eure Wissenschaftler haben aber schon wieder eine neue Idee.

Auf der Erde laßt Ihr die Wissenschaftler die Selbstzerstörung nachbauen (kann nun in jedem Orbit eingesetzt werden).

Wenn man auf das PANIC-Icon klickt, erscheint ein nettes Bild: Auf der rechten Seite des Bildes sind zwei blinkende Schalter zu sehen (Kühlsystem und Reaktorkontrolle). Sind

beide Knöpfe zueinander gerichtet, ist die Selbstzerstörung ausgeschaltet. Stehen sie in entgegengesetzte Richtungen, läuft der Countdown.

— Nun müßt Ihr noch die feindlichen Drohnen bei Uranus zerstören, andocken und die Selbstzerstörung ausschalten.

Auf der Uranusstation ist ferner noch im Stores-Raum ein Materie-Transmitter. Mal kurz draufklicken!

— Nun drückt man nochmal auf die Zeitleiste — und siehe, es erscheint eine langersehnte Nachricht auf dem Bildschirm.

— Die Forscher meinen, daß es nun keine Methanoidenstation mehr im Sonnensystem gibt. Das ist der Sieg — Game over!

vw

**Toki**

Michael Weihofen aus Köln erfreut uns mit allen Karten zu Toki.

Zu den Karten:

Jedes Level ist ein Blatt (Name des Levels steht drauf!). Da der Golden Palace (letzter Level) in zwei Teile aufgeteilt ist, habe ich zwei Blätter verwendet. Die Namen für die Monster bzw. Tiere habe ich mir selber ausgedacht und finde sie auch treffend.

Die schwierigen Stellen:

Das erste Zwischenmonster ist recht einfach zu besiegen: Man klettert die Liane hoch (Achtung: der Krebs!) und beschießt die vier Fäuste. Wenn diese verschwunden sind, geht man nach rechts und beschießt die drei Köpfe. Wenn man dies getan hat, klettert man die Liane hoch und beschießt die zwei Affen.

Beim ersten Endmonster geht man sofort nach links in die Ecke und beschießt das Monster aus der Hocke.

Den schießenden Affen aus dem zweiten Level erledigt man, indem man wartet, bis der Schuß zum Weapon (dem dicken Schloß) kommt, springt und schießt.

Dem zweiten Zwischenmonster ballert man einfach den Schild weg und schießt weiter auf ihn. Man sollte allerdings auf die kleinen Fische achtgeben!

Bei dem 2. Endmonster muß man auf den Hintergrund aufpassen. Man stellt sich genau links vor die Tür und ballert mit dem Schrägschuß nach oben. Wenn das Monster die Position wechselt, geht man nach links in die Ecke und ballert ebenfalls mit dem Schrägschuß nach oben.



Bei dem 3. Endmonster stellt man sich ganz links in die Ecke und schießt die ganze Zeit nach rechts. Wenn das Monster das Wort "Burp" wirft, sofort Schrägschuß nach oben!

Bei dem 4. Endmonster muß man sich einfach merken, wann es die Zähne wirft, bzw. mit dem Rüssel zusticht, und dementsprechend hüpfen und schießen.

Bei dem 5. Endmonster stellt man sich vor die Füße und schießt in's Herz (einmal muß man sich vor der Hand ducken).

Dem 6. Endmonster schießt man den Mantel weg und versucht dasselbe mit seinem "Herz".

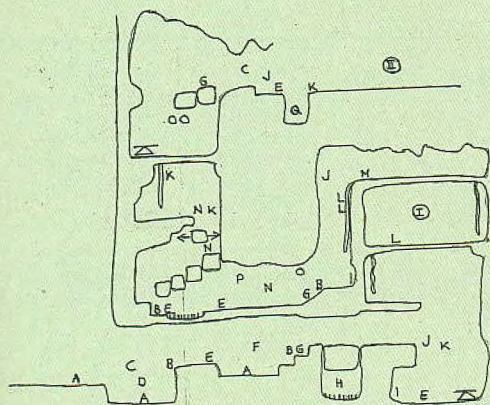
VW

## GOLDEN PALACE 2.TEIL BY MW

**Legend:**  
 A=EMIRA LEBEN  
 B=FEUERSCUSS  
 C=SPRINGENDER APPE  
 D=VOGEL  
 E=SOLDAT  
 (1) S. ENDMONSTER  
 (2) STRAUSSGÄN  
 (3) WAGEN

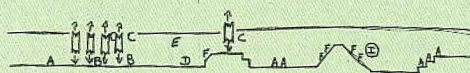
**Legend:**  
 A=SOLDAT  
 B=KRIECHENDES TIER  
 C=FLIEHENDES TIER  
 D=SPRINGENDER APPE  
 E=DICKER SCHUSS  
 F=HEINERSCHEMME  
 (1) S. ZWISCHENMONSTER  
 (2) SICH BEWEGENDE BILD/STÄBE

## THE LABYRINTH OF CAVES BY MW

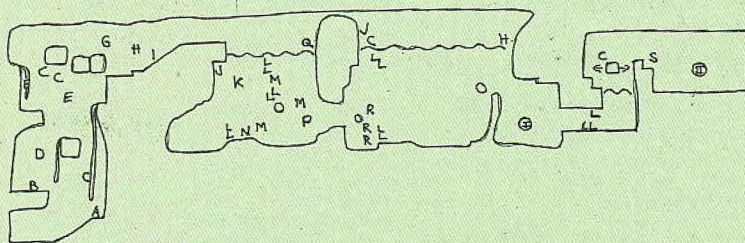


- (1) SICH BEWEGENDE STEIN  
 ZS=LAPPE  
 (2) SPITZEN  
 (3) LIANE  
 (4) S. ZWISCHENMONSTER  
 (5) A. HÄNDCHEN  
 A=KRIECHENDES TIER  
 B=SPRINGENDER APPE  
 C=FLIEHENDES TIER (MONTEN)  
 D=DICKER SCHUSS  
 E=HUT WOHNEN KONTAKTIEREN GUT  
 F=VOGEL  
 G=SPITZBERG  
 H=HELM  
 I=KROKODIL  
 J=KREISCHENDES MONSTER  
 K=FLIEHENDES TIER  
 L=KREISCHENDES TIER  
 M=KREISCHENDES TIER  
 N=SPINNE  
 O=FLIEHENDES TIER  
 P=SICH KREIBENDES SCHUSS  
 Q=WÄHNER

## GOLDEN PALACE 1.TEIL BY MW



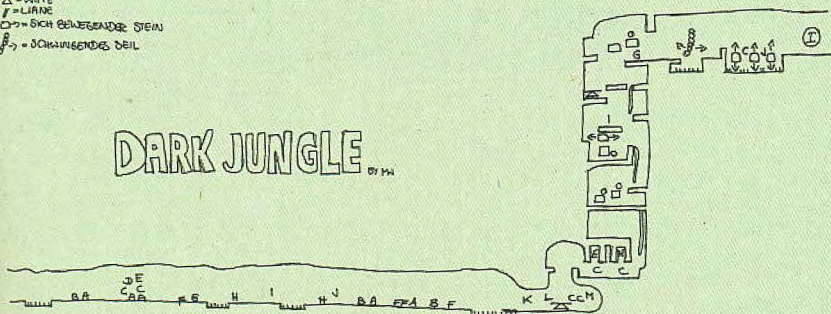
## LAKE NEPTUN BY MW



- A=SPITZBERG  
 B=KROKODIL  
 C=HELM  
 D=FLIEHENDES TIER  
 E=SICH KREIBENDES SCHUSS  
 F=SPRINGENDER APPE  
 G=KRIECHENDES TIER  
 H=BEWAHRTER PFLANZE  
 I=SPINNE  
 J=DICKER SCHUSS  
 K=FLIEHENDES TIER (MONTEN)  
 L=KRIECHENDES TIER  
 M=HELM  
 N=EMIRA LEBEN  
 O=KREISCHENDES TIER  
 (1) S. ENDMONSTER  
 (2) SPITZEN  
 (3) LIANE  
 (4) SICH BEWEGENDE STEIN  
 (5) SCHWINGENDES BEIN

- J=LIANE  
 M=WÄHNER  
 (1) SICH BEWEGENDE STEIN  
 A=DICKER SCHUSS  
 B=SPRINGENDER APPE  
 C=HELM  
 D=FLIEHENDES TIER  
 E=KREIBENDES TIER  
 F=FLIEHENDES TIER (MONTEN)  
 G=VOGEL  
 H=SPRINGENDER APPE  
 I=AUSEINANDER GEBENDER SCHUSS  
 J=HAAR  
 K=KLEINER FISCHE  
 L=GRÖßER FISCHE  
 M=SICH KREIBENDES SCHUSS  
 O=KLEINER GEBENDER SCHUSS  
 P=EMIRA LEBEN  
 Q=FLIEHENDES TIER  
 R=SPRINGENDER APPE  
 S=EMIRA LEBEN  
 T=EMIRA LEBEN

## DARK JUNGLE BY MW



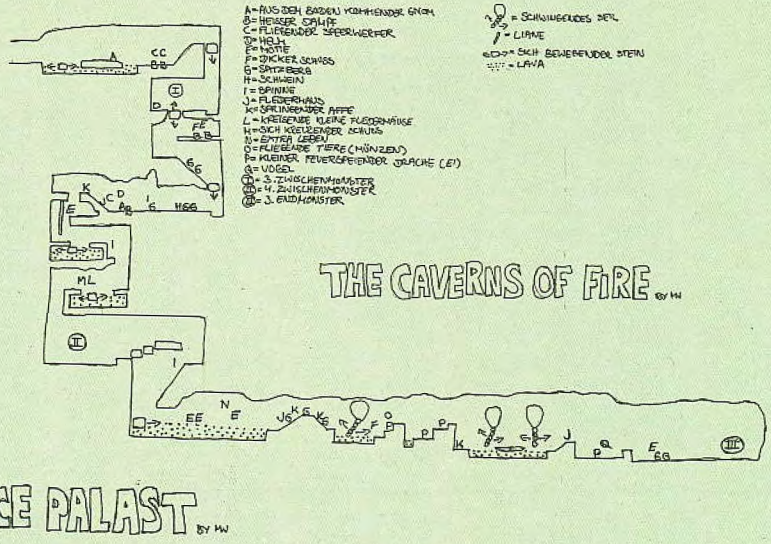
Fortsetzung auf Seite 102





Fortsetzung von Seite 99

- A = KRIECHENDES TIER
- B = ZACKER SCHUSS
- C = SPRANZENDE APFE
- D = KREISLAUF KLEINE FLIEDERHAUSE
- E = FEUER SCHUSS
- F = FLIEBENDE DREHWINNER
- G = MIKROSCOPISCHES SENDBER MONSTER
- H = FLIEHENDE BUS
- I = FLIEBENDE TIERE (HÄHNCHEN)
- J = HEILH
- L = KLEINER FISCH
- M = WIR
- O = KLEINER GRÜNER DRACHE
- Ⓢ = 5. ZWISCHENMONSTER
- Ⓞ = 6. ZWISCHENMONSTER
- Ⓡ = 7. ZWISCHENMONSTER
- Ⓣ = 4. ENDMONSTER
- W = WASSER
- ⇨ = SICH BEWEGENDE STEIN
- Ⓜ = ZERSPRINGENDE EBBLOCKE



## Wizardry IV

In der letzten Ausgabe haben wir uns in die ersten Dungeons gewagt. In diesem Monat gehen unsere Abenteuer weiter.

Hoffentlich habt Ihr Eure Black Candle dabei, da in den kleinen Räumen des Levels kein Priester einen Lichtspruch einsetzt (ich habe jedenfalls

vergeblich darauf gewartet). Die beiden großen Hallen des Levels könnt Ihr erst betreten, wenn Ihr die Winged Boots besitzt, also versucht es erst gar nicht.

Die drei Schwerter befinden sich auf dem Altar des Tempels, man kann jedoch immer nur eines mitnehmen. Bevor man die Schwerter erhält, muß zuerst der Tempel wiederhergestellt werden. Dies ge-

schieht dadurch, daß man die drei Steine (Bloodstone, Lander's Turquoise, Amber Dragon) benutzt und dann in die Vertiefungen auf dem Altar legt. Die drei Schwerter haben verschiedene Fähigkeiten, so daß man ein wenig experimentieren sollte, bevor sich Werdna für eines entscheidet.

Die Mordorcharge Card erhält man für den Sieg über Thorin's Trampfers. Mit ihr kann man dann beim Oracle of Mron bargeldlos zahlen.

Die Hopalong Carrot schwebt in der Luft in einer großen Halle. Um an sie heranzukommen, benötigt man die Winged Boots.

Um den Dreampainter's Ka zu bekommen, muß man zuerst den Dreampainter besiegen. Dieser sitzt in einem Raum ohne Türen (siehe Karte). Um nun in diesen Raum zu gelangen, beherzigt man einige Hinweise des Orakels. Werdna stellt sich an die linke Seite des Raumes und benutzt die Hopalong Carrot. Diese springt mit ihm hoch in die Luft, und man ist drin.

### The Realm of the Whirling Dervish: Level 6

Wichtige Items: Arabic Diary, Good Hope Cape.

Hier macht Werdna zum ersten Mal Bekanntschaft mit Drehfeldern und Teleportern. Unglücklicherweise sind die Drehfelder genau auf den Kreuzungen zwischen den 16 Räumen des Levels, so daß man vom Dreheffekt nichts mitbekommt. Dazu kommt noch,

daß auf drei Seiten der Räume Türen aufgemalt sind. Die einzigen echten Türen befinden sich immer links an den Räumen und sind auch als einzige in den Karten verzeichnet. Der Ausgang liegt versteckt zwischen Teleportern, so daß man einen Teleporter zum Ausgang finden muß.

Das Arabic Diary hat der Wächter des Teleporters, der uns zum Ausgang bringt. Das Good Hope Cape erhält man, wenn Werdna das Rätsel in diesem Level löst. Es fragt Werdna, wonach es ihn am meisten verlangt. Daß die Antwort "Amulet" sein muß, dürfte wohl jedem klar sein.

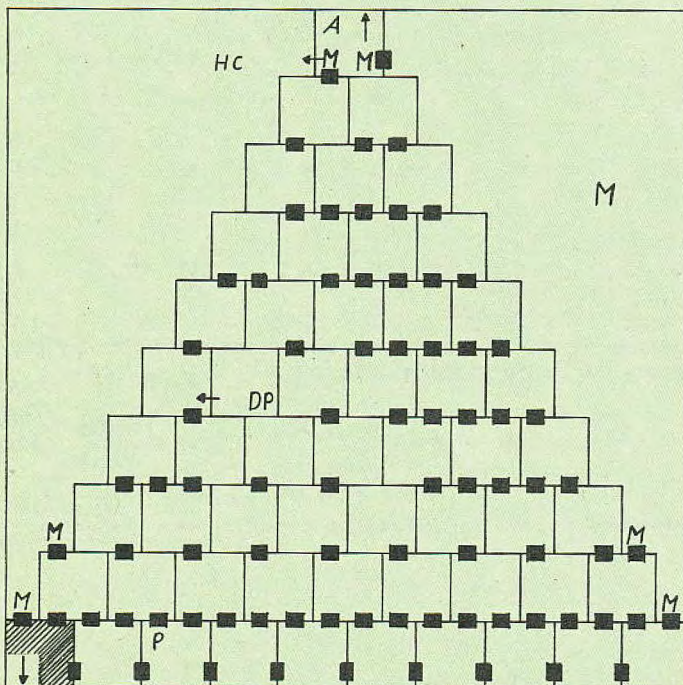
### Creatures of Light and Darkness: Level 5

Wichtige Items: Magician's Hat, Oxygen Mask, Winged Boots.

Dieser Level ist durchsetzt mit Dunkelfeldern, so daß man in die meisten Kämpfe blindlings hineinstolpert. Glücklicherweise sind die Schmetterlinge keine besonders starken Gegner. Sehr fies sind die beiden Teleporter des Levels inmitten von Dunkelfeldern angeordnet. Da man nicht merkt, daß man teleportiert wurde, ist ein Verlaufen schon vorprogrammiert. Als Abhilfe sollte man möglichst viele Jewelled Amulets sammeln, um seine Position hier und vor allem im nächsten Level zu bestimmen.

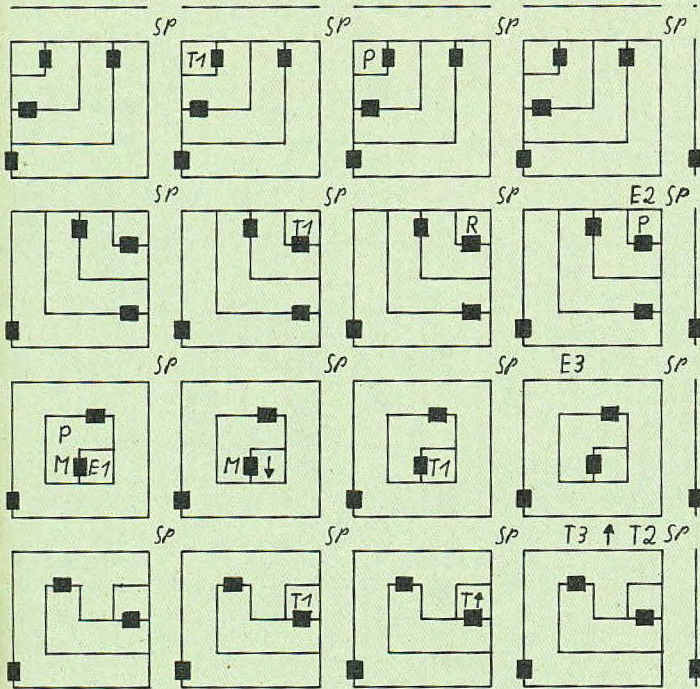
Den Magician's Hat findet man nach dem Kampf mit Horin's Holy Rollers. Die Oxygen

LEVEL 7



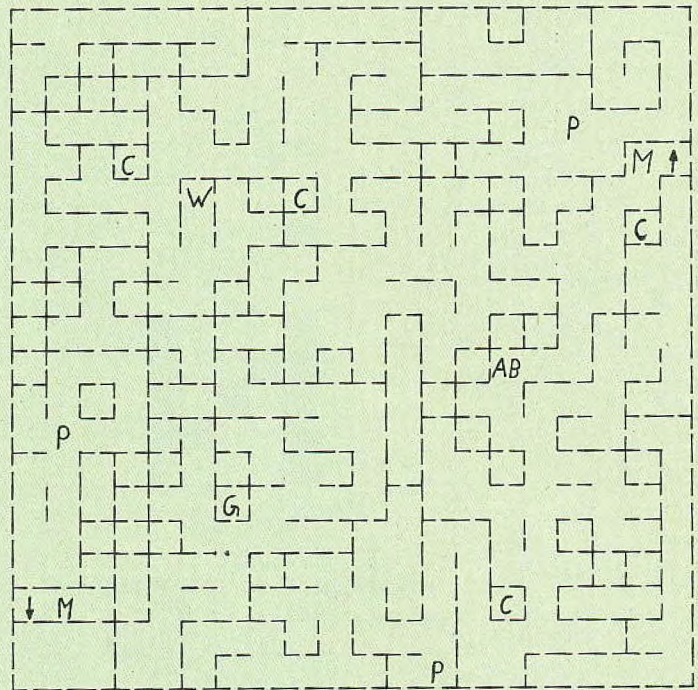
- DP: DREAM PAINTER
- HC: HOPALONG CARROT
- A: ALTAR

LEVEL 6



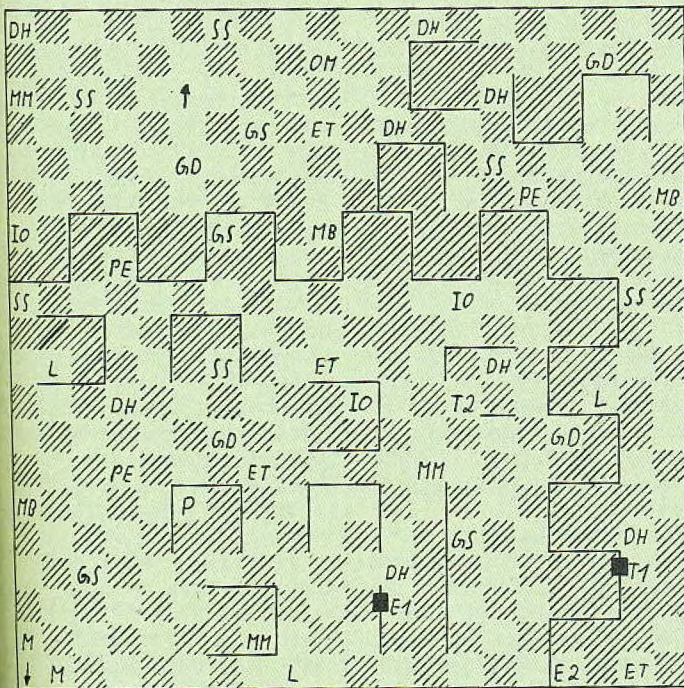
- T1: BEWACHTE TELEPORTER NACH E1
- T2: TELEPORTER NACH E2
- T3: TELEPORTER NACH E3
- T4: BEWACHTER TELEPORTER NACH ↑
- SP: SPINNER
- R: RÄTSEL

LEVEL 4



- C: CAGE
- AB: AROMATIC BALL
- W: WITCH
- G: GROTTO

LEVEL 5



- L: LAMPET
- MM: MASTER JOHN & MISTRESS FLAVIA
- GS: GAUDY SPHINK
- DH: DEATH'S HEAD
- MB: MELBAGEN BLUE
- ET: EMBEROK TAU
- PE: PURPLE EMBEROK
- GD: GOLDEN DANARD
- SS: SILVER STRIPE
- IO: IO
- OM: OXYGEN MASK

Mask liegt nahe beim Ausgang. Sie dient gleichzeitig als normale Rüstung und Schutz vor den MAKANITO- und LAKANITO-Sprüchen. Die lange gesuchten Winged Boots sind die Belohnung für den Sieg über Master John und Mistress Flavia. Nachdem man die Boots hat, kann man sich an die Lösung des Gates-of-Hell-Rätsels machen.

**Maze of Wandering: Level 4**

Wichtige Items: Aromatic Ball, Get Out of Jail Free Card, (Dab of Puce).

Dies ist mit Abstand der schwerste Einzellevel, den ich jemals in einem Rollenspiel durchwandert habe. Der Name des Levels ist absolut wörtlich zu nehmen, denn die Wände bewegen sich mit jedem Schritt, den Werdna macht. Es dürfte deshalb nahezu unmöglich sein, eine vollständige und korrekte Karte anzufertigen. Aus diesem Grund sind alle Wände der Karte gestrichelt eingetragen, da sich jede Wand irgendwann einmal bewegt. Man muß auch wahnsinnig aufpassen, um nicht zwischen den wandernden Wänden eingesperrt zu werden. Die beste Strategie ist, einfach auf seiner Position stehen zu bleiben und die Wände der Umgebung zu notieren. Um sicherzugehen, daß man jedes Feld betreten hat, sollte man sich eine Markierung auf die

Karte machen. Spieler, die von Karten nicht viel halten, können sich hier ihr Grab schaulen.

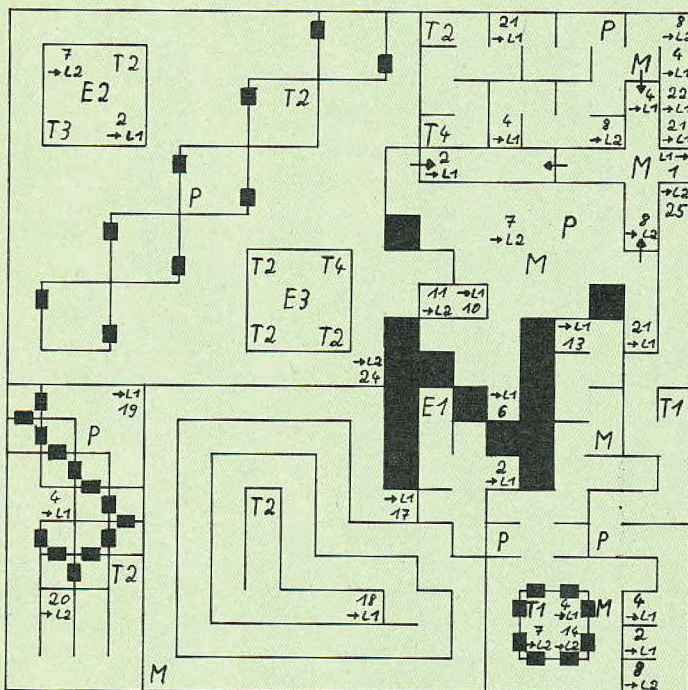
Auf der Karte ist eine Grotte eingezeichnet, in der man baden kann. Hier wird Werdna's Alignment von Evil auf Neutral angehoben, was später noch wichtig ist.

Den Aromatic Ball sammelt man einfach an dem Ort auf, der in der Karte verzeichnet ist.

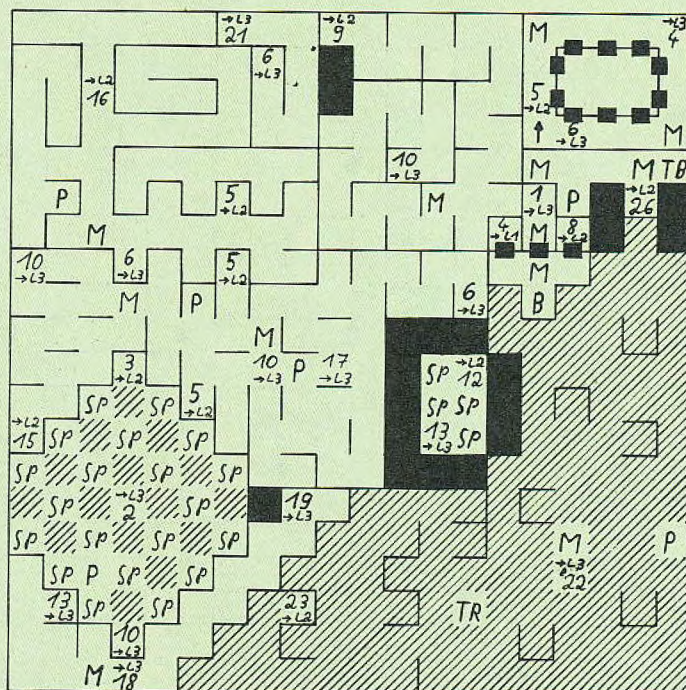
Die Get Out of Jail Free Card haben Khan's Cosmic Killers in ihrem Besitz. Mit ihr kann man den Käfigen, die sich in diesem Level befinden entkommen.

Den Dab of Puce bekommt man von der Hexe in diesem Level zusammengebraut, wenn man ihr die richtigen Zutaten mitbringt. Sie verlangt FeS2 (Golden Pyrite), Tanic Acid (Witching Rod), Camphor (Aromatic Ball), Rabbit's Fur (Magician's Hat), Spanish Unguent (Cleansing Oil) und Blender (Blade Cusinart). Vier dieser Dinge solltet ihr schon haben, das Cleansing Oil gibt's in Level 2. Das Schwierigste war, herauszufinden, daß es sich bei Blender um ein Schwert mit dem Namen Blade Cusinart handelt, weshalb ich unzählige Male mit allem möglichen Schrott zur Hexe gerannt bin. Besonders fies ist, daß man dieses Schwert nur ganz selten in den Levels 3 und aufwärts findet.

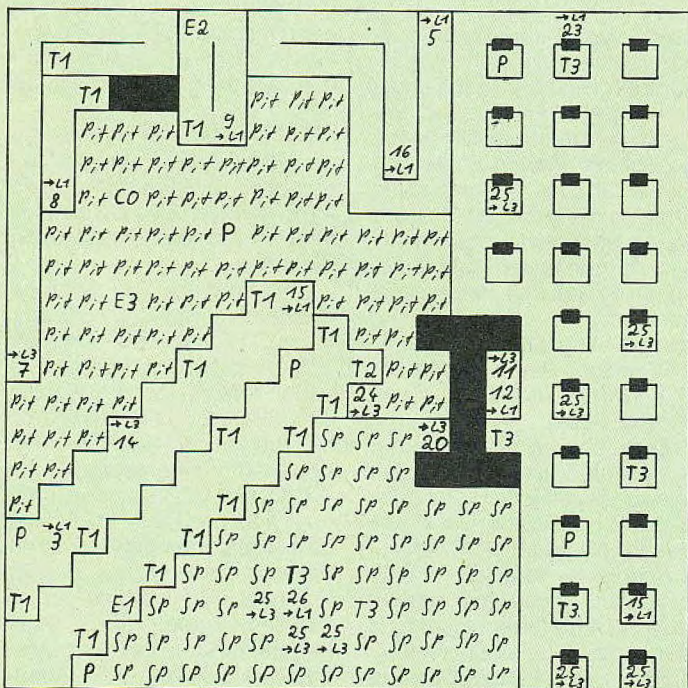
LEVEL 3



LEVEL 1



LEVEL 2



CO: CLEANSING OIL

**The Cosmic Cube: Allgemein:**

Jetzt kommt Werdna in den schwierigsten Teil des Dungeons, den Cosmic Cube. Hier handelt es sich um drei Levels, die untereinander durch Teleporter, Treppen und Falltüren verbunden sind. Am schlimmsten sind die Teleporter, die Werdna nur innerhalb eines Levels versetzen, da man sie nicht bemerkt. Am besten sam-

zelt man eine Menge Jewelled Amulets an, um nicht die Orientierung zu verlieren.

Warnung: Bevor Ihr den Cosmic Cube betretet, muß das Gate-of-Hell-Rätsel gelöst werden, da man die Holy Handgrenade of Auntie Ock braucht, um ihn wieder verlassen zu können. Tut man das nicht, ist man auf ewig im Cosmic Cube gefangen!

B: BEGINNING OF THE COSMIC CUBE  
 TB: TELEPORT AUF B  
 TR: ST. TREBOR'S RUMP

**The Cosmic Cube: Level 3**

Wichtige Items: Pennonceaux, Wizard's Skull Cap.

Das Pennonceaux bekommt Ihr für den Sieg über Joachim's Jihad.

Die Wizard's Skull Cap erhaltet Ihr von The Company nach geschlagener Schlacht.

**The Cosmic Cube: Level 2**

Wichtiges Item: Cleansing Oil.

In diesem Level befindet sich der Teleporter, der Euch zum Ausgang des Cosmic Cube bringt. Er liegt mitten in dem Raum voller Drehfelder und ist von vielen anderen Teleportern umgeben. In der Karte hat er die Nummer 26.

Das Cleansing Oil findet Ihr an dem markierten Ort auf der Karte. Außer seiner Eigenschaft, ein Bestandteil des Hexenzaubertranks zu sein, ist er auch hervorragend geeignet um, verfluchte Gegenstände loszuwerden.

**The Cosmic Cube: Level 1**

Wichtige Items: Holy Limp Wrist, St. Trebor's Rump.

Der Ausgang des Cosmic Cube ist an zwei Seiten von Falltüren und an den anderen Seiten von Wänden umgeben. So bleibt uns nur die Möglichkeit, einen Teleporter zu finden, der Werdna genau auf die Treppe bringt (leider gibt's keinen) oder eine Wand zu durchbrechen. Sucht zuerst die Nachricht "Egress", die sich

auf 15 East, 15 North, befindet. Hier kommt nun die Holy Handgrenade of Auntie Ock und das Cleansing Oil zum Einsatz. Werdna equipt beides. Dabei stellt er leider fest, daß die Handgranate verflucht ist und an ihm hängenbleibt. Also benutzt er zuerst die Handgranate und dann das Öl, das den Fluch aufhebt. Er läßt die Handgranate fallen und rennt um sein Leben. Die Explosion sprengt die Wand im Norden der Nachricht, hinter der der Ausgang ist. Nun kann Werdna den Cosmic Cube verlassen.

Die Holy Limp Wrist bekommt man für den Sieg über Loktar's Lucky Laddies. St. Trebor's Rump wird Werdna in der großen Dunkelzone des Levels angeboten. Mit ihm ist es möglich, Trebor's Geist endlich zur Ruhe zu bringen und Werdna in Frieden zu lassen.

**The Castle: Level 0**

Wichtiges Item: Rallying Horn.

Nachdem Werdna endlich das Tageslicht erblickt hat, steht er vor einem Schloß. Doch bevor er sich hineinwagt, sollte er zuerst das Gebräu der Hexe holen. Dazu teleportiert er sich zur Hexe, holt den Dab of Puce (falls er alles Nötige dazu hat) und teleportiert sich wieder nach oben (vorher hat der MALOR-Spruch nicht funktioniert).

Fortsetzung im Heft 2/92



**DR. BOBO ANTWORTET**

**Die Antwort zu Bard's Tale III**

Thomas Podhalsky aus Halle beantwortet die Frage von Christoph Brüninghaus. Die drei Kreise im Boden sind Fassungen für die gleichfarbigen Linsen. Diese findet man in den drei Ecktürmen des Ice-Keeps. Die Turmzugänge muß man durch den Gebrauch von Magie öffnen.

Am ersten Eingang (hier befindet sich der Vorhang) wendet man folgende Sprüche an Levi/Anma/Phdo.

Die Statue am zweiten Turm kann man durch Inwo/Wihe/Fofa/Invi beseitigen.

Am letzten Turm muß man zuerst das "Thunder Sword" nutzen, (findet man manchmal nach Kämpfen). Die Tür öffnet sich nach Anwendung von Shsp/Fear/Suel/Spbi.

**Die Antwort zu Gargoyles Quest**

Markus Steinbart aus Erlangen beantwortet die Frage von Florian Engelhardt.

Als erstes sollte man sich ein Paßwort aussuchen, bei dem man neun Talismänner hat. Falls Ihr keins habt, wie wäre es mit diesem: XYSD — E6Y9. Haltet Euch rechts vom Dorf. Hinter den Bäumen findet ihr den Naga's Path. Man muß in dieser Höhle von links nach rechts laufen. Als erstes muß der kleine Gargoyle die ersten beiden Man-Eating Plants anlocken und an einem geeigneten Platz abschließen. Der Zauberspruch CLAW eignet sich sehr gut dafür. Danach läßt man sich in eine tiefe Schlucht fallen, bis man auf einer kleinen Plattform landet. Etwas

weiter unten ist ebenfalls ein Vorsprung, an dem man die dritte Man-Eating Plant erledigt. Dann wird der Weg fortgesetzt, und irgendwann kommt man an eine Schlucht, die an beiden Seiten von steilen Wänden begrenzt ist. Ihr springt hoch, stabilisiert den Flug, schießt zweimal mit dem Claw gegen die Wand. Jetzt kann man sich an der Schicht festhalten und erneut hochspringen. Man kann allerdings erst wieder schießen, wenn die erste Schicht sich aufgelöst hat. Der Rest der Höhle dürfte kein Problem mehr sein. In der Burg wartet Rushifell auf Euch. Den Burschen zu besiegen ist ein kleines Meisterwerk und wird sicher nicht beim ersten Mal gelingen.

**Indy 3**

Weiß zufällig jemand, wie man die erste Prüfung (Fräse) im Tempel des Grals übersteht? Wo genau muß man hinklicken, damit Indy sich bückt? Vielleicht kann jemand eine kleine Zeichnung anfertigen und damit Mario Spänhoff aus der Klemme helfen.

**Die Antwort zu Leisure Suit Larry II**

Markus Siegl aus Sobernheim hilft Markus Huber aus der Klemme.

Um die "USS Love Tub" unbeschadet verlassen zu können, benötigt man folgende Gegenstände:

— Sunscreen Lotion: Findet man in der Mitte der linken Regalwand im Drugstore der Stadt. Nicht vergessen zu bezahlen!

— Grotesque Gulp: ein 32-Gallonen-Becher aus dem Getränk-

keautomaten des Quickie Mart's. Nicht vergessen zu bezahlen.

— Sewing Kit: zu finden im Nightstand der hoffentlich abwesenden Zimmernachbarin auf der "USS Love Tub".

— Wig: erhält man nach einer ungewöhnlichen Haarbehandlung beim Besuch des Schiffsfriseurs.

Hat man alle Gegenstände zusammen, begibt man sich auf die Brücke. Dort befindet sich genau hinter dem Kapitän eine Schaltkonsole mit einem Hebel. Hebel ziehen. Jetzt schnell zum Rettungsdeck laufen, an die Sicherungskette stellen und in das Rettungsboot springen. Die Perücke aufsetzen und die Sonnenmilch benutzen. Nach einer langen Reise landet Larry auf einer Insel und geht neuen Abenteuern entgegen.

**Die Antwort zu Might & Magic 2**

Die Frage von Jörg Spormann wird ebenfalls von Jürgen Braun aus Limburg beantwortet. Jörg würde sich gerne zum "chosen one" befördern lassen.

1. In jeder genannten Arena einen Kampf gewinnen = Triple Crown.

2. Jede Charakterklasse muß eine Aufgabe lösen, welche nur durch Charaktere dieser Klasse und Diebe gelöst werden kann. Die Aufgaben gibt es von einem Rat auf dem Mount Farview (D/2):

A) Knights: Dread Knight of Jousters Way beseitigen.

B) Paladins: Frost Dragon in der Nähe des Forbidden Forest beseitigen.

C) Archers: Baron Wilfrey im Falcon Forest vernichten.

D) Clerics: Corak's Soul zurückbringen (siehe PP 5/91).

E) Sorcerers: Die guten und die bösen Wizards auf der Isle of Ancients freilassen.

F) Ninjas: Die Chaotic Dawn von Dawn's Mist Bog meucheln.

G) Barbarians: Brutal Bruno, den Chef der Barbaren vernichten.

3. Den Drachen vernichten, wie es Jörg schon getan hat, zum König Kalohn (Luxus Palace) zurückkehren und mit dem dort erhaltenen Paßwort in den letzten Dungeon des Square Lake eintauchen. Aber Achtung: Das Programm paßt sich den Fortschritten des Spielers an. Hier können mehrere Gruppen Monstern auftauchen.

**Die Antwort zu Bloodwych Data Disk 1**

Jürgen Braun beantwortet die Frage von Marc Enzler.

Die farbigen Knöpfe bewegen östlich einzelne Dungeon-Blöcke im Uhrzeigersinn. Den grauen Schlüssel hat Marc ja schon gefunden. Nun muß er noch die graue Tür finden, hinter der sich, na, der Schlüssel für die rote Tür befindet. Hierzu stellt man den Weg (mit den Knöpfen) so ein, daß ein Zugang in einen Raum im NO des Dungeons gebildet wird. Eventuell den Kompaß-Spruch zur Orientierung benutzen.

**Die Antwort zu F-19 Stealth Fighter**

Mario Spänhoff aus Kassel kann die Frage von Thomas Appel beantworten. Der wußte nicht genau, was er sich unter einer AN-72 vorzustellen hatte. Tatsächlich handelt es sich hier um das russische Transportflugzeug AN-72 Coaler. Wenn da steht, "destroy AN-72 flying to windmill", dann sollte er das oben genannte Flugzeug zerstören. Es ist in der Nähe des Depots, möglicherweise in zweifacher Ausführung.

**Die Antwort zu Fantasy World Dizzy**

Angelika Friedrich aus Siegburg kann die Frage von Thorsten beantworten. Er wußte nicht genau, wie man über die Brücke kommt.

Dazu muß er drei Steine ins Wasser werfen (Heavy Boulder). Zu finden sind die Klunker im "Smugglers Hideout" neben dem Faß, am Steinhaufen beim "Snap Happy Gator" und in der Höhle bei "Armog's Den".

Dem ersten Drachen stellt er den Schlaftrunk vor den Kopf.

Wenn Thorsten nach links bis zum Ende geht, kommt er zum Männchen am Wasser, von dem er den Schlaftrunk bekommt. Beim zweiten Drachen legt er das Ei ins Nest, das er im Wolkenschloß "Cloud Castle" findet.

## Bomber Boy/ Dynablaster (Game Boy)

Der Goldsegen zu "Dynablaster" (so heißt die deutsche Version des Japan-Imports "Bomber Boy") kommt von Thorsten Jörg. Im "Continue"-Mode den Code eingeben, und Ihr habt jede Menge Gold.  
LMQQ5GC1 — 1596 Gold  
6612?1L1 — 2248 Gold  
4L11C2?W — 2818 Gold  
6612?2BG — 3017 Gold  
SMQQ!G6W — 3518 Gold  
35QQB6CA — 3700 Gold  
LL1WL1LR — 4097 Gold

## Super R-Type (Super Famicom)

Unser Japan-Korrespondent Ken Takeda befaßte sich intensiv mit der R-Type-Manifestation auf dem Super Famicom. Haltet das Spiel mit Pause an und drückt nacheinander R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts, Knopf von Gruppe A und den Knopf von Gruppe B. Jetzt spielt wieder und laßt Euch von der Superbewaffnung verwöhnen.

# TIP DES MONATS

## Actraiser (Mega Drive)

Denis Scholvins Erklärungen zum Strategiespielbrocken Actraiser wollen wir Euch nicht vorenthalten: Vor der ersten Actionsequenz klickt Ihr das Schwert und dann das schildähnliche Gebilde an. Während dem Actionteil immer in den Bäumen bleiben. Nun den Baummenschen drei Mal am Kopf treffen. Wenn Ihr jetzt weiter nach oben geht und



Ein neues Jahr und die heißersehnte Weihnachtszeit stehen bevor. Eure Modulstapel werden, wie jedes Jahr zur gleichen Zeit, um einiges anwachsen. Dabei dürft Ihr Euch gleich an mich als neuen Tips-Redakteur gewöhnen. Winnie wird sich jetzt vornehmlich unserer Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES widmen. Schickt bitte weiterhin Tips und Tricks was das Zeug hält; nur faxt sie unter keinen Umständen her. Wir werden ab sofort nur noch postalisch eingegangene Briefe und Pakete berücksichtigen. Unser Fax wurde in letzter Zeit mit Briefen und Tips so stark in Beschlag genommen, daß es kurz vor dem Kollaps stand.

Bitte habt dafür Verständnis (ein Brief ist eh billiger).

Findet Ihr unter dem 76. Obermütz ein Fensterputzmittel, oder schafft Ihr es, die Credit-Anzahl auf minus sechzehn zu bringen, so reißt alsbald eine Postkarte aus der Schublade, schnappt Euch eine Briefmarke von Eurer Freundin und schickt alles an die POWER PLAY. Wir schauen uns alles an. Versprochen. Bei Veröffentlichung wartet sogar ein stattliches Honorar auf Euch — bis zu 500 Mark für den Tip des Monats. Also ran ans Joypad und losgelegt. Viel Spaß!

*Ken*

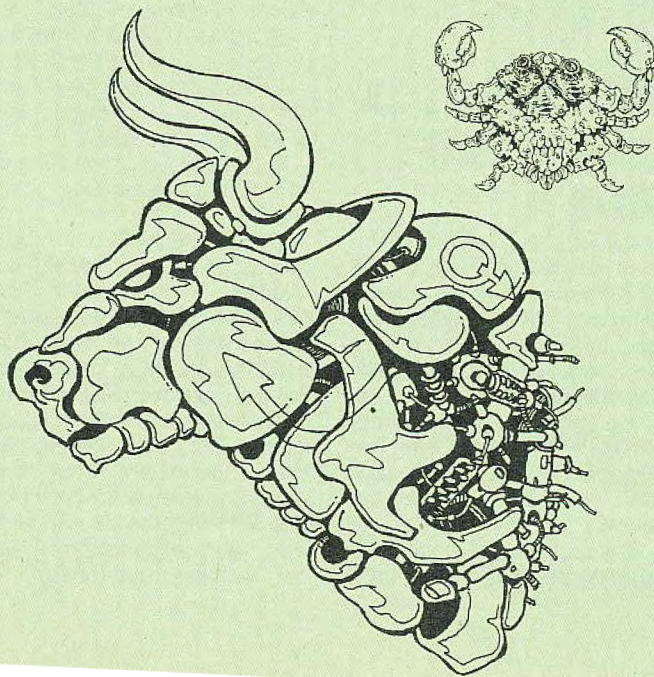
zwei Fahrstühle zurückfährt, findet Ihr ein Extraleben. Beim Endgegner einfach zuschlagen. Wenn er angreift, nach links an die Wand und ducken.

Jetzt solltet Ihr erst einmal abspeichern, indem man auf den Controller geht und das Federsymbol anklickt. Nun zum Besiedlungsmodus: Mit dem gelben Pfeil macht Ihr Land bebaubar und zerstört

Monstergeneratoren (immer nur in einer bestimmten Reihenfolge möglich). Unter dem Herzsymboll sieht Ihr Euren Helden und die Anzahl der Bewohner auf den einzelnen Kontinenten. Wenn Ihr von Euren Leuten angeboten werdet, müßt Ihr meist eine neue Actionsequenz starten oder ein Problem lösen (z.B. im dritten Kontinent die Mühlen mit Wind

zum Drehen bringen). Nach einer bestimmten Zeit kann Euer Volk Brücken bauen. An Euch liegt es nun, die nächste Actionsequenz zu starten (Erdloch unten rechts). Hier führt jeder Weg zum Ziel. Beim Endgegner einfach zuschlagen, was das Zeug hält. Ist er erledigt, siedelt noch so viele Männlein an wie möglich und startet die nächste Actionsequenz. Die Zwerge mit einem gezielten Schlag erledigen. Plattformen und Brücken dürften keine Schwierigkeiten machen. Beim Endgegner oben rechts in die Ecke stellen und warten, bis er auf Eurer Höhe eine Feuerkugel abschießt. Nun springt Ihr hoch und schlägt zu, bis er aufgibt. Im zweiten Kontinent ähnlich wie im ersten vorgehen. In der Wüstenszene immer auf die Feuerbälle achtgeben. Wenn ein solcher sichtbar wird, zurücklaufen, auf eine günstige Stelle warten, hochspringen und zuschlagen. Bei diesem Endgegner laßt Ihr Euch den Sand heruntertreiben, und solltet nun genau in dem Moment ankommen, wenn die Pflanze sprießt. Nun wieder zuschlagen und schnell den Stachelbällen ausweichen. Dann vom unteren Loch über die Scheren springen, hochlaufen, heruntertreiben lassen u.s.w. Im eroberten Kontinent zuerst die Monstergeneratoren beseitigen. Wenn Ihr SP's braucht, geht auf den Kontinent mit dem Totenkopf zurück (mit dem Tempel hinfliegen und Engel anklicken), bleibt dort so lange, bis Ihr genug SP's habt und kehrt dann zum eigentlichen Ziel zurück. Nun das Land voll besiedeln und die kleine Actionsequenz in der Wüsten-Pyramide meistern. Über die Totenkopfmünen der nächsten Szene springen oder sie schnell zerschlagen. Der nächste Kontinent ist leicht zu bebauen, nachdem Ihr die Bäume mit Blitzen abgefackelt habt. Mit dem Totenkopf kann man viele SP's einsacken.

Die folgende Actionsequenz auf der Insel hat es in sich. Beim Endgegner das blaue Körperteil treffen und ständig auf den grünen Arm achtgeben. Ihr müßt ihn ganz nach links locken, herüberspringen, und beim Nach-rechts-laufen das blaue Körperteil bearbeiten. Auf dem nächsten Kontinent zunächst ein Erdbeben veranstalten und dann die Monstergeneratoren unter den Palmen vernichten. Beim Endgegner im Tempel müßt Ihr den Blitzen und Plattformen aus-





weichen und irgendwie unter den Bösewicht gelangen. Dann zwei- bis dreimal zuschlagen und rennen, was das Zeug hält. Jetzt alle Kontinente zu mindestens drei Vierteln besiedeln, wenn das noch nötig ist. Den letzten, ordentlich schwierigen Level laßt Euch jetzt aber durch die vielen Tips nicht verderben. Viel Spaß und vor allem Glück!

## Skate or Die (Game Boy)

Und hier die Level-Codes zur Skatboard-Orgie von Markus Schütze.

- Level 1 — BBBB
- Level 2 — GNBF
- Level 3 — MTGP
- Level 4 — PVFS
- Level 5 — FVCH
- Level 6 — BXHN
- Level 7 — GFTQ
- Level 8 — JZWC

## Castle of Illusion (Mega Drive)

Dieser Tip (inklusive präziser Karten) kommt von Daniel Bodden aus Krefeld. Es dreht sich natürlich alles um versteckte Bonusräume und Gegenstände. Im ersten Bild (Level 1.1) erst nach rechts gehen,

## Super Hydlide (Mega Drive)

Um seine Energie aufzutrischen und in den Genuß sämtlicher Musikstücke dieses Rollenspiels zu kommen, benutzt Ihr diesen Tip von Jörg Wis-sing. Fünf Bildschirme linker Hand, neben der Anfangsstadt "City of the Forest", solltet Ihr eine Höhle betreten. Hier lauft Ihr durch den linken Eingang und bekommt dafür etwas Energie. So kann man sich jederzeit kräftigen.

## Out Run (Mega Drive)

Ken Takeda, zum Zweiten. Bei "Out Run" auf dem Mega Drive müßt Ihr nur das Wort "Ending" in die High-Score-Liste eintragen, schon startet die Endsequenz.

dann zurück zur Blume. Dort dürft Ihr nun ein Powersymbol einsammeln. Im zweiten Bild laßt Ihr Euch vom Seil nach links in den Abgrund fallen. Bei 1.3 und 3.1 einfach durch die Illusion laufen. Im Bild 4.2 einfach den nummerierten Pfeilen nachlaufen. Als letztes nun Level 5.1. Hier macht Ihr den ersten Ritter nieder, springt auf den zweiten und von dort in die Bonushöhle.

## Mickey Mouse 2 (Game Boy)

Jascha Hinnenthal aus München erkobelte alle Level-codes dieses Game-Boy-Hammers. Und hier sind die Paßwörter:

- Stage 2 — Test
- Stage 3 — Game
- Stage 4 — Ship
- Stage 5 — Race
- Stage 6 — Word
- Stage 7 — Shop
- Stage 8 — Size
- Stage 9 — Quiz
- Stage 10 — Doll
- Stage 11 — Date
- Stage 12 — Zoom
- Stage 13 — Disk
- Stage 14 — Gold
- Stage 15 — Zero
- Stage 16 — Fire
- Stage 17 — Root
- Stage 18 — Read
- Stage 19 — Tape
- Stage 20 — Unit
- Stage 21 — Song
- Stage 22 — Tyre
- Stage 23 — Love
- Stage 24 — Note
- Stage 25 — Jazz
- Stage 26 — Help
- Stage 27 — King
- Stage 28 — Gift

## Castle of Illusion (Master System/ Game Gear)

Wer uns folgende Extra-Liste zu "Castle of Illusion" spendierte, ließ sich leider nicht mehr herausfinden (bitte melden!). Sie führt haarklein alle versteckten Extras und Bonushöhlen von "Castle of Illusion" auf. Diesmal aber die der höheren Levels.

### LEVEL 4

— Wenn man auf der untersten Ebene die erste statt der zweiten Leiter nach oben nimmt, seht Ihr links eine Wand mit Knöpfen und einem Schatzkästchen. Hat man etwas Geduld und springt ein paar Mal, trifft man das Kästchen und kann dann durchgehen. Damit erspart Ihr Euch ein lästiges Stück Weg.

— Auf der Ebene, die Mickey mit dem Teelöffel und dem Zuckerstück erreicht, lagern rechts von der Leiter zwei große Münzen.

— Vor dem Durchgang zum großen Klavier die zwei andersfarbigen Bodenelemente

mit dem Hintern zertrümmern, und schon fällt Ihr in eine Bonushöhle. — Auf der langen Leiter vor dem Endrundengegner springt man etwa in der Mitte links in die Wand hinein. Bonushöhle.

### LEVEL 5

— Auf der letzten Leiter vor dem Endrundengegner gibt es links einen Vorsprung mit einem Kästchen, der nur schwer zu erreichen ist. Wenn man das Kästchen anspringt und hoch genug fliegt, kann man links oben in die Wand hinein springen. Höhle...!

### IM SCHLOSS — Stage 1

— Nachdem man die erste Leiter hinaufgestiegen ist, wartet zur Rechten eine große Münze. — Vor dem braunen Teich, gleich links von der Leiter, lauert ein Extraleben.

— Nach dem braunen Teich, die Leiter rauf, findet Ihr wieder eine große Münze.

### IM SCHLOSS — Stage 3

— Gleich am Anfang, rechts der Türe, liegt eine große Münze und kleines Stück Kuchen. — Nachdem Mickey den braunen Teich geschafft hat, warten zwei Kästchen an der Wand. Nachdem sie geknackt sind, findet Ihr am Platz des rechten Kästchens, noch ein verstecktes Leben.

— Vor den drei Türen am Schluß, dort wo das große Gespenst herumirrt, schmort links von der Leiter noch ein Leben.

— Bei den drei Türen sollte man die mittlere bevorzugen.

## Wrestleball (Mega Drive)

Und nochmals Stephan Orita: Sein Wrestleball-Tip liefert uns die Paßwörter für alle Extrakämpfe.

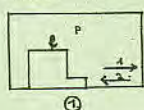
Nachdem Ihr "Heavy Boxers" gewählt habt, gebt Ihr wie folgt ein:

- ONLAI — Hong Kong Kung Fu Combats
- CYZSQ — Thai Land Muay Thai Force
- NATBR — Oriental Sumo Grapplers
- FRKWM — America Martial Arts

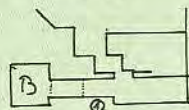
## Dynamite Duke (Mega Drive)

Stephan Orita aus Ellenbeek kam in ein Super-Optionenmenü, nachdem er im Titelbild zehnmal die C-Taste beklopfte und dann "Options" anwählte. Schaut es Euch an.

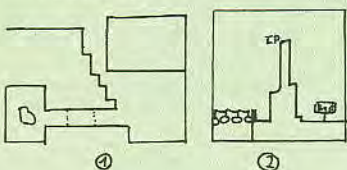
Level 1.1



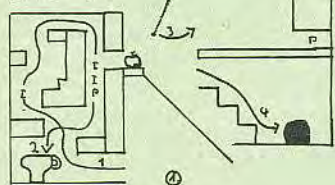
Level 1.3



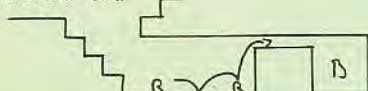
Level 3.1



Level 4.2



Level 5.1



Legende  
 P = Power  
 I = Item  
 B = Bonus  
 R = Ritter  
 i = Illusion

## Bugs Bunny (Game Boy)

Gerry Pierson brachte den flinken Hasen durch alle Level des Crazy Castles. Hier nun die 80 Paßwörter zum Game-Boy-Spiel.

32 — xyoz	57 — p2px
33 — 2ssw	58 — ptfx
34 — 2zww	59 — y2jx
35 — ts2w	60 — ytkx
36 — tzpw	61 — ppmx
37 — 2w3w	62 — pycx
38 — 2xew	63 — ypax
39 — tw4w	64 — yyox
40 — tx9w	65 — s3s2
41 — psrw	66 — s1w2
42 — pzf w	67 — z322
43 — ysjw	68 — z1p2
44 — yzkw	69 — se32
45 — pwmw	70 — she2
46 — pxcw	71 — ze42
47 — ywaw	72 — zh92
48 — yxow	73 — w3r2
49 — 22sx	74 — w1f2
50 — 2twx	75 — x3j2
51 — t22x	76 — x1k2
52 — ttpx	77 — wem2
53 — 2p3x	78 — whc2
54 — 2yex	79 — xea2
55 — tp4x	80 — xho2
56 — ty9x	

02 — szws	17 — s2sz
03 — zs2s	18 — stwz
04 — zzps	19 — z22z
05 — sw3s	20 — ztpz
06 — sxes	21 — sp3z
07 — zw4s	22 — syez
08 — zx9s	23 — zp4z
09 — wsrs	24 — zy9z
10 — w2fs	25 — w2rz
11 — xsjs	26 — wtfz
12 — xzks	27 — x2jz
13 — wwms	28 — xtkz
14 — wxcs	29 — wpnz
15 — xwas	30 — wycz
16 — xxos	31 — xpaz

### "EA Hockey"-Codes:

Code:	Gegner:	Gewonnene Spiele:
1. GRLMYDX1SDTC2RZ8	Luxemburg	1-0
2. GR86H1WY2FHC3187		2-0
3. GSZR3NWGN1DDR4X6		2-1
4. GTM9N9VB644DSP0H		3-1
5. GP27HJMXJGJ2TDNM		4-1
1. GRSS25GVR6RX3NF3	USA	1-0
2. GSGBNTRFR24T9PTXL		2-0
3. GS4W8FDNC4CP9K7S		3-0
4. GP8C4L2GXN1P9LHV		4-0
1. GRYP71C6FF44S2L	Finnland	1-0
2. GSMG9WZ8P9OF1F2P		2-0
3. GS91XHY5O2DWWMMG		3-0
4. GRFJW27BVCMD5H86		4-0
1. GR33GP6V63GZVH88	Jugoslawien	1-0
2. GSTM2B6CLVBJHH9B		2-0
3. GTG6MZ5W0J525H9D	(Endspiel)	3-0

Hier die Codes zu den Playoffs/Best of 7 von "EA Hockey"

## Robocop (Game Boy)

Wenn Euch die "Robocop"-Level zu schwer erscheinen, dann benutzt folgenden Tip von Sascha Rinschen. Begebt

euch während des Spiels ganz nah an einen Energietank und laßt euch einfach abschießen. Im Todesaugenblick Eures Helden bewegt Ihr denselben noch bis zum Tank. Berührt Ihr ihn noch, landet Ihr — flup! — im nächsten Level.

## EA Hockey (Mega Drive)

Wer "EA Hockey" mag, jedoch nie die Playoffs (Best of 7) erreichte, wird mit den Paßwörtern von Christian Dindorf auch diese Hürde nehmen. Er spielte sie mit der kanadischen Mannschaft durch.

## The Simpsons (NES)

Ein Soundmenü zum Simpsons-Spiel entdeckte Oliver Lopp aus Landshut: Schießt eine Rakete auf das E am "Kwik-E-Mart"-Gebäude und die Meldung "Sound Test" erscheint in der Statuszeile.

MEGA DRIVE  
Direkt Import

# GAME - PLAY

PC ENGINE  
Blitzversand

Video - Spiele - Versand

MEGADRIVE Umbau mit ENGLISCHEM Chipsatz 50,- DM

(Text bei vielen Programmen in englisch) Über 100 Module lieferbar.

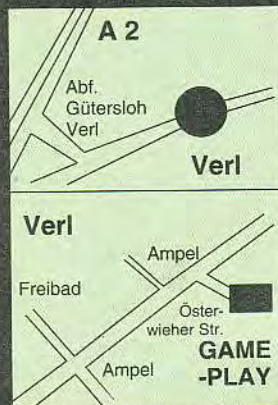
NES Umbau auf US-Norm nur 60,- DM

(Es laufen amerikanische u. deutsche Module) Viele amerikanische Spiele lieferbar.

GAMEBOY Importe, mehr als 100 Module zur Auswahl

SEGA GAME - GEARY

NINTENDO GAMEBOY



Händleranfragen erwünscht

### ZENTRALE

Österwieher Str. 70  
Inh. K. Gievers  
D-4837 Verl 1

Laden:  
Mo.- Fr. 10-19h.  
Do. 21 h. / Sa. 14h  
Fax: 0 52 46 / 8 12 70

0 52 46 / 8 11 84

### BERLIN

Urbanstr. 96  
D-1000 Berlin 61  
Nähe U-Bahnstation  
Hermannplatz  
Täglich ab 10 h  
Fax: 6 91 38 38

Anrufbeantworter: 0 52 46 / 15 72

0 30 / 6 91 21 56

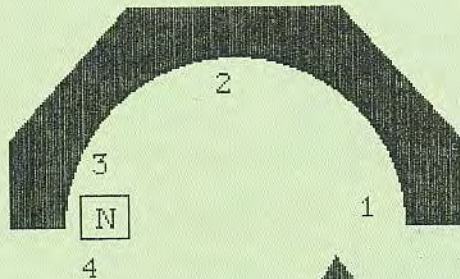
Wir machen für Euch Umbau von deutschen Mega-Drives auf 50/60 Hz für DM 50,-

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM OF AMERICA

# Motocross Maniacs (Game Boy)

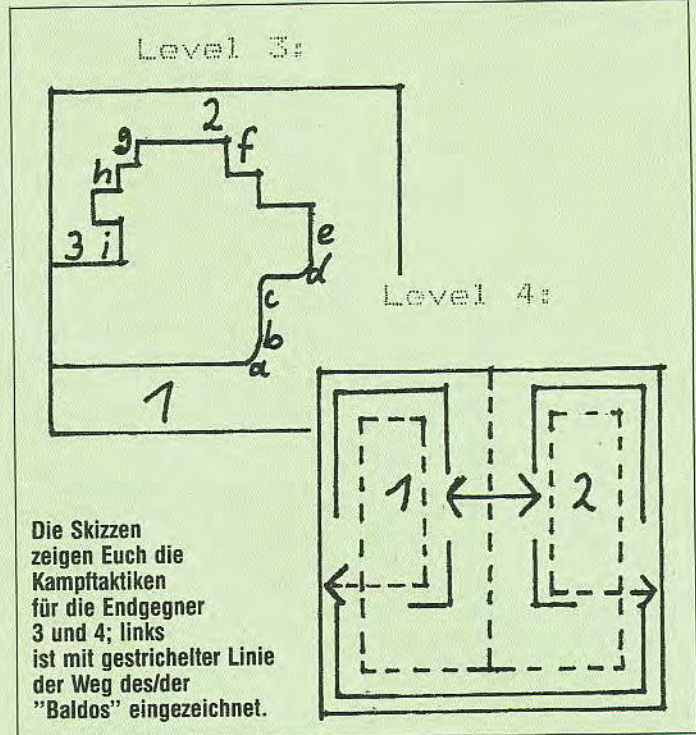
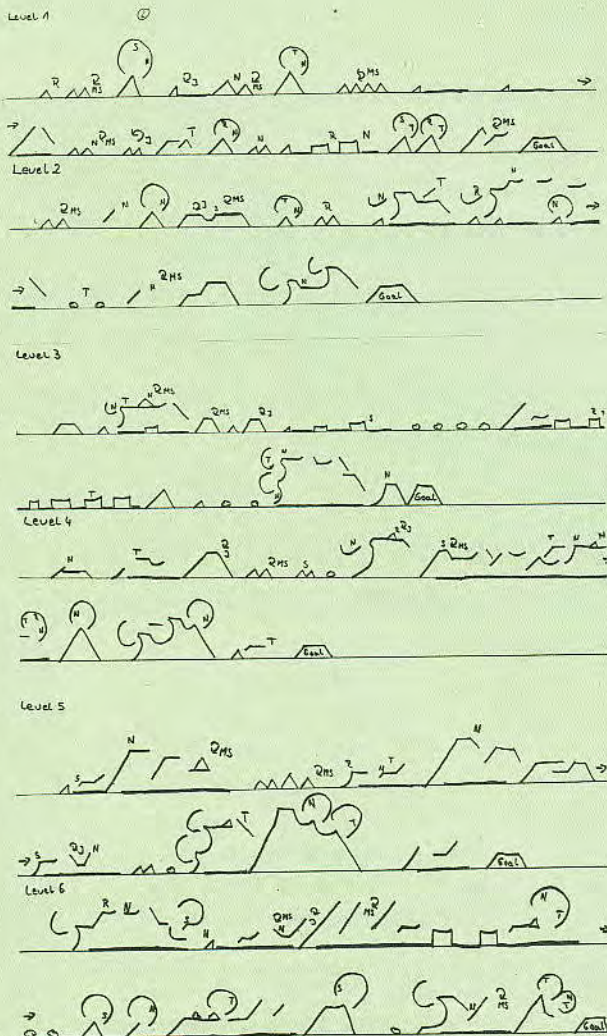
Die Karten zum Game-Boy-Motocross zeichnete Wolfgang Wahl aus Eckental. Und noch ein anderer Tip mit Karte von Tobias Dickmeis. In Level 2 befindet sich ungefähr in der Mitte die abgebildete Stelle. Hier gibt es einen Trick, der wahrscheinlich auf einen Program-

mierfehler zurückzuführen ist. Fährt man mit vielen Nitro's und einem Jet im Gepäck in den Kreis hinein, sollte man das Pad immer nach links halten und öfter den Nitro benutzen. Hat man in der dritten Runde eine hohe Geschwindigkeit, müßt Ihr an Stelle "1" das Pad loslassen und Nitro geben. An den Stellen "2" und "3" ebenfalls Nitro, bei "4" den Jet loslassen. Wenn man jetzt "crasht", dürft Ihr unterhalb des Bodens weiterfahren.



Crashpunkt

Motocross leichtgemacht: Crashten und durchfahren!



Die Skizzen zeigen Euch die Kampfaktiken für die Endgegner 3 und 4; links ist mit gestrichelter Linie der Weg des/der "Baldo" eingezeichnet.

# R-Type (Game Boy)

Andreas Schmitz aus Cadolzburg beschrieb uns Kampfaktiken für alle Endgegner der Game-Boy-Ballerei "R-Type". Wir zitieren aus seinen Erklärungen und präsentieren Euch diesen Monat zwei Skizzen zu den Obergegnern der Levels 3 und 4.

3. Level: Postiert Euch bei 1 und ballert die kleinen Geschütze (a, b, c, d und e) ab. Danach koppelt Ihr Euren Satelliten ans Raumschiffhinterteil und zerstört auch die dicke Kanone (f). Mit der "Fire Chain"-

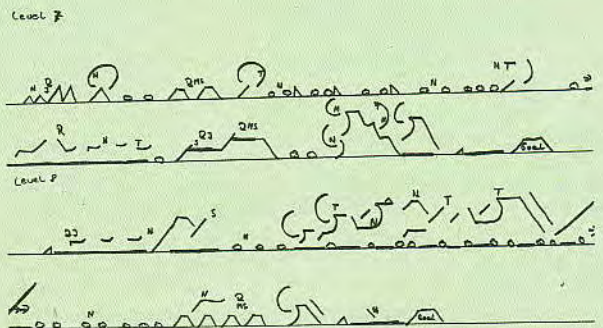
Bewaffnung habt Ihr auch im Kampf gegen g und h keinerlei Probleme. Sind die Geschütze erledigt, muß der Satellit wieder nach vorne; wartet so auf Position 2, bis sich i zurückgezogen hat. Ist das geschehen schnell auf Position 3 flitzen und i wird vom Satelliten automatisch zerstört.

4. Level: Hier müßt Ihr Euren Satelliten wieder hinten ankopeln. Sammelt das Speed-Up und begeben Euch auf Position 1. Hier warten, bis ein "Baldo" auf diese Seite kommt. Dann fliegt Ihr nach 2 und ballert, bis ein "Baldo" auftaucht. Mittels dieser Wechseltaktik knackt Ihr den Endgegner.

**Zeichen-erläuterung:**


- R = Gürtelreifen
- S = Max. geschwindigkeit-Multiplikator
- N = Nitro-Turbo-Booster
- T = Bonus-Zeit
- J = Jetantrieb
- MS = Mini-Spinner
- ☐ = Macho-Block
- ⊙ = Stein
- = Vorwärtskalle
- ◊ = Rückwärtskalle
- ◑ = entarteter Vorwärts- oder Rückwärtskalle


Die genauen Karten zu "Motocross Maniacs"




S = Start


G = Gegner


 = Spiegel


 = Normaler, unzerstörbarer Stein

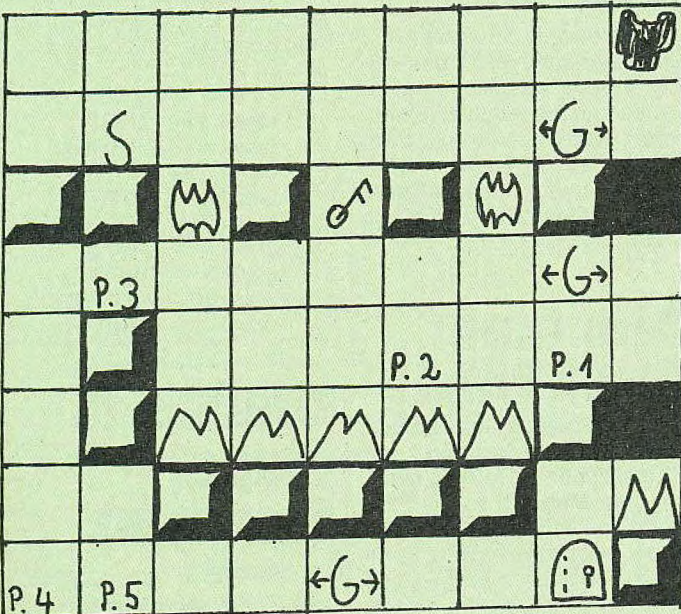
 = Zerstörbarer Stein

p. = Position

 = Spitzen

 = Schlüssel

 = Ausgang



Tips und Hilfen zu Solomon's Club

## Solomon's Club (Game Boy)

Tips zur Lösung des letzten Raumes stammen von Christian Renck. Das Paßwort lautet CNDDDDH7Y.

Als erstes müßt Ihr über den Geist springen und Euch dann in das dritte Loch zu Position 1 fallenlassen. Schießt den Geist über Euch mit einem Feuerball ab und stellt Euch an den Rand des Steins. Nun zaubert einen zweiten an Position 2. Achtet auf die Monster, die aus dem Spiegel angreifen. Ist ein solches an Euch vorbeigefallen, springt Ihr schnell auf den neuen Stein. Zaubert nun Blöcke bis Position 3. Jetzt den Schlüssel holen und ab zu Position 4. Wenn der Goblin nun

auf Euch zukommt, über den Bösewicht zu Position 5 springen und weiter zu Solomons Level.

## Moonwalker (Mega Drive)

Auch in diesem Spiel könnt Ihr Euch die einzelnen Levels selbst anwählen. Gebt am zweiten Joypad folgende Kombination ein: Haltet das Steuerkreuz nach unten links, dann auch den A-Knopf gedrückt halten und schließlich Start betätigen. Der Leser, der diesen und die Tips zu Phelios und James Pond erknoelt hat, sollte sich zwecks Prämierung melden — seine Adresse haben wir nirgends gefunden.



02151 / 390071

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.  
Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden  
OHNE ANRUFBEANTWORTER  
Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich:  
FROG-SOFT R. GUTOWSKI,  
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

CD ROM	
CD-ROM für PC	998,00
CD Game Pack	249,50
Grolliers Enzyklopedia	629,50
Military Commander	104,50
Monsterlair	68,50
Red Alert	104,50
Side Arms Special	94,50
Time Table of History	224,90

CDTV	
CDTV Grundgerät	1599,00
CDTV Grundpaket	1789,00
A Bun for Barney	99,50
Advanced Military Simulator	69,50
All Dogs go to Heaven	89,50
All Point Bulletin	94,50
American Heritage Dictionary	149,50
American Vista	164,50
Battle Chess	82,50
Battlesom	94,00
Case of Cautious Conductor	88,90
Cubulus & Magic Sep.	85,90
E.S.S. Mega	89,50
Electric Cookbook	119,50
F 16 Falcon 2	124,50
Garden Plants	99,50
Holiday Maker	84,90
Hounds of Baskerville	94,00
Jones in the Fast Lane	114,90
Music Maker	99,50
My Paint	89,50
Power Pinball	89,50
Pro Tennis	89,50
Science and Innovation	109,50
Sim City	94,50
Snoopy's Missing Blanket	89,50
Space Wars	69,50
Spirit of Excalibur	82,50
Stadt der Löwen	82,50
Team Yankee	109,50
Terminator	89,50
Wing Commander	119,50
Woman in Motion	94,50
Wrath of Demon	94,50

# HB-Soft

Hardware + Software  
Herbert Behnke  
Hamburger Str. 79, 6660 Zweibrücken

Titel	AMIGA	MS-DOS
3D Construction Kit	116,95	116,95
4D Sports Boxing	87,95	87,95
A-10 Tank Killer	79,95	79,95
A.T.P. Airline Transport Pilot		95,-
Atomino	59,95	65,90
S.A.A.	82,95	82,95
Bano of the Cosmic Forge	79,95	79,95
Bard's Tale III	65,95	79,95
Big Business	59,95	74,95
Changions of Krynn	72,-	72,-
Crown	64,95	68,95
Der Preis ist heiß	35,-	43,-
Elite Plus		94,-
Eye of the Beholder	74,95	74,95
F-15 Strike Eagle II	79,95	79,95
F-16 Falcon	69,95	69,95
F-16 Falcon Mission Disk 2	59,95	
F-19 Stealth Fighter	74,95	84,95
Flight of the Intruder	74,95	89,95
Flugsimulator IV		155,-
FS IV Scenery Designer		99,-
Glücksrad	35,-	43,-
Great Courts II	74,95	74,95
Indiana Jones 4 Adv.	a. A.	a. A.
Isido	69,95	79,95
Kalhaan	74,95	74,95
Kick Off II	69,95	74,95
Kings Quest 5 (VGA)	86,95	96,95
Lemmings	79,95	79,95
Lettrix	59,95	64,95
Links		85,95
Loom	75,95	79,95
LOOPZ	45,-	49,-
Manchester United Europe	64,95	64,95
M1 Tank Platoon	75,95	85,95
Prince of Persia	74,95	79,95
Projekt Prometheus	89,-	59,-
Ruzzini	48,-	
Railroad Tycoon	89,95	94,95
Red Baron	89,95	85,95
Return of Modusa	69,95	69,95
Sector of Monkey Island	87,95	87,95
Sim City + Populous	74,95	74,95
Sim Earth		54,-
Skull & Crossbones	62,95	62,95
Sorcerers Got All the Girls		74,95
Space Quest IV		88,90
Spirit of Adventure	64,95	68,95
Spirit of Excalibur	72,95	82,95
Stellar 7	67,95	67,95
Teenage Mutant Hero Turtles	79,95	79,95
Trackon II	135,90	135,90
UMS 2	85,90	75,-
Wild West World	84,95	
Wing Commander		84,90
Wing Comm. Secret Missions		42,95
Wing Comm. Secr. Miss. II		42,95
White Sharks	54,-	54,-
AdLib m. Jukebox		229,- DM
Lautsprecher (passend zu AdLib)		56,- DM
kt. Preis (AdLib u. Lautspr.)		279,- DM
f. Amiga: Amiga 500		850,- DM
Amiga 2000		1650,- DM
CDTV		1600,- DM
A2286 (AT-Karte)		850,- DM

Nur Versand per NN. Versandkosten DM 6,50 + NN.  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Telefon: 06332-14318

## ESSER-SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	PC	
Airbus A320	96.10	96.10	Air Combat Aces	85.90
Air Combat Aces	71.50	71.50	Blues Brothers	68.50
Amios	57.60	-	Broker King	68.50
Battle Isle	71.50	-	Bundesliga Manager Prof.	71.50
Blues Brothers	57.60	57.60	Eye of the Beholder, dt.	85.60
Bundesliga Manager Prof.	71.50	-	P 117 A Nighthawk	84.10
Death Knights of Krynn	71.50	-	FS IV Scenery Disk Deutschl.	51.60
Die Kathedrale	85.90	-	Great Courts II	64.30
Face of Icehockey	50.40	50.40	Gunship 2000	85.90
Falcon Collection	85.90	71.50	Kaiser	96.10
Flames of Freedom	75.70	78.70	Kings Quest V (VGA)	96.10
Final Fight	57.60	57.60	Martian Memorandum	85.90
Football Crazy Collection	57.60	-	Police Quest III (VGA)	84.10
Hard Nova	57.60	57.60	Secret Weapons of Luftwaffe	85.90
Kings Quest V	84.10	-	deutsche Anleitung dazu	21.00
Last Ninja III	64.30	-	Search for the Titanic	68.50
Mega Lo Mania	71.50	64.30	Willy Beamish (VGA)	84.10
Outrun Europe	57.60	57.60	Wing Commander II	85.90
Silent Service II	75.70	75.70	Winter Challenge	75.70
Super Sim Pack	68.50	68.50		
Swap	57.60	57.60	Angebot:	
Terminator II	57.60	-		
Tip off Basketball	57.60	57.60	3.5" Disketten DS/DD	
Utopia	71.50	71.50	(incl. Aufkleber)	
Winzer	61.50	61.50	10-Stück-Packung	nur 8.50

\* bei Drucklegung noch nicht erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar.  
Ständige Neuerscheinungen,  
bitte erfragen!

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:  
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen  
Software - Cartridges, sowie umfangreiche Computer - Fachliteratur

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : \*41361333#

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten





# Teil 7

In dieser Folge des "Eye of the Beholder"-Cluebooks, geht es wieder ins Detail. Jede Besonderheit der Levels (hoffentlich habt Ihr die Karten noch) ist hier zu finden.

24. Einige Kenku patrouillieren hier.

25. Mehrere Kenku.

26. Raum 26, 27 und 28 sind Schlüssellocher rund um einen großen T-förmigen Block, der aus dem Weg gedreht werden muß. Benutzt einen Zwergenschlüssel im südlichen Schlüsselloch und der Block dreht sich mit dem Uhrzeigersinn in die erste Position.

27. Nachdem Ihr den Schlüssel am Raum 26 benutzt habt, dreht sich das Schlüsselloch hierher. Gebraucht wieder den Zwergenschlüssel und der Block dreht sich mit dem Uhrzeigersinn in die zweite Position. Südöstlich von hier ist eine Inschrift: "Herum und Herum..."

28. Nachdem Ihr den Schlüssel am Raum 26 und 27 benutzt habt, dreht sich das Schlüsselloch hierher. Gebraucht wieder den Zwergenschlüssel und der Block dreht sich mit dem Uhrzeigersinn in die dritte Position. Nun könnt Ihr die Treppe zu Raum 46 erreichen. Ein Kenku wird angreifen, nachdem der Block die letzte Position erreicht hat.

29. Ein Stein.

# Eye of the Beholder Clue-Book

■ **Endlich kommt die Erlösung! Mit genauen Schritten werdet Ihr durch die verschiedenen Räume der letzten Dungeon-Levels geführt.**

30A, 30B, 30C. Hier sind Druckplatten, die Pfeilfallen aktivieren, wenn Ihr die ersten beiden Male die Druckplatte betretet. Danach sind die Pfeile verbraucht. Die Falle im Raum 30A wird einen zusätzlichen Pfeil verschießen, wenn Ihr den Level verläßt.

31. Die Druckplatte aktiviert eine Pfeilfalle.

32. Auf dem Regal an der Ostwand ist ein Zauberstab für Magic Missiles.

33. An der Ostwand ist eine Inschrift: "Silberzeug, seid

schlau." Legt einen Pfeil oder einen Dolch auf das Regal im Raum 32 und der Gang öffnet sich mit einem neuen Regal. Eröffnet Euch weiterhin so die Gänge. Versichert Euch, daß Ihr 15-20 Pfeile oder Dolche gesammelt habt, um die Regale zu füllen.

34. Ein Zwergenschlüssel. Nehmt den Schlüssel, bevor Ihr etwas auf das Regal legt, sonst ist der Schlüssel weg.

35. Ein +1-Zwergenschild.

36. Ihr findet Klerikerschriftrollen für Dispel Magic und Cure Serious Wounds.

37. Drückt den Geheimknopf an der Südwand und die Ostwand verschwindet. Eine +3-Keule liegt hier.

38. Ein Kenku.

39. Ein nichtmagischer Ring mit rotem Edelstein.

40. In der Decke sind Gruben von Level 5. Ein Stein liegt hier.

41. An der Ostwand ist ein Geheimknopf. Drückt Ihr ihn, verschwindet der Gang im Osten.

42. Eine Klerikerschriftrolle für Flame Blade.

43. Ein Kenku in der Nähe.

44. Die Türen können nur von dieser Seite aus geöffnet werden.

45. An der Ostwand ist ein Tor, das durch den Steinring aktiviert wird. Es teleportiert von und zu Level 10, Raum 9.

46. Die Treppe führt hinunter zu Level 7, Raum 1.

47. Ein Steinring. Es ist ein Torschlüssel. Paßt gut darauf auf.

48. Eine Treppe führt hinunter zu Level 7, Raum 9.

49. Hier sind nichtmagische Armschützer. Diesen Raum könnt Ihr nur erreichen, indem Ihr durch die Gruben in der Nähe von Raum 46, Level 5, kommt.

50. Ein Kenku. Diesen Raum könnt Ihr nur erreichen, indem Ihr durch die Gruben in der Nähe von Raum 46, Level 5, kommt.

51. An der Westwand ist ein Regal mit einem Dolch und einem Pfeil.

52. Die Schrift an der Südwand: "Nest."

53. Zwei Kenku.

54. An der Westwand ist ein geheimer Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, verschwindet der Gang im Westen.

## Level 7

Die Wände sind geschnitzt aus dunklem, violetter Blutgestein, gemischt mit schwarzem Onyx. Die Bewohner des Levels sind Skeletal Lords und Drow.

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 6, Raum 46. Wenn Ihr den 7. Level erreicht, werden mehrere Drow den Eingang bewachen. Greift sie nicht an. Bestecht sie mit Kenkueiern und kein Drow wird Euch angreifen, es sei denn, Ihr greift zuerst an.

2. Drow in der Nähe.

3. Eine Nachricht an der Nordwand: "Nicht aufhalten."

4. Wenn Ihr auf die Druckplatten 4A, 4B, 4C und 4D tritt, wird ein Fireball aktiv. Er fliegt östlich von 4A, dreht bei 4B nach Norden, fliegt den Korridor entlang und landet in der Wand. Gebt acht!

5. Eine Klerikerschriftrolle für Slow Poison.

6. Eine Klerikerschriftrolle für Create Food.

7. Eine Magierschriftrolle für Fireball.

8. An der Ostwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Steckt einen goldenen Schlüssel hinein und die Tür öffnet sich.

9. Hinter dieser Tür zum Osten ist eine Treppe, die hinauf zu Level 6, Raum 48, führt.

10. Diese Tür kann nur von dieser Seite aus geöffnet werden.

11. Ein Drow bewacht den Raum. Eine Klerikerschriftrolle für Bless, eine Halskette und eine Ration liegen in der südwestlichen Ecke.

12. Ein Pfeil.

13. Ein verziertes Schild.





14. Im Norden sind zwei Gruben. Um die nördlichste Grube zu schließen, drückt den Knopf an der Westwand. Sobald Ihr den Knopf gedrückt habt, löst sich ein Fireball und fliegt südlich von Raum 17, dreht bei Raum 16 nach Osten und trifft die Wand östlich von Raum 16.

15. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, löst sich eine Fireball-Falle bei Raum 17 in Richtung Gruppe. Bewegt Euch nicht, der Fireball wendet sich bei Raum 16 nach Osten, bevor er auf die Gruppe trifft.

16. Hier dreht der Fireball nach Osten ab.

17. Einige versengte Stellen finden sich in der Nordwand von der Fireball-Falle von Raum 15.

18. Diese Tür kann von beiden Seiten geöffnet werden.

19A. Ein Skeletal Lord wird aus der Alkove gelöst, wenn Ihr auf die Druckplatte bei Raum 20 tretet. Es befinden sich auch die Gebeine des Klerikers Illeria und ein heiliges Klerikersymbol hier.

19B. Ein Skeletal Lord wird aus der Alkove gelöst, wenn Ihr auf die Druckplatte bei Raum 20 tretet.

19C. Ein Skeletal Lord wird aus der Alkove gelöst, wenn Ihr auf die Druckplatte bei Raum 20 tretet.

20. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, öffnen sich die drei Türen zu den Räumen 19A, 19B und 19C, wobei die Skeletal Lords freigesetzt werden.

21. Ein Schlüssel, eine Klerikerschriftrolle für Remove Paralysis und eine Klerikerschriftrolle für Protection from Evil 10'.

22. Zwei Drow in der Nähe.

23. Steckt einen Schlüssel in das Schlüsselloch, um die Südtür zu öffnen.

24. Pfeile liegen hier.

25. Ein Luckystone-Medallion.

26. Die Treppe führt hinunter zum Level 8, Raum 1.

27. Ein Drow.

28. Ein Pfeil.

29. Drei Drow.

30. An den Ost- und Westwänden sind versengte Stellen.

31. An den Ost- und Westwänden sind versengte Stellen. Ein Heiltrank und ein Schlüssel liegen hier.

32. Die Treppe im Westen führt hinunter zu Level 8, Raum 2. An der Südwand ist ein Spinnenschlüsselloch, das nur mit einem Drowschlüssel geöffnet werden kann. Es öffnet die Tür im Osten und legt eine Treppe frei, die hinunter zu Level 8, Raum 9, führt.

33. Die Treppe führt zu Level 8, Raum 16.

34. Eine Inschrift an der Südwand: "Eine Schacht für den Ruhm."

35. Ein Skeletal Lord.

36. An der Nordwand eine Nachricht: "Ein Opfer gemacht."

37. Ein Spinnenknopf an der Nordwand und ein leeres Regal im Westen. Legt einen Gegenstand auf das Regal, dann drückt den Spinnenknopf, um den südlichen Gang freizulegen.

38. Diese Grube führt in Level 8, Raum 81. Ihr könnt herunterspringen, ohne Schaden zu nehmen.

39. An der Nordwand ist eine Nachricht: "Ein Hoffungsschimmer." Ein +2-Ring für Protection liegt da.

40. Die Treppe führt zu Level 8, Raum 14. Die Inschrift an der Westwand: "Nicht umkehren."

41. Eine Nachricht an der Ostwand: "Eine Richtung."

42. Eine Nachricht an der Ostwand: "Kämpfe für Deine Freiheit."

43. Der Knopf an der Südwand legt vier Gänge frei — einen Richtung Westen, einen Richtung Osten, zwei Richtung Süden.

44. In der Alkove ist ein Skeletal Lord. Wenn Ihr eintretet, öffnet sich die Tür zu Raum 53 und Ihr findet einen Rüstungsanzug.

45. Wenn Ihr hier eintretet, öffnet sich die Tür zu Raum 51B. Ein juwelenbesetzter Schlüssel legt in der Gegend.

46A. An der Nord- und Süd- wand sind Spinnenknöpfe. Der nördl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 44, während der Knopf im Süden die Tür zu Raum 45 öffnet.

46B. An der Nord- und Süd- wand sind Spinnenknöpfe. Der nördl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 47, während der Knopf im Süden die Tür zu Raum 48 öffnet.

47. In der Alkove ist ein Skeletal Lord. Wenn Ihr eintretet, öffnet sich die Tür zu Raum 54. Drei Pfeile liegen hier.

48. In der Alkove sind zwei Skeletal Lords. Wenn Ihr eintretet, öffnet sich die Tür zu Raum 56. Es befindet sich auch ein Rubinschlüssel im Raum.

49. Der Spinnenknopf an der Süd- wand öffnet die Tür zu Raum 50.

50. In der Alkove sind Skeletal Lords. Wenn Ihr eintretet, öffnet sich die Tür zu Raum 57. Eine Magierschriftrolle für Lightning Bolt liegt hier.

51A. Dieser Raum ist blockiert, bis der Knopf im Raum 43 gedrückt wurde.

Spinnenknöpfe befinden sich an der Nord- und der Süd- wand. Der nördl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 51B, der südl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 53.

51B. Die Tür zu Raum 45 öffnet sich, wenn Ihr hier eintretet. Ein juwelenbesetzter Schlüssel,

52. Spinnenknöpfe befinden sich an der Nord- und der Süd- wand. Der nördl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 56, der südl. Knopf öffnet die Tür zu Raum 54.

53. Ein Skeletal Lord steht in der Alkove. Tretet ein, um die Tür zum Raum 44 zu öffnen. Dort findet Ihr eine Klerikerschriftrolle für Cure Light Wounds.

54. Ein Skeletal Lord steht in der Alkove. Tretet ein, um die Tür zum Raum 44 zu öffnen. Dort findet Ihr einen Zwergenschlüssel.

55. Der Spinnenknopf an der Nord- wand öffnet die Tür zum Raum 57.

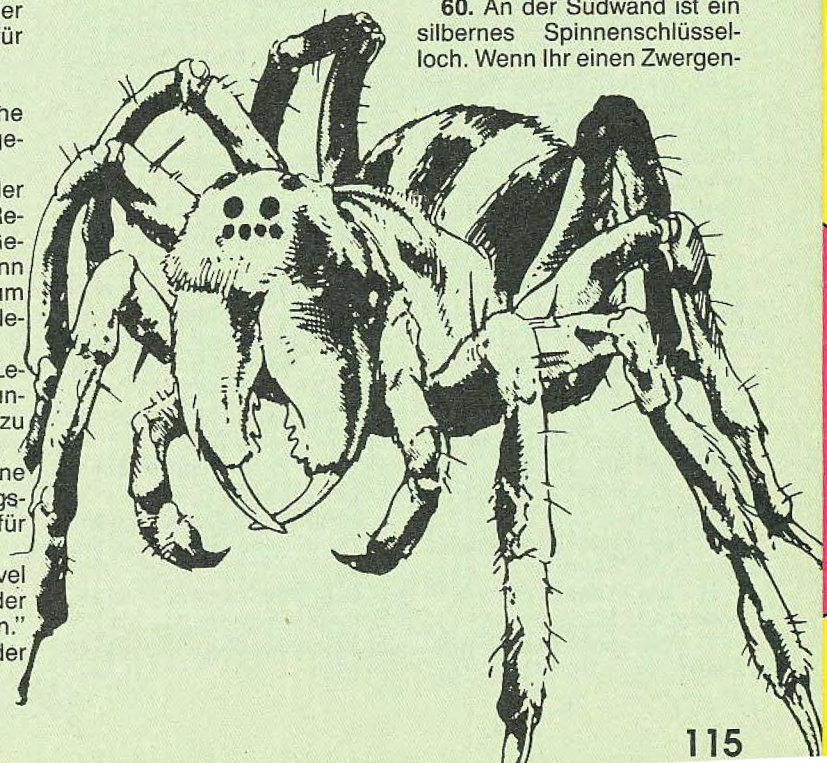
56. Ein Skeletal Lord steht in der Alkove. Tretet ein, um die Tür zum Raum 48 zu öffnen. Dort findet Ihr eine Magierschriftrolle für Fear.

57. Ein Skeletal Lord steht in der Alkove. Tretet ein, um die Tür zum Raum 50 zu öffnen. Dort findet Ihr einen Zwergenschlüssel.

58. An der Süd- wand ist ein silbernes Spinnenschlüsselloch. Wenn Ihr einen Zwergenschlüssel hineinsteckt, öffnet sich die Tür im Westen.

59. An der Süd- wand ist ein silbernes Spinnenschlüsselloch. Wenn Ihr einen Zwergenschlüssel hineinsteckt, öffnet sich die Tür im Westen.

60. An der Süd- wand ist ein silbernes Spinnenschlüsselloch. Wenn Ihr einen Zwergenschlüssel hineinsteckt, öffnet sich die Tür im Westen.





schlüssel hineinsteckt, öffnet sich die Tür im Westen.

61. An der Südwand ist ein silbernes Spinnenschlüsselloch. Wenn Ihr einen Zwergenschlüssel hineinsteckt, öffnet sich die Tür im Westen.

62. In der Südwand ist ein Regal eingelassen.

63. An der Nordwand ist ein Tor, das nur mit einem Steinmedaillon geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Ihr werdet zu Level 4, Raum 59, teleportiert. An der Ostwand ist ein inaktives Tor.

64. Ein nutzloser Zauberstab und ein Stein.

65. An der Nordwand ist ein Tor, das nur mit einem Steindolch geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Ihr werdet zu Level 9, Raum 11, teleportiert.

66. Ein leuchtender Stein liegt hier.

67. An der Westwand ist ein Tor, das nur mit einem Stein-Holy-Symbol geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Ihr werdet zu Level 11, Raum 3, teleportiert. An der Nordwand ist ein Tor, das nur mit einem Steinhalsband geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Ihr werdet zu Level 5, Raum 24, teleportiert.

68. Ein silbernes Spinnenschlüsselloch an der Nordwand. Ein Rubinschlüssel öffnet die Tür.

69. Die Treppe führt hinunter zu Level 8, Raum 24.

70. Hier ist das Ziel des Teleporters aus Raum 83.

71. Zwei Skeletal Lords in der Alkove.

72. Der Teleporter transportiert Euch in Raum 82.

73. An der Nordwand ist eine Inschrift: Waffe.

74. Hier ist ein +3-Kurzschwert namens "Slicer".

75. An der Südwand ist ein goldener Hebel. Er öffnet die Tür zu Raum 74. Ist das einmal geschehen, können Raum 80 und 77 nicht mehr erreicht werden.

76. An der Nordwand ist eine Inschrift: Rüstung.

77. In diesem Raum sind +3-Elfenarmbänder für Defence.

78. An der Südwand ist ein goldener Hebel. Er öffnet die Tür zu Raum 77. Ist das einmal geschehen, können Raum 80 und 74 nicht mehr erreicht werden.

79. Eine Inschrift an der Nordwand: Magie.

80. Ein Ring of Wizardry.

81. An der Südwand ist ein goldener Hebel. Er öffnet die Tür zu Raum 80. Ist das einmal geschehen, können Raum 77 und 74 nicht mehr erreicht werden.

82. Hier ist das Ziel vom Teleporter aus Raum 72.

83. Der Teleporter bringt Euch in Raum 70.

#### Level 8

Die Wände sind aus dunkelvioletter Blutgestein mit schwarzem Onyx vermischt. Drider und Hell Hounds wohnen hier.

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 7, Raum 26.

2. Die Treppe führt hinauf zu Level 7, Raum 32.

3. An der illusionären Nordwand ist eine Spinnenschnitzerei.

4. An der Westwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Rubinschlüssel öffnet die Tür im Norden.

5. Ein Rubinschlüssel.

6. Ein Zwergensbogen und eine Magierschriftrolle für Vampire Touch.

7. Die Treppe führt hinunter zu Level 9, Raum 1.

8. Ein Zwergenschlüssel und ein roter Edelstein.

9. Die Treppe führt hinauf zu den östlichen Treppen von Level 7, Raum 32.

10. Die Treppe führt hinunter zu Level 9, Raum 86.

11. Ein Juwelenschlüssel und eine Magierschriftrolle für Shield.

12. Ein Zwergenschlüssel.

13. Die Treppe führt hinunter zu Level 9, Raum 3.

14. Die Treppe führt hinauf zu Level 7, Raum 40.

15. Ein Rubinschlüssel.

16. Die Treppe führt hinauf zu Level 7, Raum 33.

17. An der Nordwand ist die Inschrift eines Edelsteines. Ein roter Edelstein öffnet die Tür im Norden.

18. Hier ist das Ziel des Teleporters aus Raum 84.

19. An der Ostwand ist ein Regal und ein Spinnenknopf. Steckt einen Schlüssel in das Regal, drückt den Knopf, und ein roter Edelstein erscheint. Ihr könnt so viele Edelsteine herstellen, wie Ihr Schlüssel habt.

20. An der Südwand ist eine Nachricht: Ein Edelstein für einen Schlüssel.

21. Die Treppe führt hinunter zu Level 9, Raum 10. An der Südwand ist ein Geheimknopf, der einen Gang im Süden öffnet.

22. An der Nordwand ist eine Spinneninschrift. Die Wand ist imaginär.

23. Ein Zwergenschlüssel.

24. Die Treppe führt hinauf zu Level 7, Raum 69.

25. Hier ist eine Drehfalle, die die Gruppe um 180 Grad dreht. Achtet auf den Kompaß.

26. Driders in der Nähe.

27. Die Gruppe wird aus Raum 29 hierher teleportiert.

28. Ein Zepter für Kingly Might und eine Non-magic-Robe.

29. Wenn Ihr hier eintretet, wird die Gruppe zu Raum 27 teleportiert und um 180 Grad gedreht.

30. Ein nichtmagischer Dreschflügel.

31. Eine Rüstung aus magischem Kettenhemd namens "Plate Mail of Great Beauty". Achtung, die Rüstung ist ein — 3 Plate Mail.

32. Zwei Driders und ein Hell Hound.

33. Zwei Drider.

34. An der Nordwand ist ein Tor, das mit einem Steinzepter geöffnet wird. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 10, Raum 7, teleportiert.

35. Ein paar Zwergensstiefel.

36. Eine Klerikerschriftrolle für Protection from Evil.

37. Ein feuerfester Panzerhandschuh liegt an der Südwand. Ein Spinnenknopf an der Westwand öffnet die Tür nach Norden.

38. Ein Feuerball fliegt vom Norden auf Euch zu, wenn Ihr hier eintretet. Weicht einen Schritt nach Westen aus.

39. Ein Feuerball fliegt vom Norden auf Euch zu, wenn Ihr hier eintretet.

40. Eine Grube. Vorsicht beim Ausweichen des Feuerballen.

41. Ein Feuerball fliegt vom Norden auf Euch zu, wenn Ihr hier eintretet. Geht einen Schritt vorwärts und einen nach Westen.









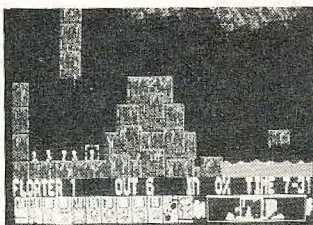




# CRIME DO

# 1

## DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



### LEMMINGS

Das Programmiererteam DMA-Design hat mit den Lemmings einen Superhit gelandet

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	11	(12) Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
2	(2) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	12	(15) Links	MS-DOS	87%	4/91
3	(3) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91	13	(14) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
4	(4) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91	14	(15) Sim Earth	Mac	87%	2/91
5	(5) Lemmings	Amiga	92%	2/91	15	(16) Ishido	Amiga	87%	12/90
6	(6) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91	16	(17) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
7	(7) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	17	(18) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91
8	(8) Bane of Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91	18	(19) Cadaver	Amiga	86%	1/91
9	(9) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	19	(-) Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91
10	(11) Silent Service II	Amiga	87%	9/91	20	(-) Gunship 2000	MS-DOS	85%	11/91

### AMIGA

### ATARI

Nachdem SSI inzwischen Rollenspiele am laufenden Band produziert, wollen wir einen kleinen Blick in die Geschichte der nun zwölfjährigen Firma werfen. Nebenan findet Ihr die erfolgreichsten zehn SSI-Titel (natürlich nach **POWERWERTUNGEN** gemessen).

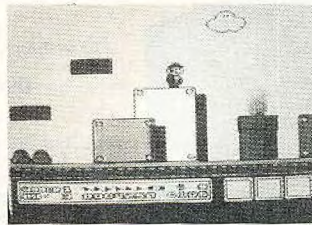
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Lemmings	92%	2/91
4	(4) Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
5	(5) Silent Service II	87%	9/91
6	(6) Ishido	87%	1/91
7	(7) Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(8) Cadaver	86%	1/91
9	(9) Battle Isle	85%	10/91
10	(10) Turrigan II	85%	4/91

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	91%	10/91
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Chip's Challenge	83%	7/91
4	(5) Brat	80%	9/91
5	(7) Flood	79%	9/91
6	(8) Turrigan II	79%	4/91
7	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10) B.A.T.	76%	1/91
9	(-) Nitro	76%	1/91
10	(-) Gods	74%	5/91

# LA CÉLÈBRE

# 1

## DIE BESTEN VIDEOSPIELE



### SUPER MARIO WORLD

Der dritte Teil der Mario-Serie wird exklusiv auf dem NES gespielt

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
<b>1</b>	(-) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	<b>11</b>	(11) PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
<b>2</b>	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91	<b>12</b>	(12) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
<b>3</b>	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91	<b>13</b>	(11) Shanghai	Lynx	85%	3/91
<b>4</b>	(3) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	<b>14</b>	(-) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
<b>5</b>	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91	<b>15</b>	(14) Nemesis II	Game Boy	84%	11/91
<b>6</b>	(-) Sim City	Super Famicom	86%	12/91	<b>16</b>	(15) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
<b>7</b>	(8) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91	<b>17</b>	(16) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
<b>8</b>	(-) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91	<b>18</b>	(17) Rainbow Island	Mega Drive	84%	1/91
<b>9</b>	(9) Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91	<b>19</b>	(20) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
<b>10</b>	(10) Parodius	Game Boy	85%	7/91	<b>20</b>	(-) Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

### C-64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
<b>1</b>	(1) Turrigan II	81%	4/91
<b>2</b>	(2) Atomino	81%	1/91
<b>3</b>	(3) Buck Rogers	80%	4/91
<b>4</b>	(4) Ultima VI	78%	6/91
<b>5</b>	(5) Puzznic	77%	3/91
<b>6</b>	(7) Bard's Tale III	71%	6/91
<b>7</b>	(8) Creatures	70%	4/91
<b>8</b>	(9) Tile	70%	1/91
<b>9</b>	(10) Midnight Resistance	68%	1/91
<b>10</b>	(-) Warlock	67%	5/91

### MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
<b>1</b>	(1) Lemmings	92%	10/91
<b>2</b>	(2) Secret of Monkey Island	92%	1/91
<b>3</b>	(3) Bane of Cosmic Forge	89%	2/91
<b>4</b>	(4) SWOTL	88%	11/91
<b>5</b>	(6) Sim Earth	87%	6/91
<b>6</b>	(7) Links	87%	4/91
<b>7</b>	(8) Command HQ	87%	3/91
<b>8</b>	(-) Pools of Darkness	85%	12/91
<b>9</b>	(9) Gunship 2000	85%	11/91
<b>10</b>	(-) Shanghai 2	84%	2/91

### SPECIAL

Platz	Titel	System	Power-Wertung
<b>1</b>	Champions of Krynn	Amiga	86%
<b>2</b>	Champions of Krynn	MS-DOS	86%
<b>3</b>	Curse of Azure Bonds	Amiga	85%
<b>4</b>	Pool of Rad.	Amiga	85%
<b>5</b>	Curse of Azure Bonds	MS-DOS	85%
<b>6</b>	Pool of Rad.	MS-DOS	84%
<b>7</b>	Buck Rogers	MS-DOS	83%
<b>8</b>	Curse of Azure Bonds	C64	83%
<b>9</b>	Buck Rogers	Amiga	82%
<b>10</b>	Hillsfar	MS-DOS	82%





Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

# DR. BOBO-KARTE

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:  Ja  Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name / Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Bitte  
Klebstempel  
einbringen

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Mehr als einmal pro Woche Euren Fragebogen ausfüllen zu müssen

**Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück?** In Mailan zu leben

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Verpafte Deadlines

**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Deadlines

**Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?** Jasper Johns, als Computergrafiker Mark Crowe (Sierra), Mark Jones und Bob Stevenson

**Ihre Lieblingsmusiker/Komponist?** New Order, Depeche Mode und Cocteau Twins; als Computermusiker schätze ich Mark Stebert (Sierra) und Richard Joseph

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?**

Essen, trinken und die ganze Nacht mit Gesprächen im Restaurant verbringen

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Alle die mit der Antwort zur vorhergehenden Frage etwas antworten können

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** John Phillips, Paul Woakes und Grafigold

**Ihr Lieblingspiel?** Knightlore, Mercenary, Dungeon Master und SimCity

**Ihr Hauptcharakterzug?** Perfektionismus

**Ihr größter Fehler?** Mein Umgang mit Geld

**Ihr Lieblingschriftsteller?** Ian Banks, Flann O'Brien und Tom Wolfe

**Was verabscheuen Sie am meisten?** Meetings

**Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?** Ivan der Schreckliche (den

Tip habe ich von Tom Watson)

**Das schlechteste Programmiererteam?** Ed Grabolski von Impressions

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Der Feldzug, den ich letzte Woche mit "Cohort" führte, war ein ziemlicher Knaller

**Ihr erstes Computer- oder Videospiele?** Pong

**Welche Gestalt der Softwarezene verabscheuen Sie am meisten?** Mr. T. Watson

**Ihr Lieblingscomputer?** Zum Arbeiten ein Macintosh, zum Spielen PC, Amiga oder ein Super Famicom

**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Ed Grabolski

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Weirdd out (frei übersetzt: ausgeflippt)

**Ihr Motto?** Schützt mich vor meinen Wünschen

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Ein leerer Bierkasten nach Ladenschluß

**Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück?** Tritt öfters auf: in eine Beschäftigung versinken und alles andere vergessen.

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Unpünktlichkeit

**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Wenn die entscheidenden Leute nur ans Geld denken

**Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?** Miró, Picasso

**Ihre Lieblingsmusiker/Komponist?** Eine komplette Aufzählung würde jeden Rahmen sprengen

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Wenn man gemeinsam über dieselben Dinge lachen kann

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?**

Programmieren, Joggen, Musik hören und 75 andere Tätigkeiten

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Der Microsoft-Gründer und Basis-Pionier Bill Gates, außerdem der Typ der auf der ersten Atari Konsole "Star Raiders" programmiert hat

**Ihr bestes Spiel?** Star Wars

**Ihr schlechtestes Spiel?** Schlechte Spiele habe ich noch nicht entwickelt

**Ihr Lieblingspiel?** Ultima 3, Atlantis Hard Drivin'-Automat und Wing Commander

**Ihr Hauptcharakterzug?** Zuverlässigkeit

**Ihr größter Fehler?** Da fällt mir auch keiner ein

**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Als Vorbild in Sachen Qualität: Origin

**Ihr Lieblingschriftsteller?** John Irving, Tom Wolfe, P.K.Dick, William Gibson und Patrick Süskind

**Was verabscheuen Sie am**

**meisten?** Die Woche vor der Deadline

**Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?** Hitler, Stalin und so gut wie alle Päpste

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Bewundernswert finde ich die Haltung eines Großteils der Militärs, die sich während des Putschversuchs in Moskau auf die Seite des Volkes stellten

**Ihr erstes Computer- oder Videospiel?** "Galaxy Invasion" auf dem Tandy TRS 80

**Ihr Lieblingscomputer?** Allround: Apple Mac II, zum Entwickeln: schneller 386- oder 486-PC mit VGA-Karte; zum Angeln: Next

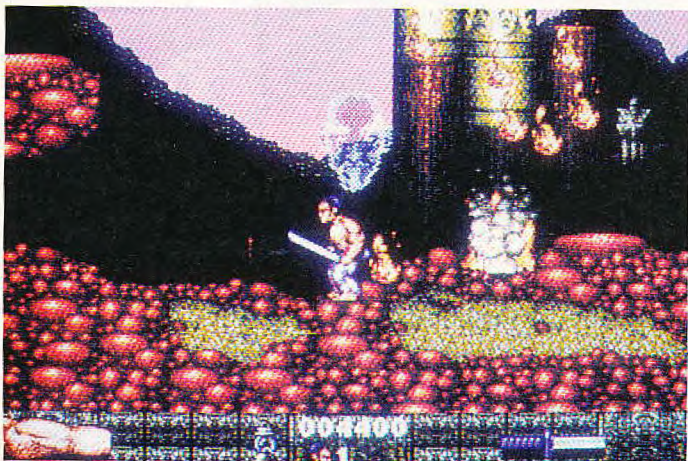
**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Mit meinen momentanen Partnern bin ich zufrieden

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Umwölkt (wie immer)

**Ihr Motto?** Immer ein Bit oben bei hant!



## Zurück in die Zukunft



Wenn der Gott erscheint, muß man mit der Glocke läuten

# First Samurai

In einem friedlichen Dorf unterrichtet gerade ein begnadeter Samurai seine Schüler in den Künsten des Kämpfens und Betens, als ein fürchterlicher Dämon den Sensei in seinen Wolkenkratzer der Zukunft entführt. Gestärkt durch seinen Glauben, macht sich einer der Amateur-Samurais auf die gefährliche Suche nach seinem Meister, die durch zehn action-geladene Levels führt.

Ähnlich wie in "Turrigan" scrollen die Levels in alle Richtungen, in die sich unser pferdeschwanzgeschmückter Held bewegt. Grafisch liegen die Szenen total verschiedenen Themen, wie z.B. Fantasy-Landschaft, Abwasserkanal oder Großstadt-Slum zugrunde. Zur Verteidigung führt Euer Held elegante Kung-Fu-Bewegungen aus, die er gegen jede Menge Feinde einsetzt. Fle-

dermäuse, Ratten, Punker — je nach Szenerie unterscheiden sich die zahlreichen Bösewichte in Aussehen und Angriffstaktik. Habt Ihr genügend magische Energie gesammelt, kommt — buchstäblich aus heiterem Himmel — ein magisches Katana-Schwert in die Hand des Helden geflogen. Mit



Wenn Ihr einen Level geschafft habt, wird gründlich abgerechnet (Amiga)

Die Entwickler von Vivid Images haben ein sensationelles Programm abgeliefert. First Samurai ist eines der atmosphärisch dichtesten und professionellsten Computerspiele die ich kenne. Allein durch die grandiosen Soundeffekte kommt

eine begeisternde Stimmung auf, in der ich sogar den ein oder anderen konzeptionellen Mangel verzeihe. Viele Feinde tauchen nämlich so oft und so gemein auf, daß man sich mit dem Ausweichen bzw. Abwehren sehr schwer tut. Zum Glück kann man den Energievorrat meist rechtzeitig erneuern. Von dieser klei-

nen Unstimmigkeit abgesehen, wurde nicht nur in Optik und Akustik viel Zeit investiert, auch das Spielkonzept ist durchgestylt. Viele Extras, innovative Gegner, versteckte Abschnitte und eine verdammt interessante und überraschende Spiellandschaft garantieren Abwechslung. Amiga-Fans, die auch nur gelegentlich Action-Adventures oder Geschicklichkeitsspiele laden, müssen sich dieses Samurai-Prachtstück kaufen. Selten wurde ein Schwertkämpfer besser in Szene gesetzt. So muß moderne Computerunterhaltung aussehen.

Nicht so flott und schnell wie Turrigan II, dafür detaillierter und hervorragend animiert: Der Vorzeige-Samurai springt mit dem Schwert durch die anspruchsvollen Levels und räumt herrlich geschmackvoll mit den Bösewichtern auf. First Samurai ist ein Klasse Jump'n'Run mit Adventure-Touch, von dem man erst wieder abläßt, wenn es langsam wieder Tag wird. Zwar reagiert



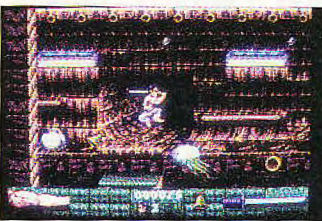
der Held etwas behäbig auf die Joystick-Kommandos, doch bügeln Grafik und Soundeffekte das wieder aus. Die abwechslungsreiche Mischung aus Baller-, Prügel- und Taktikspiel fordert viel Geschick, um alle Levels zu durchstehen. First Samurai ist nicht nur für Hardcore-Ninjas, sondern für Geschicklichkeitsfans jeder Art ein lohnenswerter Kauf.



Katanas sind scharf und hart — sie werden bis zu 200mal gefaltet



Wenn Ihr so ein Töpfchen streift, dann beginnt Ihr von dort, sobald ein Leben ausgehaucht wurde



Die Grafik unterscheidet sich in den verschiedenen Levels beträchtlich

der spitzen Klinge könnt Ihr selbst Luft durchschneiden, Gegner werden entsprechend wirkungsvoller beseitigt. Andere Waffen gesellen sich dazu und werden vom Samurai gekonnt eingesetzt.

Um kleine Rätselchen in den Levels zu lösen (meist müssen mehrere Gegenstände gefunden werden), steht Euch Euer Gott mit Rat und Tat zur Seite. Findet Ihr eine kleine Glocke, könnt Ihr sie an Stellen benutzen, an denen das Gesicht des Gottes erscheint, um seine Hilfe herbeizubeschwören. Oftmals kommt man erst dann in dem Abschnitt weiter. Um physische Energie aufzufrischen, liegen ab und zu Körbe, gefüllt mit Brot und Obst, herum. Auch kleine Schatztruhen enthalten leckere Hilfsmittel. ri



STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 80%  
Grafik: 82% Sound: 84%

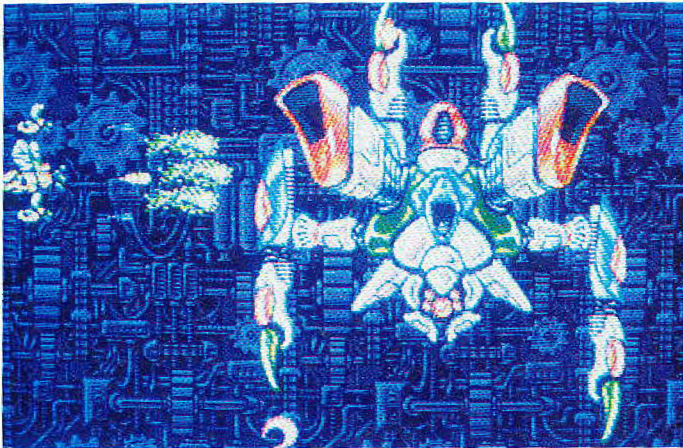
**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant





## Biene Maja dreht durch



Das Techno-Level in ganzer Pracht (Amiga)

# Apidya

Das neueste Actionprodukt des deutschen Kaiko-Teams nennt sich "Apidya" und versetzt Euch in die Lage des japanischen Jünglings Ikuro. Dessen Freundin Yuri wurde von einem verzauberten Wespenschwarm gestochen und lebensgefährlich verletzt. Ihr macht Euch auf, das Heilmittel vom bösen Zauberer zu ergattern. Um die Spannung etwas zu erhöhen, wird Ikuro zuvor in eine Wespe verwandelt. Neu gekleidet flattert er mit Eurer Hilfe durch fünf horizontal scrollende Welten, bis er das Ziel erreicht hat. Zuerst

ist's der heimische Garten, dann der Dorfteich, die stinkende Kanalisation, das Innere einer Riesenmaschine und zuletzt die Obermotzparade.

Ihr steuert dieses Insekt durch obengenannte Welten und müßt Euch gegen Unmengen anderer Tierchen wehren. Es gibt Fliegen, böse Schnecken, Raupen, aggressive Blattläuse, schießende Fische, gierige Aale und sonstige Tiermutationen, die Euch das Insektenleben schwer machen. Einige weggeputzte Feinde hinterlassen kleine Blüten, die nach dem "Nemesis/Gradius"-Prin-

Apidya ist der reine Ballerspaß. Die Grafik sieht gut aus, die Hülbeck-Songs krachen aus den Lautsprechern und der Spieler schwitzt. Apidya ist nicht leicht: Im "Normal"-Modus sind die höheren Levels kaum bezwingbar, sprich: etwas unfair. Trotzdem macht es immer wieder von neuem Spaß, durch Flora und Fauna zu düsen und Blüten-Ex-



tras einzuheimsen. Das Extrawaffen-System ist nett, aber nicht neu; die Idee mit den Bonusleveln gefällt mir schon wesentlich besser und die Endgegner sind teilweise recht amüsant. Die Levels bieten ungewöhnlich viele Überraschungen, so daß die Motivation trotz hohem Schwierigkeitsgrad kaum abnimmt.

Selten offenbart ein Actionspiel die privaten Vorlieben der Programmierer deutlicher: Apidya ist japanisch aufgemacht, bietet ein Mega-Drive-typisches Option-Menü und spielt sich so angenehm, wie viele Elite-Ballereien aus dem Fernen Osten. Das Kaiko-Team hat genau meinen Geschmack getroffen: tolle Grafik, exzellenten Sound, abwechslungsreiche Levels, ausgeklügelte Angriffsformationen und jede Menge "Huch"-Erlebnisse fesseln an den Monitor. Zu-



sammen mit "Turrican 2" zählt Apidya zu den besten und umfangreichsten Ballerspielen auf dem Amiga — auch wenn es technisch keine Sensationen vorführt. Sobald die Wespe extramäßig aufgerüstet wurde und tonnenweise Angreifer den Bildschirm bevölkern, ruckt's etwas. Dies macht sich gerade im sonst Vorbildlichen Zwei-Spieler-Modus bemerkbar. Trotzdem dürfte Apidya jedem Ballerfreak ohne Mega Drive ein juchzendes Jubelgeschrei entlocken.



Noch träumt sie schön

zip für Extrawaffen eingetauscht werden. Ihr stattet die Wespe so mit Streuschüssen, Bomben, Satelliten-Bienen, kurzer Unverwundbarkeit und anderen schnuckligen Hilfen aus. Teilweise findet man sogar Pilze oder Pflanzen, die auf Beschuß kleine Abbilder ihrer selbst abstoßen. Fangt Ihr diese Dinge, umgibt Euch beispielsweise ein Schutzschild. Außerdem sind an bestimmten Stellen Bonuslevel und geheime Räume versteckt.

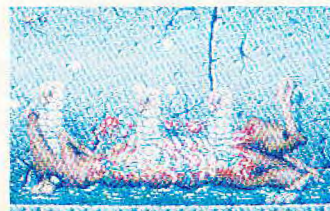
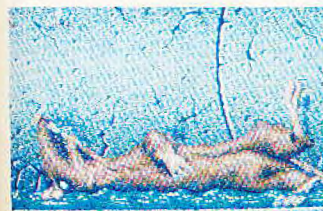
Die Extras können sowohl manuell, als auch automatisch aktiviert werden. Dieses läßt sich im üppigen Option-Menue einstellen. Weiterhin dürft Ihr zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen, alle Musikstücke anhören und den Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus aktivieren. *kn*



Im Dorfteich warten die aggressiven Krebse



Ein Bonusründchen lauert im Hügel



Noch ist die Ratte mausetot... doch schon sind die Maden voll da.

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: Play Byte/Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**80%**

Grafik: 79% Sound: 77%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Air Combat Aces, Handbuch deutsch	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Manchester United Europe, dt.	64,-
AMOS - Compiler	59,-	Master Golf, Handbuch deutsch	86,50
AMOS 3 D	74,50	Mega-Lo-Mania, kompl. deutsch	74,50
Baby Jo, Antlg. deutsch	74,50	Mercs, Handbuch deutsch	67,-
Barbarian II, Anleitung deutsch	64,-	MIG 29 M Super Fulcrum, Handb. dt.	95,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Bill Elliot Nascar Racing, Handb. dt.	74,50	Outrun Europe, Anleitung deutsch	84,-
Bird's of Prey	+ 78,50	Pegasus, Anleitung deutsch	64,-
Bundesliga Manager professional	74,50	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	R - Type II	67,-
Castles, Handbuch deutsch	64,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Cisco Heat, Handbuch deutsch	69,-	Red Baron 1 MB	82,50
Cruise for a Corps, Handb. deutsch	67,-	Rise of the Dragon 1 MB	79,50
Darkman, Anleitung deutsch	64,-	Shadow Sorcerer, komplett deutsch	74,50
Deathknights of Krynn, kompl. dt.	74,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Deuterious, komplett deutsch	74,50	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	+ 71,50	Space Quest III, kpl. deutsch Rest	42,50
Eye of the Beholder kpl. deutsch	74,50	Space Quest IV	89,-
Fate-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50	Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50	Strikefleet, Handbuch deutsch	64,-
First Samurai, Antlg. deutsch	69,-	Terminator II, Antlg. deutsch	64,-
Flames of Freedom, kompl. deutsch	74,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-	Their finest Mission 1	39,90
Football Crazy Collection, deutsch	64,-	Thunderhawk, Handbuch deutsch	71,50
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	81,50	Traders, Anleitung deutsch	69,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Heart of China 1 MB	79,50	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	X-Copy II prof. 5.0 m. Hardware	79,-
Kathedrale, komplett deutsch	89,-		
Larry III, komplett deutsch 1 MB	89,-		
Larry V, 1 MB	a. A.		
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	<b>AMIGA - CDTV</b>	
Kings Quest V, Handbuch dt. 1 MB	89,-	Hound of Baskerville	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50	Lemmings	71,50
Leader, Anleitung deutsch	64,-	Psycho Killer	74,50
Lemmings inkl. Datadisk, Anleitung dt.	64,-	Sim City, deutsche Anleitung	74,50
Lemmings Data-Disk 100 neue Level	49,-	Women in Motion	74,50
Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	84,-	Wrath of the Demon	71,50
		F 16 Falcon inkl. Mission I u. II	112,50

## ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Lemmings, inkl. Datadisk, Anl. dt.	64,-
Air Combat Aces, Antlg. deutsch	74,50	Lemmings Datadisk	49,-
Bundesliga Manager professional	74,50	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,-
Cruise for a Corps	+ 67,-	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Das Boot, Anleitung deutsch	+ 74,50	Master Golf, Handbuch deutsch	86,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Mega-Lo-Mania, komplett deutsch	69,-
F 16 Falcon Collection inkl. Mission		Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Disk 1 und 2, Handbuch deutsch	74,50	Outrun Europe, Anleitung deutsch	64,-
Flames of Freedom, Antlg. deutsch	74,50	Populous 2, Antlg. deutsch	71,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-	Outrun Europe, Anleitung deutsch	74,50
Gods, Anleitung deutsch	64,-	Shadow Sorcerer, komplett deutsch	79,50
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	81,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,-
Loom, kpl. deutsch	75,-	Their finest Mission 1	39,90
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Thunderhawk, Antlg. deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Wolfpack, Handbuch deutsch	69,-

## IBM

Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,-	Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	* 89,50
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	* 89,50	Monkey Island II, VGA engl.	+ 74,50
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,-	Nova 9	* 89,-
Bill Elliot Nascar Racing, Hb. dt.	* 89,-	Police Quest III, VGA Handb. dt.	* 89,-
Bundesliga Manager professional dt.	* 74,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt.	* 79,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 89,-
Civilisation, Handbuch deutsch	+ 89,90	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 89,90
Conquest of the Longbow (R. Hood)	* a. A.	Secret Weapons of the Luftwaffe	22,50
Cruise for a Corps, Handb. dt.	+ 74,50	Shadow Sorcerer, komplett deutsch	82,50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	* 89,50	Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
Eye of the Beholder, kompl. deutsch	* 89,-	Sim Earth, deutsch	* 95,-
Eye of the Beholder II	+ 74,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
F 16 Falcon 3.0	* 127,-	Space Quest III kompl. deutsch!	* 89,-
F 117 A Nighthawk (Stealth F. 2.0)	* 89,90	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	* 89,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	* 89,90	Terminator I, VGA	* 79,50
F 15 Desert Storm Scenery Disk	* 39,90	Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Flames of Freedom, Handb. dt.	+ 89,90	Their finest Mission 1, deutsch	* 33,90
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-	TV-Sports Baseball	* 89,-
Gateway to the Savage Frontier	* 71,50	Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,-
Great Courts II, Handbuch deutsch	* 74,50	Wing Commander II, Handb. deutsch	* 89,-
GunsHIP 2000, Handbuch deutsch	* 89,90	Speech Pack f. Wing Commander II	* 39,90
Heart of China VGA, kompl. deutsch	* 89,-	Wing Comm. I Scenery Disks I u. II je	* 39,90
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Eliminator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	* 69,50
Jet Fighter II	* 89,90	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	* 99,-	AdLib-Soundkarte deutsch	* 205,-
Kathedrale, kompl. deutsch	* 89,-	AdLib-Soundkarte "Gold", Stereo	498,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	* 99,-	Soundblaster, 2.0, Handb. deutsch	* 299,-
Larry I, VGA komplett deutsch	* 89,-	Soundblaster pro Handb. deutsch	* 598,-
Larry III, kompl. deutsch!	* 89,-	Thunderboard-Soundkarte, 100 % Adlib	289,-
Larry Triple Pack (I, II u. III)	* 109,-	u. Soundbl. kompakt. (auch Speech PK.)	99,-
Larry V, VGA komplett deutsch	* 89,-	CD - ROM Larry I	99,-
Lemmings inkl. Datadisk, Antlg. dt.	* 72,50	CD - ROM John's in the Fast Lane	99,-
Lemmings Datadisk (100 Level)	* 61,50	CD - ROM Stellar 7	99,-
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50	CD - ROM Kings Quest V	99,-
Links Course: First, Bountiful,		CD - ROM Heart of China	99,-
Bay Hill, Pinehurst u. Hyatt, je			
Loom, komplett deutsch	* 44,-		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 75,-		
MAD - TV, Handbuch deutsch	* 88,-		
Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 89,-		
Megafortress	* 69,-		
	* 82,50		

SPIEELLEISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
VORKASSE 5,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-  
• AUSLAND NUR VORKASSE + 15,-

Rufen Sie uns an:  
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

## Nostalgie-Nomaden



Domark setzt zur amüsanten Antik-Attacke an (Amiga)

# Super S. Invaders

Eigentlich bräuchte ich über dieses Spiel keine Silbe verlieren. Wer den Namen "Space Invaders" liest und sich in der Spielebranche etwas auskennt, der weiß, woher der Wind weht. Vor gut einem Jahrzehnt läutete Taitos Weltraumwunder eine neue Ära von Alien-Actionspielen ein.

Eine Horde von Bösewichten tuckerte von links nach rechts und wieder zurück über den Bildschirm, fein aufgliedert in sieben Reihen. Am Boden war eure Kanone stationiert, die auf Befehl gezielte Feuerstöße in Richtung Böse-

wichte abgab. Wer es schaffte, die Feinde abzuballern, ehe sie den Boden erreicht hatten, der durfte sich im nächsten (inhaltlich identischen) Level versuchen. In Domarks Aufgüß anno '91 wurde das Spielkonzept natürlich aufgepeppt. Extrawaffen, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedliche Gegner, Bonus-Levels, Obermotze und neue Angriffsformationen kamen dazu. Die Grundidee blieb allerdings gleich. Zusätzlich liegt dem Spiel eine penibel ausführliche Anleitung bei, die jede Feindbewegung systematisch analysiert. *mg*

Domark hat sich wirklich Mühe gegeben, den Oldie zeitgemäß aufzurüsten. Ihr albern-amüsantes Intro und die animierten Zwischensequenzen geben dem Programm einen sympathischen Touch, können aber nicht über ein mittelprächtiges Spiel hinwegtäuschen. Space-Invaders-Fans werden's mögen, alle anderen lassen sich auch von den

gelaht so



neuen Features nicht überzeugen. Super Space Invaders ist ein nettes, mit viel Zuwendung ausgedachtes Produkt, das an moderne Actionspektakel trotzdem nicht heranreicht. Dafür ist es schon von der Grundidee her zu beschränkt. Nostalgie-Freaks sollten sich's allerdings zulegen — ich werd's zumindest tun.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

**57%**

Grafik: 60% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 57%

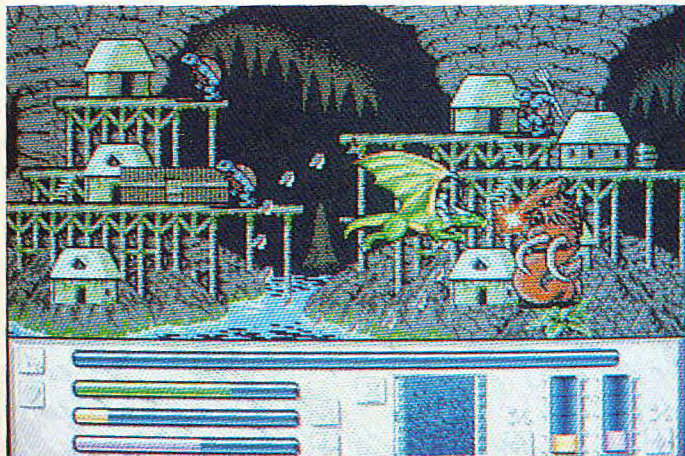
Grafik: 60% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

**C 64**

in Vorbereitung

Fest im Sattel



Den Splitterschuß könnt Ihr im Dorf als Extra kaufen (Amiga)

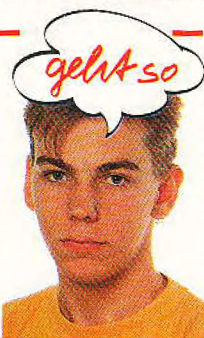
# Dragon Fighter

Raumschiffe sind out — Drachen sind in. Ganze Höhlenkomplexe in fünf Fantasy-Ländern müßt Ihr mit Eurem Drachen durchfliegen, um den Bewohnern der Gewölbe den Garaus zu machen. Euer Drache flattert von links nach rechts durch die scrollende Landschaft; steuert Ihr nicht nach oben, sinkt er gravitationsbedingt im Gleitflug herab. Eure Munition liegt im unermüdlchen Magen des Drachens, der nach Betätigung des Feuerknopfs eine Feuerkugel nach vorn schießt. Das Aussehen und Verhalten der Gegner rich-

tet sich nach dem jeweiligen Land. In jedem neuen Abschnitt kommt mindestens eine neue, interessante (und gefährliche) Spezies hinzu. Die leichten Feinde nähern sich (meist fliegenderweise) in festen Formationen. Andere stehen auf Plattformen herum und beschießen Euch mit magischen Feuerbällen.

Je mehr Gegner Ihr in kürzester Zeit abschießt, desto höher fällt die Level-Prämie aus. Im Dorf kann man sich danach diverse Extras kaufen, so z.B. einen Rundumschuß oder neue Lebensenergie. *ri*

Die Idee mit dem schwerkraftabhängigen Flugverhalten des Drachens ist nett realisiert. Zusammen mit der Animation der Flügelschläge kommt einem wirklich das Gefühl, einen Drachen zu reiten. So flattert man durch die Levels und schießt die wenig abwechslungsreichen Monster runter. Die genetischen Manipulationen am Drachen er-



lauben leider nicht genügend Kombinationen. An renommierte Ballerspiele kommt die "Dragon Fighter"-Extrapalette nicht heran. Der gelungene Hintergrundsound (jeder Abschnitt eine andere fetzige Musik) ist etwas unpassend, da das Spielgeschehen des ungewöhnlichen aber netten Ballerspiels vergleichsweise langweilig dahintröpfelt.

HECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Idea, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 65%  
Grafik: 67% Sound: 74%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

**BONNICO-NEWS**

**BONNICO-NEWS**

**BONNICO-NEWS**

Hasta la Vista, Baby!  
Er kommt zurück.  
Unverwundbar. Unbezwingbar.  
Ein elektronischer Gigant.  
Ein Cyborg.  
Der Terminator.

**TERMINATOR II** von OCEAN —  
er ist nicht aufzuhalten.

Das Verbrechen nimmt überhand.  
Die Polizei ist hilflos.  
Doch das Verbrechen hat einen Gegner.  
Er ist stark. Er ist gut bewaffnet.  
Doch er ist kein Mensch mehr.  
Er ist  
ROBOCOP.

**ROBOCOP III** von OCEAN —  
das Verbrechen zittert vor ihm.

Tief in der Erde lag es über Jahrhunderte.  
Es wartet auf den, der es findet.  
Es ist ein Mittel der Macht, das Energie liefert,  
die seit Generationen bekannt ist.  
Es ist das Schwarze Gold.  
Reichtum verspricht es —  
doch auch schwere Arbeit,  
um es zu finden.

**BLACK GOLD** von STARBYTE —  
Machen sie Kohle!

**BONNICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BONNICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>

**BONNICO-NEWS**

**BONNICO-NEWS**

**BONNICO-NEWS**



## Pistol-Stick 1000

Der Profi-Joystick für Origin's Wing Commander und viele andere IBM PC Spiele

nur

**119,- DM**

Händleranfragen erwünscht

KBM Computer  
z. H. Kevin Moore  
Hans-Böckler-Str. 14  
D-6361 Nieddattal  
Telefon 06034/6333  
Telefax 06034/6323  
Nur Versand!

## SIMM

SOFTWARE - AMIGA - PC  
NEUE TEL.-NR.: 09471/9288  
Mo.-Fr. 8 bis 17, Sa. 8 bis 12 Uhr

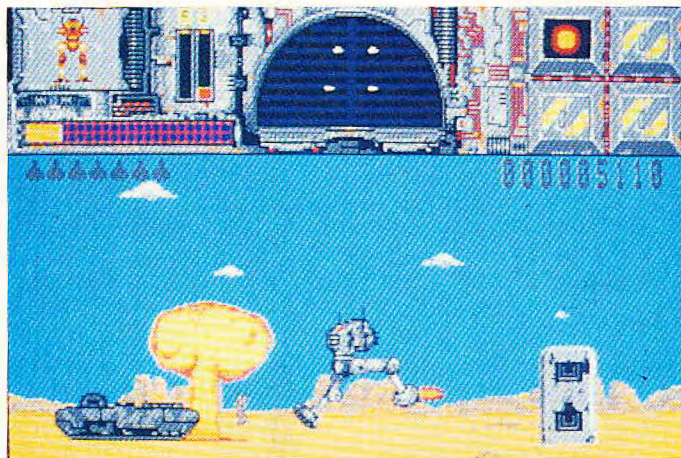
PREISE sind ENDPREISE, also keine "netten Extras" wie MN-Geb., Porto, Verpackung etc. zusätzlich im Kleingedruckten!  
Kein Ärger mit defekter Software - auf Wunsch gründlicher SOFTWARETEST GRATIS, damit läuft, was laufen soll. Bitte bei Bestellung angeben!

**PREISFRAGE:**  
Welche Spiele belegen Platz 1 bis 5 der Leserhitparade in POWER PLAY 2/92?  
Lösungen: Roman SIMM, Software-Amiga-PC, Ludwig-Thoma-Str. 9, 8418 Teublitz.  
Unter den richtigen Einsendungen werden 5 Überraschungspakete mit PC-Spielen verlost.  
**Einsendeschluß: 31.12.1991 (Poststempel).** Die Gewinner werden direkt benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

	Amiga	PC
Addicted to Fun-Rainbow Collection	64,95	-
Battle Isle	89,50	101,95
Carrier Command	32,95	37,95
Death Knights of Kryan	86,95	99,95
F-29 Retaliator	75,95	85,95
Gateway to the Savage Frontier	79,95	102,95
Great Courts 2	79,95	79,95
Heart of China	-	109,95
Jahangir Khan Squash	77,95	77,95
Jetfighter II (inkl. 3,5")	-	101,95
King's Beauty	86,95	89,95
Leisure Suit Larry I (VGA)	-	85,95
Lemmings (inkl. 3,5")	-	91,95
Logical	67,95	73,95
Mad TV	87,95	101,95
Manchester United Europe	79,95	79,95
Marion Dreams	-	109,95
Outzone	78,95	-
P.P.Hammer	66,95	-
R-Type II	79,95	-
Rock'n'Roll	51,95	73,95
Sacral Weapons of the Luftwaffe	-	101,95
Spirit of Adventure	79,95	84,95
Virtual Reality I	85,95	-
Wing Commander	-	99,95
Wing Commander II	-	112,95
Wreckers	79,95	79,95

Dies ist nur ein Teil der Angebotspalette. Sollten Sie "Ihr" Spiel nicht finden, rufen Sie einfach an!  
Roman Simm, Software-Amiga-PC, Ludwig-Thoma-Str. 9, 8418 Teublitz.  
Bestellung mögl. rund um die Uhr möglich, außerhalb der Geschäftszeiten auf Anrufbeantworter, wenn schriftlich, dann bitte per Postkarte.  
Irrtum, Preisänderung, Druckfehler, Zwischenverkauf, Liefermöglichkeit vorbehalten. Kein Ladenverkauf, nur Versand. Gesamtspielzeit liegt jeder Bestellung bei, ansonsten bitte gegenfrankieren (DM 1,40) und adressierten Rückumschlag (DIN A5) anfordern!

## Ausgebrannt



Das Radar gibt Aufschluß über die umliegende Landschaft (ST)

## Thunderburner

So ein intergalaktischer Roboter hat's nicht leicht: Jetzt ist er schon auf dem neuesten Stand der Technik, und trotzdem kommt so ein Wissenschaftler daher und schraubt erneut an ihm rum. Als Resultat wird dem neugierigen Spieler eine Art "Transformer" präsentiert. Ähnlich wie die schnuckeligen Spielzeugfiguren läßt sich der Roboter nun in ein kampfstarke Flugzeug verwandeln.

Der redesignede Blechkumpen ist nun bestens für zwölf actiongeladene Missionen geeignet, die Euch bevorstehen.

An den Kontrollen des Robofliegers streunt Ihr durch 3-D-Landschaften, die la à "Space Harrier" auf Euch zukommen. In dem bleihaltigen Gelände müßt Ihr Gegner abballern, Energie nachtanken, Negativ-Extras vermeiden und feindlichen Geschossen ausweichen. Auf Knopfdruck mutiert der stapfende Zweibein-Walker in einen schneidigen Flieger. Die Bewaffnung leidet unter dieser Verwandlung zum Glück nicht. Endgegner, Paßwörter und ein neumodischer Videorecorder zur Gefechtsaufzeichnung runden "Thunderburner" ab. mg



Wie kann man es wagen, so einen Quatsch heutzutage auf den Markt zu bringen? In sämtlichen Belangen gerät Thunderburner zur minderwertigen Katastrophenummer. Öde, langsame Grafik, nervender Sound und ein Spielkonzept, das einem Mitleids-

Im Vergleich zu Thunderburner sprüht "Space Invaders" vor Spielwitz und innovativen Angriffsformationen. Das altbewährte "Encounter" bietet ein ähnliches Spielprinzip, wurde aber um Längen kompetenter umgesetzt. Loricieis sollte Thunderburner schleunigst vom Markt nehmen und die Disketten von diesem Machwerk befreien.

**STECK BRIEF**

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

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA**  
in Vorbereitung

**ATARI ST 24%**  
Grafik: 37% Sound: 35%

**C 64**  
nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

## BACHEM SOFTWARE v o m FEINSTEIN

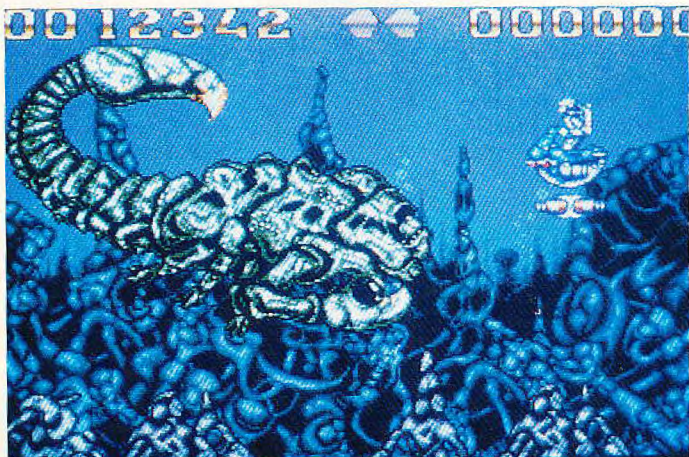
Titel	PC	AMI	ST
Airbus 320	-,-	95,90*	95,90*
Air Combat Aces	75,90	69,90	69,90
Air Sea Supremacy	82,90*	69,90*	-,-
Blues Brothers	65,90*	65,90*	65,90*
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90*	69,90	-,-
Die Kathedrale	82,90*	82,90	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90
Formula 1 Grand Prix	-,-	74,90*	74,90*
Flight of the Intruder dt.	-,-	82,90	82,90
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-
Kings Quest 5	-,-	82,90	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	-,-	59,90	-,-
Megalomania dt.	-,-	69,90	65,90
Rules of Engagement	79,90	59,90	-,-
Shadow Sorcerer	79,90	69,90	-,-
Silent Service 2 dt.	89,90	75,90	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-

**Hardware**  
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

**Preisknaller ..**  
Austerlitz AMI, PC 29,00 Populus AMI, ST, PC 34,00  
Immortal AMI, PC 34,00 Ghostbusters 2 AMI, ST 29,00\*  
King of Chic. AMI, PC 29,00 Ironlord AMI, ST, PC 29,00  
Starglider 2 AMI, PC, ST 29,00\* Ferrari Form. 1 AMI, PC 34,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11  
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28  
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse.  
\* Ankündigung, \*\* Verkauf solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.

## Weltenbummler



Vorsicht Falle: verlockende Grafik — müdes Spiel (Amiga)

# Starrush

**S**tarrush" verschlägt Euch, gleich anderen Spielen dieses Genres, ein paar Jahrhunderte gen Zukunft. Mal wieder sind's die unfreundlichen Außerirdischen — und davon gleich Unmengen. Nun liegt es an Euch, die ungebetenen Gäste im hohen Bogen auf ihr Heimatsternchen zurückzubalieren. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Starrush, eines gerade neu entwickelten "Terminator"-Clones, und beginnt eine der üblichen Horizontalballeireien. Hier kann sich der Actionfreund aussuchen, welche Welt (Feuer, Wasser, Erde,

Himmel) der brave Starrush nun befreit. Habt Ihr diese von Aliens gesäubert, explodiert sie lustigerweise und das Spiel ist gewonnen. Jede Welt besteht aus drei Abschnitten, die Ihr durchfliegt und, am Ende angelangt, wieder zurückschaut. Es wartet an beiden Enden jeweils ein Obermütz. Die nächste Spielstufe bietet andere Grafik (scrollt parallax und horizontal) und unterschiedliche Musik. Um die angreifenden Pixel-Aliens wirksam zu bekämpfen, winken Eurem Helden diverse Ausbaustufen und Extrawaffen. *kn*

Grafisch vermag Starrush durchaus zu beeindrucken, die Idee mit den Ausbaustufen ist ganz nett, und ein niedliches Intro sorgt für Stimmung. Fängt man jedoch an zu spielen, kommen dem geübten Alientöter gewisse Zweifel. Die Ballerei wird an einigen Stellen dermaßen unfair, daß der Griff zum Reset-Knöpfchen vorprogrammiert



scheint. Langweilige und wiederholungsanfällige Angriffsformationen lullen eher ein, als daß sie anspornen — kein Gag, keine Idee weit und breit. Die Musik düdelt so vor sich hin, die Soundeffekte erinnern an "Bubble Bobble" (Blubb, Mubbel, Explodierchen). Ein Actiontitel, den heutzutage keiner mehr braucht.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 45%

Grafik: 59% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

# BOMICO-NEWS

# BOMICO-NEWS

# BOMICO-NEWS

Grips, Kampf und Magie...

Nur wenn Sie Ihre verschiedenen Fähigkeiten vereinen, können Sie gemeinsam die Rätsel lösen.

So ziehen Sie in den Wald, um den König zu retten. Es ist Ihr erster Ausflug in die weite Welt —

hoffentlich überstehen Sie ihn.

**GOBLIINS**,  
das neue BOMICO-Eigenprodukt,  
wird Sie verzaubern!

Der Planet Kaiser ist dem Untergang nahe. Techno-Roboter und Raschnu-Sekte kämpfen gegeneinander. Und zu allem Überfluß ist Den, Ihre Partnerin, verschwunden, mit der Sie sich hätten treffen sollen.

**A.G.E.** kommt.  
Ein BOMICO-Eigenprodukt.  
Das Weltall erwartet Sie! Retten Sie Kaiser,  
die einstmals schöne Welt.

Miami. Weißer Strand. Schöne Mädchen. Abenteuer — manche davon sind tödlich!  
Auf der Suche nach dem Aphrodisiakum muß Doralice etliche davon be- und überstehen.

**FASCINATION**  
heißt dieses neue BOMICO-Eigenprodukt.  
Erwarten sie es auf Ihrem PC!

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:  
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>

# BOMICO-NEWS

# BOMICO-NEWS

# BOMICO-NEWS

## Holzhackerbuam



Selbst am Boden liegende Kämpfer werden bearbeitet (Amiga)

# Pit-Fighter

Dieser Tage setzt Domark die Adaption des Prügelautomaten "Pit-Fighter" in die Welt der Computerschläger. Eine neue Saison des beliebtesten illegalen Kampfsports der Welt beginnt, und Ihr dürft Euch gegen die acht Champs des letzten Jahres behaupten.

Dabei habt Ihr liebenswertere Wahl zwischen drei Neueinsteigern, die von Euch gesteuert werden. Entweder Kato, den Träger des schwarzen Gürtels in Karate, Ty, den Kickboxer, oder Buzz, einen Schläger aus der kunterbunten Welt des "Pro-Wrestling". Jeder dieser Kämpfer besitzt andere Eigenschaften und seine Spezialtricks. Kato hat einen harten Kombinationsschlag und eine vernichtende Rückhand, während Ty den Drehkick und den "Roundhouse" perfekt beherrscht. Buzz, als alter Wrestler, schlägt natürlich mit einem waschechten Body Slam und dem gemeinen Piledriver jeden Gegner in die Flucht.

Wer "Budokan" bis zum Umfallen spielte und Kampfsportprogramme mit leicht brutalem Touch mag, kann wieder ein Highlight in seine Prügelsoftwaresammlung einreihen. Bei Pit-Fighter begegnen sich asiatischer Kampfsport, amerikanischer Wrestling-Fanatismus und die jeden begeisternde Brutalo-Manie à la "Rocky-Bloodsport". Das Schläger-Feeling kommt bei Pit-Fighter gut rüber. Die Kampfarenen sind düster gehalten, genau

Den internationalen Trubel um den "Pit-Fighter"-Automaten konnte ich nie ganz verstehen. Mir sind Comic-Helden à la "Final Fight" lieber als die gewöhnungsbedürftigen Digi-Gestalten; ansonsten bot der Atari-Hit sowieso keinerlei Neuerungen. Auch auf die Amiga-Version trifft diese Grundsatzkritik zu — wenn auch nicht ganz so schwerwiegend. Mehr Spaß als viele andere Heimprügeleien



macht die Umsetzung allemal. Die Digi-Gestalten sind beinahe 1:1 übernommen; was auf teurer Automatenhardware mickrig wirkt, sieht auf dem Amiga schon wesentlich spektakulärer aus. Nachdem man nicht ständig Markstücke aus der Horrentasche fischen muß, entwickelt sich das Gerangel schnell zu einem Mordsspaß. Langfristig bietet mir Pit-Fighter jedoch zu wenig Abwechslung.



Im Intro wird jeder Kämpfer...



...mit all seinen Fähigkeiten...



so wie die Gegner und die schadenfrohen Zuschauer. Das grafische System der Ringansicht ist hervorragend programmiert. Wenn sich die beiden Kämpfer zu weit voneinander entfernen, vergrößert die imaginäre Kamera einfach den Bildausschnitt (sauberer 3-D-Zoom). Einzig entscheidendes Manko besteht in der teilweise chaotischen Steuerung. 20 Bewegungsarten sind für einen normalen Joystick leider zu viel.



...genauestens vorgestellt

Ihr dürft nach der Auswahl Eures Kriegers sofort in die Pit-Zone und den ersten Gegner bearbeiten. Startet Ihr mit einem Kumpel, der sich seinen Fighter ebenfalls aussuchen darf, warten gleich zwei Gegner. Gegenseitiges K.O.-Schlagen ist natürlich erlaubt. Bei mehr als 20 verschiedenen Angriffsbewegungen dürfte dieses keine Schwierigkeit darstellen. Nach jeder Runde gibt es Bonuspunkte; alle drei Runden fightet Ihr gegen Euren Mitspieler um Bonuspunkte. Im Ring sammelt Ihr weiterhin diverse Waffen. Ihr findet Shurikans, Knüppel, Messer und Kisten, in denen manchmal Kraftpillen versteckt sind. Krallt sich Euer Pit-Fighter eine davon, werden seine Schläge um ein Vielfaches härter und die Gegner verwundbarer. In den höheren Levels könnt Ihr sogar Motorräder besteigen und die Bösewichte umkarren. Der Boxingring ist nicht etwa mit Seilen umgeben, sondern wird von herumstehenden Fans und jubelnden Zuschauern eingekreist. Kommt Ihr diesen zu nahe, werdet Ihr wieder unsanft in den Ring befördert. Dieser scrollt in alle Richtungen und zoomt je nach Bedarf. *kn*

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

**61%**

Grafik: 64%

Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

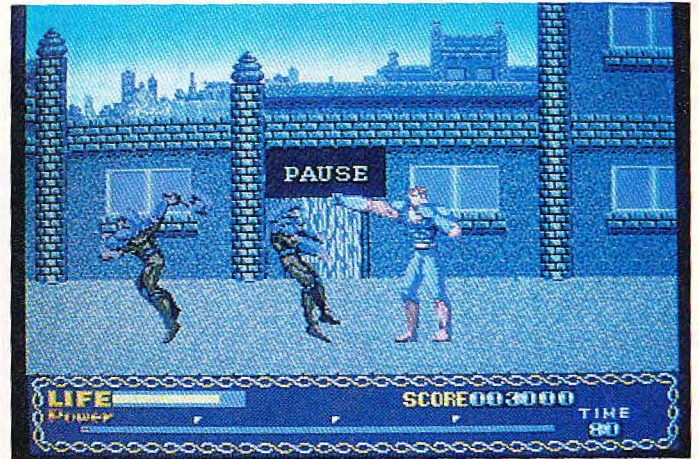


Der Bonusfight zwischen beiden Mitspielern (Amiga)



Auf dem Gabelstapler winkt der Bonus (Amiga)

## Der letzte Langweiler



Ein weiteres Spiel, das man besser übergeht (Amiga)

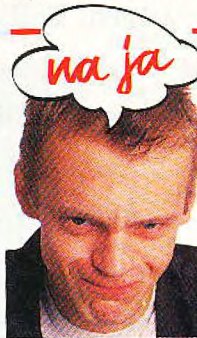
# Last Battle

Nicht einmal die tumbsten Spielautomaten sind vor rücksichtsloser Umsetzung sicher: Obwohl das Prügelspiel "Last Battle" sicherlich nicht als Segas Meisterstück in die Automaten-Annalen eingehen wird, empfand es der englische Hersteller Elite durchaus als Heimcomputer-würdig. So darf man sich auf dem Amiga, dem Atari ST, auf einem MS-DOS-Rechner und auf dem C64 ein weiteres Mal durch eine horizontalscrollende Endzeitlandschaft prügeln. Länge und Aufbau der Karate-Abenteuer sind jedoch von System

zu System unterschiedlich — auf dem C 64 müssen vier Kapitel zu je sieben Runden durchgespielt werden, auf dem Atari ST sind's nur zwei mit acht einzelnen Teilen.

Der Spielsinn ist hingegen systemübergreifend: Die Landschaft scrollt horizontal; Ihr prügelt, springt und kickt Dutzende von Gegnern (plus einer Handvoll Endgegner) in den Staub. Ab und zu trifft Ihr auf Freunde: Diese werden nicht verdroschen, sondern geben Euch aus ihrem reichen Erfahrungsschatz als Last-Battle-Kompsen ein paar Tips. wi

Last Battle verrät sich enttäuschend schnell als eine neue Folge der unbeliebten Produktreihe "Technischer Murks — made in the U.K.". Der schwächliche Spielwitz des Sega-Automaten wurde professionell-lieblos herunterkonvertiert, Grafik und Sound scheinen die Projektleiter ihren unwilligen Computerkünstlern nur unter äußersten



Anstrengungen ent-rungen zu haben. So wird das fertige Produkt hoffentlich nur in das Sortiment weniger Softwarehändler Einlaß finden: Spätestens beim Anblick der peinlichen Animation der (zugegeben einermäßigen großen) Akteure weiß jeder aufrechte Amiga-Besitzer, daß der Griff zum Geldbeutel kaum lohnt.

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Elite, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

39%  
Grafik: 48% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

### TOP-SPIELE

Games People Play! Bestellen Sie bloß kein Spiel bei uns denn Preise und der Top Service könnten Sie schwach werden lassen und dann bleiben Sie unser Kunde!

Art.Nr.	Titel/IBM PC-Software	Preis 3,5" oder 5,25"	Art.Nr.	Titel Commodore/Amiga-Software	Preis
972580	Indiana Jones Adventure 3	dt. 79,95	941636	Indiana Jones Adventure	dt. 79,00
972747	Indianapolis 500	dt. 79,95	942010	Indianapolis 500	dt. 79,00
973184	Kings Quest 5	engl. 105,95	942265	Leisure Suit Larry 3	dt. 102,95
972693	Leisure Suit Larry 3	dt. 102,95	942035	Teenage Mutant Hero Turtle	engl. 79,95
973145	Sim Earth	dt. 102,95	942126	Das Boot	engl. 89,00
973290	Sorcerers get the Girls	engl. 79,95	941472	Drachen von Laas	dt. 74,95
973161	Space Quest 4 EGA Version	engl. 104,95	942196	Duck Tales	dt. 79,95
972725	Star Trek V	engl. 79,95	942109	Golden Axe	dt. 79,95
973182	Teenage Mutant Hero Turtle	dt. 79,95	941916	Kings Quest 4	dt. 102,95
973257	Secret of Monkey Island	dt. 99,00	942116	Lemmings	dt. 74,95
973024	Secret of Monkey Island EGA	dt. 81,00	941913	Loom	dt. 89,00
PC1212	Indiana Jones NEU!	dt. 89,00	941825	Pirates	dt. 74,95
PC1414	Larry 5	dt. 99,90	AM1111	Indiana Jones 4	dt. 99,90
PC1616	Secret of Monkey Island NEU	dt. 79,90	AM1717	Larry 5	dt. 99,90
PC1717	Secret of Monkey Island VGA NEU	dt. 89,90	AM1818	Secret of Monkey Island NEU	dt. 89,90
973052	Das Stundenglas	dt. 87,45	942214	Back to the Future 3	dt. 67,45
973167	Crash Course	dt. 87,45	942121	Buck Rogers	engl. 86,50
973013	Days of Thunder	engl. 76,50	942096	Das Stundenglas	dt. 87,45
973261	Die Unendliche Geschichte	dt. 86,50	942011	Dinowars	dt. 57,45
972608	Don't Go Alone	engl. 59,00	941782	Elvira Mistress of the Dark	dt. 87,45
972795	Elvira Mistress of the Dark	dt. 104,95	942199	Exterminator	engl. 67,45
973381	Heart of China	engl. 104,50	941921	Ghost n Goblins	dt. 47,40
972617	Heros Quest	engl. 105,45	941987	Gold of the Aztecs	dt. 72,45
972311	Leisure Suit Larry 1 VGA	engl. 87,90	942172	Gunboat	engl. 86,50
972381	Leisure Suit Larry 2	engl. 89,90	942183	Hard Drivin 2	engl. 67,45
973247	Maniac Mansion	dt. 76,50	942251	Hero Quest	dt. 67,45
973410	Marlian Dreams	engl. 95,45	941855	Highway Patrol 2	dt. 62,45
973252	Moonbase	engl. 109,95	942034	Horror: Zombies	dt. 72,45
973083	Night Hunter	dt. 76,50	942163	Jack Nickl.Unlimited Golf	dt. 87,45
972999	Nightshift	dt. 57,45	941692	Jack Nicklaus Course	engl. 34,90
972798	Pirates	dt. 67,45	941667	Knight Force	dt. 72,45
972260	Police Quest	engl. 105,45	942265	Leisure Suit Larry 3	dt. 99,90
972433	Police Quest 2	engl. 105,45	942153	Moonbase	engl. 96,50
972710	Populous	dt. 76,50	942247	Moonshine Racers	dt. 67,45
972791	Populous Promised Lands	dt. 29,95	942101	Murder in Space	dt. 67,45
973190	Power Pack	engl. 96,50	942128	Ninja Remix	dt. 67,45
972758	Powerboat	engl. 76,50	941846	Ninja Spirits	dt. 72,45
973394	Red Baron	dt. 104,50	942167	Panza Kick Boxing	dt. 86,50
973340	Secret Missions 2	engl. 37,45	942081	Robocop 2	dt. 67,45
973239	Secret Missions zu Wing C.	engl. 37,45	942210	Super Monaco Grand Prix	dt. 67,45
972951	Secret of the Silver Blad.	engl. 76,50	942108	Super Off Road Race	dt. 76,50
973263	Space Quest 3 dt. Version	dt. 105,45	942016	Voodoo Nightmare	dt. 72,45
973415	Test Drive 2 Collection	dt. 95,45	941975	Wonderland 1 MB Version	dt. 66,50
973288	Test Drive 3 Road Car Scen.	engl. 34,95	941437	Zak Mcracken	dt. 77,45
973121	Time Racer	dt. 76,50			
973058	Wing Commander	engl. 104,50			
973175	Wing Commander HD Version	engl. 104,50			
972967	Xenomorph	dt. 67,45			
972450	Zak Mcracken	dt. 76,50			
072451	Soundkarte AdLib	dt. 298,00			
072452	Soundblaster	dt. 339,00			

Art.Nr.	Titel Commodore 64-Software	Preis
932131	Teenage Mutant Hero Turtle	dt. 29,95
und viele weitere Titel. Bitte nachfragen!		
Wir liefern in Windeseile per Nachnahme oder Scheck. Und das kostet: Nachnahme zzgl. DM 6,- oder wenn Sie mit Scheck bezahlen zzgl. DM 4,-. Wenn Sie für mehr als DM 200,- bestellen übernehmen wir die Porto- und Verpackungskosten. Und: Bestellungen über DM 450,- liefern wir abzgl. 3% Skonto aus!!! (Sammelbesteller es lohnt sich!)		
Vollkommen umsonst ist unsere aktuelle Preisliste, mit mehr als 1500 Games für alle Systeme! Gratis dazu gibt es die neueste Ausgabe unserer Game Club Zeitung. Sie enthält alles, was man so wissen muß, wenn man ein echter Spieler(?) sein will — na klar, auch Lösungstips und News und und .....		
Und so können Sie bestellen:		
1. Sie rufen an (das geht am schnellsten)		
2. Sie faxen uns Ihre Bestellung (das können Sie tun wann immer sie wollen... am besten noch heute!)		
3. Sie machen sich auf zum nächsten Briefkasten (Regenschirm nicht vergessen)		
Jetzt die Telefonnummern:		
Tel. 02 09 / 58 68 22 oder 58 68 23		
Fax: 02 09 / 58 68 24		
Tag und Nacht Service: Tel. 02 09 / 77 14 Fax 2: 77 97 23		
Unsere Anschrift:		
DIF Game Verlag I. GUNIA, Kampstraße 34, 4650 Gelsenkirchen-Buer Gewerbegebiet		
Der DIF Game Verlag freut sich auf Ihre Bestellung und garantiert beste Erledigung Ihres Auftrages. Und nicht vergessen: Bitte immer Ihr System nennen! Danke!		
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte vorbestellen!		
— Versandkosten Ausland bei Nachnahme 15,— DM. Bei Scheck-Zahlung 9,— DM. —		



## Drachen zum Anfassen



Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Aktionsmenü. (Amiga)

# Shadow Sorcerer

**A**D&D-Veteranen dürfte das Szenario hinlänglich bekannt sein. "Shadow Sorcerer" entführt uns auf den Fantasy-Planeten Krynn zur Zeit der Kriege um die Drachenlanze (siehe auch Kästen). Die Helden der Geschichte haben gerade an einer fürchterlichen Schlacht teilgenommen und sind jetzt

auf der Flucht vor den Dracornier-Armeen des Fürsten Verminaard.

Eure Truppe besteht aus vier Helden, die mit allen AD&D-typischen Charakterwerten ausgestattet sind. Anders als in den klassischen Rollenspielen der Reihe, spielt Ihr diesmal in Echtzeit und Eure Helden bewegen sich meistens



Längere Reisen finden auf einer Übersichtskarte statt. (Amiga)



Für SSI-Rollenspiel-Veteranen dürfte es reizvoll sein, die liebgewonnenen Helden einmal richtig animiert durch die Lande zu lenken. Leider hat U.S. Gold (verantwortlich für das neue Spielsystem) den Sagenstoff derart schlampig zusammenprogrammiert, daß es mit der Freude bald vorbei ist. Von taktischen Gefechten kann keine Rede sein: Die vom Computer gesteuerten Helden verhalten sich generell wie Halbdobele, stehen in der Gegend umher oder rennen unmotiviert über den Bildschirm. Steuert Ihr die Kämpfer selbst, dürft Ihr die ungefähre Schlagrich-

tung angeben und zwischen Nahkampf- oder Fernwaffen wählen. Kein Wunder, daß die Schutzbefehle in jedem zweiten Bild ihr Leben ausröcheln. Einen übersichtlichen Inventory-Bildschirm sucht man vergeblich. Vielmehr muß man sich auf einem klitzekleinen Bildschirm mit der Maus durch das Angebot klicken. Und das in einem Echtzeitspiel, in dem es auf jede Sekunde ankommt. Zahlreiche kleine technische Ärgernisse stören die ansonsten recht stimmungsvolle Hintergrundgeschichte, die die Gesamtnote etwas aus dem Keller zieht.



Die Helden in "Shadow Sorcerer" tragen berühmte Namen: Bei Tanis, dem Halbelfen, Caramon, dem Schwertkämpfer und Raistlin, dem Zauberer bekom-

men Fans des "Dragonlanze"-Szenarios feuchte Augen. Die unbezwingbaren Kämpfer treiben nicht nur im vorliegenden Computerspiel ihr Unwesen, sondern tummeln sich auch höchst lebendig in zahlreichen Fantasy Romanen der amerikanischen TSR-Company. Seit zwei Jahren erscheinen diese Geschichten aus der Dragonlanze-Welt auch in einer gelungenen deutschen Übersetzung im Goldmann Verlag. Wer sich also den nötigen literarischen Überbau vor seinen Computerreisen in die Fantasiewelt verschaffen will, sollte mal bei seinem Buchhändler vorbeischaun.



Langsam und dreidimensional: Die Helden marschieren durch den Forst. (MS-DOS/VGA)

auf dreidimensionalen, isometrischen Spielflächen. Alle Figuren im Spiel sind animiert und spazieren, von Euch oder dem Computer gesteuert, durch die Welt.

Wenn Eure Truppe in der Wildnis unterwegs ist, führt Ihr ein abstraktes Icon über eine Hexfeldkarte. Die befreiten Sklaven (ein zweites Icon) folgen Euch in sicherer Entfernung. Sobald es zu einer Begegnung mit Monstern oder Freunden kommt, wechselt der Bildschirm und Ihr bekommt eine dreidimensionale Weltsicht geboten. Die Helden kämpfen und zaubern entweder auto-

matisch oder unter Eurer Führung: Nach jedem erfolgreich überstandenen Kampf gibt's Erfahrungspunkte; wie in "normalen" Rollenspielen lockt eine Beförderung. Natürlich winken nach besonders schweren Raufereien auch die größten Schätze und die besten Waffen in den Hinterlassenschaften der Monster.

Jedes Gruppenmitglied verfügt über einen speziellen Charakterbildschirm, auf dem alle Daten und Waffen aufgeführt werden. In einem kleinen "Rucksack"-Menü darf man die Besitztümer der Gruppe vorbeischaun lassen. vw

**STECK BRIEF**

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 43%**

Grafik: 54% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 43%**

Grafik: 54% Sound: 28%

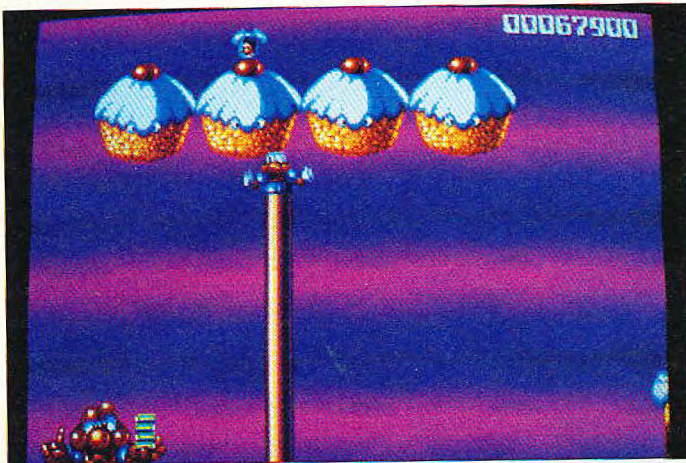
Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant



## Flossen hoch



Groß, größer, am größten: Beliebig lang, dank Extendosuit. (Amiga)

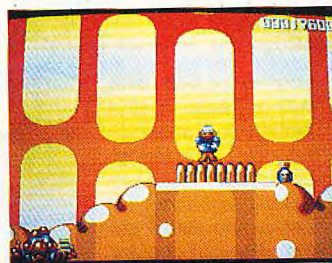
# Robocod

Wenn das die Queen erfährt: James Pond hat dem englischen Geheimdienst den Rücken gekehrt und verdingt sich nun als Söldner beim CIA. Da bei den Amis bekanntlich nicht gekleckert, sondern geklotzt wird, verpaßt man unserer Lieblingsflunder erst einmal ein ganz neues Equipment.

Mit dem ultrageheimen "Extendosuit" kann Pond problemlos an der frischen Luft agieren und gleichzeitig seinen Körper fast beliebig strecken. Keine noch so hohe Plattform ist jetzt ein Problem. Pond drückt auf den Knopf — schwupps hängt er unter der Decke und hangelt sich voran. Ein kurzer Ruck am Joystick und Pond wird zur Metalltonne, die alle Gegner formschön zermanscht. Das Spielfeld scrollt dabei formschön parallax in alle Richtungen.

Für so eine Ausrüstung muß der amerikanische Steuerzahler ganz schön tief in die Tasche greifen, denn entsprechend bedeutsam ist auch die Aufgabe. Sein Intimfeind, der verrückte Doktor Maybe, ist in die Spielzeugfabrik vom Weihnachtsmann eingedrungen und hat den alten Herrn festgesetzt. Um das Maß vollzumachen, sind überall im Spielzeugschloß gefährliche Pinguinbomben versteckt. Also muß Pond in neun Etagen der Fabrik aufräumen, um die Pläne von Maybe zu vereiteln. Jede Etage ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die zum Teil versteckt und nur über Teleporter zu erreichen sind. Damit die

Erkundungstour nicht allzu problematisch wird, sind (wie im ersten Teil der Pond-Saga) wieder einige Extras in den Leveln versteckt. Kugelsichere Westen erhöhen die Lebenserwartung, mit kleinen Flügeln hebt Pond für kurze Zeit vom Boden ab und mit Regenschirmen wird mancher tiefe Fall gebremst. Solltet Ihr unterwegs einen Stern finden, wird die Lebensenergie aufgefrischt. Ein goldenes Ankh sorgt sogar für ein Zusatzleben. Testmuster von Selling Points. vw



Die Grafik ist oberputzig und lädt zu amüsanten Spielsessions ein

Wenn wir einen Grafik-Oscar vergeben würden, dann hätte ihn Robocod verdient. Chris Sorell hat so zauberhaft gepinselt, daß es eine wahre Freude ist — und abwechslungsreich sind seine Kunstwerke noch dazu. Wenn er doch auch beim Spieldesign so ein feines Händchen bewiesen hätte. Anfangs fesselt das oberputzige Jump'n'Run an den Monitor, in höheren Spielstufen vermisste ich allerdings neue



Features. Deshalb gefällt mir James Pond etwas besser als der Nachfolger, auch wenn Robocod auf den ersten Blick mehr hergibt. Jüngere und unerfahrene Amiga-Spieler werden sich schnurstracks in den Stockfisch verlieben. Profi-Gambler dürfen sich dagegen nach einiger Zeit langweilen. Die Motivation wird in erster Linie durch die phänomenale Grafik und den niedlichen Soundtrack geschürt.

Man muß ihn einfach liebhaben, den Geheimagenten mit der schnellen Flosse. Leider hat unser aller Pond sich nur grafisch weiterentwickelt. Das harmlosnetzte Spielprinzip wurde zwar inhaltlich geändert, aber nicht überdimensional ausgebaut. Wie im ersten Teil ist die Steuerung ohne Fehl und Tadel — die Hüpferei wird zum Vergnügen. Die



prächtige Grafik hat im Eifer des Gefechts zwar eine leichte Ruckeltendenz, versöhnt aber schnell wieder durch neue bunte Bilder. Robocod ist ein hübscher, nicht allzu anspruchsvoller Geschicklichkeitstest, der sich selber nicht ganz ernst nimmt. Das macht ihn erst richtig sympathisch und auch für jüngste Spieler geeignet.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 73%

Grafik: 81% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

◀ Geheimagent Pond steht Gewehr bei Flosse

# NEU >>>> FIRST CLASS <<<< NEU

TEL. 06196 - 84748 MO-FR. 10-21 UHR / VERSAND NN = 10,- UPS 17,-

48 STUNDEN SERVICE	AMIGA-SPIELE	C 64-SPIELE	PC/IBM-SPIELE
	7 Colors DT 49,90	Conquestador DV 49,90	7 Colors DT 61,90
	Altered Destiny DT 69,90	Crown DT 37,90	Basket Manager DT 56,90
	Bundesl. Man. Prof. DV 69,90	Final Flight DT 44,90	F 117 Nighthawk DT 79,90
	Conquestador DV a.A.	Grandstand DT 49,90	Cunship 2000 DT 79,90
	Cruise for a Corpse DT 61,90	Last Battle DT 37,90	Kings Quest 5 DV 92,90
	Elf DT 56,90	Pot Panic DT 37,90	Leisure Suit Larry 5 DT 79,90
	Flight of the Intrud. DT 79,90	Rolling Ronny DT 37,90	MegaFortress DT 74,90
	Kathedrale DV 79,90	Stratego DT 26,90	Megatraveller 2 DT 74,90
	Kings Quest 5 89,90	Swap DT 37,90	Might + Magic 3 74,90
	Magic Pockets DT 56,90	Terminator 2 DT a.A.	Nascar Challenge DT 74,90
	Nebulus 2 DT 56,90	The Beast DT 19,90	Pools of Darkness DT 69,90
	R-Type 2 DT 61,90	Thunderjaws DT 37,90	Robin Hood DV 69,90
	Return of Medusa DV 61,90	Winzer DV 39,90	Rules of Engagement DT 74,90
	Robin Hood DV 56,90		Secr. Weap. o. Luftw. 79,90
	Silent Service 2 DT 74,90		Terminator DT 69,90
	Starflight 2 56,90		Wing Commander 2 DT 79,90
	Terminator 2 DT 61,90		Wing Co. 2 Speech 44,90
	Thunderjaws DT 37,90		Winzer DV 69,90
	Zone Warrior DT 56,90		Soundblast. Vers. 2.0 350,-
	andere Spiele a.A.		andere Spiele a. A. PP 12/91

**MEHR ALS 200 Kunden vertrauen uns schon und es werden täglich mehr. Wir warten auf SIE...**

ACHTUNG: 48 Stunden-Service kann nur garantiert werden, wenn Ware ab Lager lieferbar ist!

## computerspiele/tests

### Knirps auf Abwegen



Das passiert, wenn man ausprobert, wie heiß Feuer ist

## Baby Jo

Bei einem Picknick hat sich Klein-Joey verlaufen und tritt nun den vier-level-langen Heimweg an. Baby watschelt dabei eine hauptsächlich horizontal nach links scrollende Landschaft ab und achtet darauf, keine Bewohner der hiesigen Umgebung, sprich: Würmer, Wespen, Vögel und deren Eier zu berühren. Er kann über die Bösen drüberspringen und durch Aufsammeln von kleinen Rasseln selbige auf gegnerische Sprites werfen.

Kleine herumliegende Geschenkpakete enthalten oft Obst und diverse Früchte, die

das Punktekonto eifrig erhöhen, aber auch gefährliche schwere Gegenstände (Bügel-eisen, Kühlschränke), die Jos Energiehaushalt ins Wanken bringen.

Zwar versteckt, aber mit Symbolen gekennzeichnet, sind kleine Bonusräume, in denen diverse Extras herumliegen. Hier findet man Erste-Hilfe-Koffer, Supersprung-Windeln und Milchflaschen, die für ein großzügigeres Zeitlimit stehen. Links oben befindet sich die Energieanzeige, die mehrere Grimassenstadien durchläuft, ehe Jo ein Leben verliert. ri

## MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	PC/AT	PC/AT
3 D Construction Kit k. dt. ... 119,90	3 D Construction Kit k. dt. ... 119,90	Search f. t. Titanic dt. .... 66,90
Bundesligaman. Prof. k. dt. 69,90	Bandit Kings dt. .... 84,90	Secret Weapon ..... 89,90
Eye of the Beholder ..... 69,90	Battlechess Windows dt. .... 77,90	Sim Earth k. dt. .... 89,90
F15 Strike Eagle II dt. .... 69,90	Bundesligaman. Prof. k. dt. 69,90	Starflight II dt. .... 69,90
Kathedrale k. dt. .... 89,90	Chuck Yeager Air Comb. dt. .... 77,90	Strike Commander ..... *
Kings Quest V dt. .... 89,90	Conspiracy dt. .... 69,90	Time Quest dt. .... 77,90
Lotus Esprit dt. .... 49,90	Eye of the Beholder ..... 69,90	Tony's Russas ..... 89,90
Manchester United E ..... 59,90	Gunship 2000 dt. .... 63,90	Tower FFA dt. .... 69,90
MegaLo Mania dt. .... 72,90	Jet Fighter II dt. .... 91,90	Twilight 2000 ..... 77,90
Railroad Tycoon k. dt. .... 77,90	Kings Quest V dt. .... 99,90	Wing Commander II dt. .... 89,90
Silent Service II dt. .... 73,90	Links dt. .... 89,90	W.C. II Speech ..... 39,90
Spirit of Adventure ..... 63,90	Mad TV dt. .... *	Warlords ..... 69,90
Starflight II ..... 69,90	Mega Traveller II dt. .... 77,90	Soundblaster 2.0 ..... 299,00
Team Yankee k. dt. .... 65,90	Might + Magic 3 ..... 79,90	Soundblaster Pro ..... 539,00
Turrican II ..... 59,90	Monkee Islands VGA k. dt. .... 89,90	Flightstick ..... 99,90

\* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,- • Irrtum und Preisänderungen vorbehalten  
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347

Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr

Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

## Com Tronic

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR  
Weddingstraße 5, 1000 Berlin 65

Tel.: 030/4621079

Bei uns wird wieder die Schulbank gedrückt. PC-Einsteiger Kursus ab Dezember 1991! Drei Abende (Mo. Mi. Fr.) von 18.00 bis 21.00 Uhr in einer kleinen Gruppe, damit jeder einzelne besser betreut werden kann; und der Preis ist Spitzenklasse.

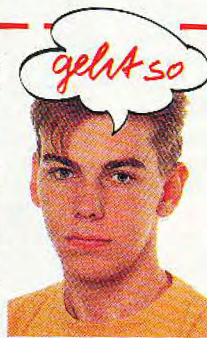
**249,- DM**

Titel	Atari	Amiga	PC	Titel	Atari	Amiga	PC
3 D Construction Kit	85,95	109,95	109,95	Last Ninja 3	54,95	65,95	68,95
Baby Jo	-	-	-	Lemmings (PC Dual Pack)	-	59,95	-
Battle Chess II	-	64,95	59,95	Links (Golf-Simulation)	-	-	94,95
Battle Chess für Windows	-	-	79,95	Loom	69,95	69,95	69,95
Battle Command	65,95	65,95	69,95	Lord of the Rings	-	64,95	79,95
Battle Isle	69,95	69,95	79,95	Mad TV	69,95	69,95	86,95
Battle Tech II	-	65,95	86,95	Magnetic Scrolls Collection	69,95	69,95	86,95
Beast Busters	65,95	65,95	86,95	Maniac Mansion	65,95	65,95	65,95
Big Deal	-	59,95	79,95	Mazectric Island	65,95	65,95	-
Blues Brothers	64,95	64,95	64,95	Midwinter II Flam. o. Fr.	74,95	74,95	86,95
Booby	-	65,95	65,95	MIG 29 Fulcrum	79,95	79,95	79,95
Buck Rogers	-	86,95	86,95	Might and Magic II	-	69,95	69,95
Captive	44,95	44,95	69,95	Might and Magic III	-	69,95	86,95
Cardinal of Kremlin	-	59,95	65,95	Moonsbase	-	69,95	109,95
Chaos in Andromeda	-	65,95	-	Nam "Vietnam"	69,95	69,95	79,95
Creatures	-	65,95	-	Nebulus 2	-	59,95	-
Des Boot	65,95	69,95	86,95	P.P. Hammer u. h. P. Weapon	-	49,95	-
Days of Thunder	45,95	45,95	49,95	Pegasus	65,95	65,95	-
Drinkhan	65,95	69,95	69,95	Pools of Darkness I MB	-	69,95	69,95
Death Knights of Krynn	-	69,95	86,95	R-Type II	65,95	65,95	-
Dezaster	69,95	69,95	-	Restrictor	-	65,95	-
Disc	65,95	65,95	65,95	Return of Medusa	65,95	65,95	69,95
Dungeon Master	65,95	65,95	-	Robin Hood (PC Dual Pack)	64,95	64,95	74,95
Elvira Mistress of the Dark	74,95	74,95	94,95	Roadlord	59,95	59,95	-
Eye of the Beholder	-	69,95	86,95	Secret of Monkey Island	69,95	69,95	69,95
F-117 A Nighthawk	-	86,95	86,95	Secret of Silver Blades	65,95	65,95	59,95
F-16 Falcon	65,95	69,95	-	Silent Service II	-	74,95	79,95
F-14 Tomcat	-	86,95	-	Sim City und Populous	69,95	69,95	69,95
Fate - Gates of Dawn	69,95	69,95	86,95	Sim Earth	69,95	69,95	82,95
Flight of the Intruder	86,95	86,95	86,95	Starflight II	-	64,95	74,95
Gateway of the Sils. Front.	-	65,95	86,95	Switchblade II	-	59,95	-
Gauntlet II	-	79,95	-	Teenage Hero M. H. Turtle	65,95	65,95	69,95
Goblins	65,95	65,95	-	The Winning Five Campaign	69,95	69,95	-
Great Courts II	65,95	65,95	65,95	Thunderhawk AR - 73 M	69,95	69,95	86,95
Guardians	-	69,95	-	Tom and the Ghost	65,95	65,95	65,95
Gunship 2000	-	86,95	-	Transworld	65,95	65,95	69,95
Hill Street Blues	65,95	65,95	65,95	Turrican II	59,95	59,95	-
Indiana Jones Adventure	65,95	65,95	69,95	Winzer	65,95	65,95	65,95
Invact	49,95	49,95	45,95	Wing Commander II	-	65,95	65,95
Johangir Khan	65,95	65,95	65,95	Wonderland I MB	59,95	69,95	69,95
Jimmy Whites Wh. Snooker	65,95	65,95	-	Zak Mc Cracken	59,95	65,95	65,95

ÖFFNUNGSZEITEN:  
Mo.-Fr. von 9.00 bis 18.30 Sa. von 9.00 bis 14.00  
Do. von 9.00 bis 19.00 La. Sa. von 9.00 bis 16.00

Zwischenverkauf, Preisänderungen sowie Druckfehler und Irrtümer sind uns vorbehalten.

Loriciel packte eine witzige Story in eine technisch unbefriedigende Umgebung. Das gruselig-rucklige Scrolling geht mit der Zeit schon etwas auf die Nerven. Leider geraten dabei die übrigen Spielelemente auch ins Taumeln. Die Steuerung von



vornherein schon ist. Lobenswert ist eine Paßwort-Option. Liebenswerte Details lockern das Geschehen etwas auf. Einmal fallen Bonus-Früchte vom Baum, ein anderes Mal purzeln schwere Kühlschränke auf Euer Neugeborenes. Baby Jo ist ein halbwegs nettes Jump'n'Run, das den Joystick-Jongleur manchmal zum Lachen bringt.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 52% Sound: 44%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST  
in Vorbereitung

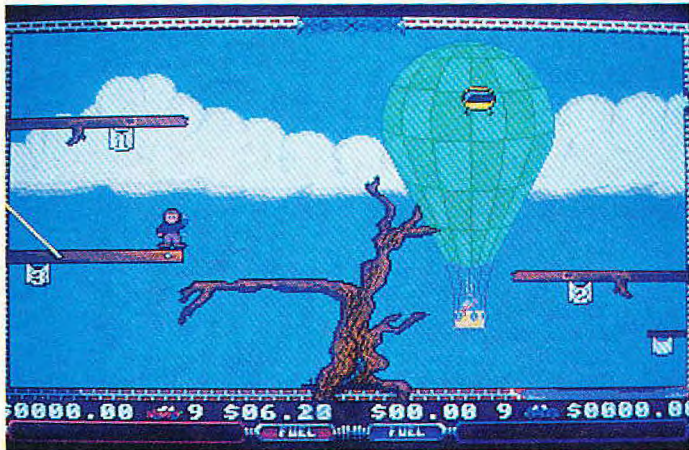
AMIGA 48%

Grafik: 52% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

C 64  
nicht geplant

## Hallo Taxi



Von links nach rechts: Der nächste Passagier wartet (Amiga).

# Sky Cabbie

**A**lte Spielideen rosten nicht. Vor Jahren gab es auf dem C 64 das Spiel "Space Taxi". Grafisch aufgemotzt und mit ein paar neuen Spielelementen versehen, erblickt das Spielprinzip jetzt wieder das Licht der Welt. Auch in der Zukunft scheint es Verkehrsprobleme zu geben: Taxifahrer Harry hat seine liebe Not mit all den ungeduldigen Passagieren, die auf eine prompte Bedienung warten. Zum Glück ist sein Wagen mit Düsenantrieb ausgerüstet und segelt durch die Luft. Nur so kann er die Plattformen der einzelnen Le-

vel erreichen, auf denen die Passagiere stehen. Ihr landet mit dem Taxi, nehmt einen Fahrgast auf und transportiert ihn zu einer anderen Plattform. Leider stellt sich Euer Wägelchen dabei recht bockig an: Nur durch wohl dosierte Düsenstöße läßt sich der Wagen an allen Hindernissen vorbeimanövrieren. Stoßt Ihr unterwegs irgendwo an, geht der Wagen zu Bruch. Zu allem Überfluß sorgt ein happiges Zeitlimit für Streß. Insgesamt 24 Bildschirme gilt es, allein oder zu zweit, sicher abzuräumen. Testmuster von Kingsoft. vw

Das Spielprinzip hat zwar einen langen Bart, aber Spaß macht Sky Cabbie trotzdem. Sobald Gravitation ein entscheidendes Spielelement ist, gibt's bei mir einen Bonus — da wird der ganze Joystick-Steuerkünstler gefordert. Leider macht ihm Sky Cabbie die Aufgabe nicht leicht. Wenn Ihr die überempfindliche Steuerung nur



um Millimeter verzieht, donnert Euer Taxi in den Untergrund. Da Euch pro Runde nur ein begrenzter Vorrat an Düsenwägelchen zur Verfügung steht, ist die Enttäuschung groß. Zu zweit wird die Taxipein erheblich unterhaltsamer: Da kann man den Frust am ahnungslosen Mitspieler auslassen.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 54%  
Grafik: 46% Sound: 52%  
Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**  
nicht geplant

**C 64**  
nicht geplant

# PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

### Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	104,50 DM
Amos-Compiler	59,00 DM
Amour Geddon	64,00 DM
Antares	69,00 DM
Australian Pioneers	66,50 DM
Bane o.t. Cosmic Forge	88,50 DM
B.A.T.	74,50 DM
Bundesl. Manager prof.	74,50 DM
Challengers	74,50 DM
Castles*	64,50 DM
Centurion Defender	63,50 DM
Crystals of Arborea	67,00 DM
Das Boot	74,50 DM
Eye of the Beholder	74,50 DM
Elvira	74,00 DM
F-15 Strike Eagle II	76,00 DM
Flames of Freedom	79,50 DM
Flight of Intruder	79,50 DM
Great Courts 2	69,00 DM
Hill Street Blues	66,50 DM
Hunter	75,00 DM
Indiana Jones	68,50 DM
Indianapolis 500	64,00 DM
Imperium	64,00 DM
Ishido	69,00 DM
Kathedrale	89,00 DM
Knight of the Sky	79,50 DM
Kick Off 2	55,00 DM
King's Quest V	89,00 DM
Larry 3	89,00 DM
Lemmings	64,00 DM
Lotus Turbo Chall.	65,00 DM
Monkey Island	74,50 DM
Maniac Mansion	68,00 DM
Might & Magic III	86,50 DM
Mega Fortress	84,50 DM
Full Blast	74,50 DM
N.A.M.	74,50 DM
PGA Tour Golf	64,50 DM
Pirates	66,00 DM
Railroad Tycoon	78,50 DM
Sim City Populous	74,00 DM
Spirit of Adventure	68,50 DM
Turtles II*	a. Anfrage
Their finest Hour	74,50 DM
Ultima VI*	89,50 DM
UMS II	74,50 DM
Winzer	79,50 DM

### MS-DOS

Airbus A 320	99,00 DM
688 Attack Sub	78,00 DM
Australian Pioneers	67,00 DM
Battle Command	73,50 DM
Blue Max	82,50 DM
Bane o.t. Cosmic Forge	82,50 DM
Bundesliga Manager prof.*	78,50 DM
Command HQ	81,50 DM
Chuck Yeager's	
Air Combat	79,50 DM
Captive	74,50 DM
Dragons of Flame	69,00 DM
Das Boot	83,00 DM
3D Construction Kit	125,00 DM
Eye of the Beholder	74,50 DM
Elite Gold	89,50 DM
Elvira	94,50 DM
F-14 Tomcat	85,00 DM
F-117 A Nighthawk	89,50 DM
F-15 Stright Eagle II	89,50 DM
Flame of Freedom	89,50 DM
Gunship 2000	89,50 DM
Hearth of China	89,50 DM
Jet Fighter II	89,50 DM
King's Quest V	98,50 DM
Legend of Darkmoon*	a. Anfrage
Lemmings	79,00 DM
Larry 3	89,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Mega Fortress	84,50 DM
Might & Magic III	89,50 DM
Monkey Island VGA	89,00 DM
Monkey Island EGA	75,00 DM
PGA Plus*	78,00 DM
Pools of Darkness	86,50 DM
Railroad Tycoon	89,50 DM
Red Baron	89,00 DM
Silent Service 2	86,50 DM
Sim Earth	95,00 DM
Space Quest IV	89,00 DM
Spirit of Adventure	74,50 DM
Terminator II	74,50 DM
Turtles II*	a. Anfrage
Their finest Hour	75,50 DM
UMS II	82,50 DM
Ultima VII*	89,00 DM
Winzer	79,50 DM
Wing Commander II	89,00 DM

### Atari ST

Atomino	64,00 DM	Legend of Fairghail	72,00 DM
Captive	67,00 DM	Logical	56,00 DM
Das Boot	74,50 DM	M.U.D.S.	67,00 DM
Dragons of Flame	67,00 DM	Magic Garden	67,00 DM
4D-Sports Boxing	84,50 DM	Oil Imperium	53,00 DM
4D-Sports Driving	84,50 DM	Panza Kick Boxing	74,50 DM
Flight Simulator II	83,00 DM	Pirates	65,00 DM
Full Blast	74,50 DM	Pool of Radiance	76,00 DM
Gods	64,00 DM	Supremacy	74,50 DM
Great Courts II	69,00 DM	Their finest Hour	74,50 DM
Hunter	79,00 DM	Turrican II	64,50 DM
Indiana Jones	69,00 DM	Turtles II*	a. Anfrage
Intruder	67,00 DM	Wonderland	74,50 DM
Lemmings Data Disk	39,50 DM	Winzer	79,00 DM

Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an!  
Weitere Spiele und Zubehör lagermäßig vorrätig.

Vorkasse DM 5,- • Postnachnahme DM 8,-  
UPS-Express-Nachnahme DM 12,-

Telefonische oder schriftliche Bestellung bei

**PEROKA SOFT** Telefon: 02173/51351  
0211/750205

Petra Schurig, Frohnkamp 20, Postfach 100527, 4019 Monheim  
Kölner Landstr. 237, 4000 Düsseldorf 13



## Der goldene Reiter



Wer reitet so flink durch Kälte und Eis? Perseus mit Pferd in weiß.

# Pegasus

Dieser Tage beschert uns die englische Softwarefirma Gremlin ein mystisch angehauchtes Actionspiel, in dem der Sternbild-bekanntere Perseus mit seinem geflügelten Roß Pegasus zahlreiche Abenteuer besteht. Der böse Satan hat die Welt unter seine Fuchtel gebracht und will sie mit abscheulichen Höllenkreaturen besiedeln. Doch mit dem mutigen Perseus hat er nicht gerechnet. Ihr schlüpft nun in dessen Rolle und seid in fünf Welten mit je zehn Leveln dafür verantwortlich, den Helden auf dem fliegenden Pferd heil durchzubringen.

Ihr müßt abwechselnd einen Level in bewährter Ballermannier durchfliegen und meistert den nächsten mit flinker Klinge und per pedes. Die Angreifer entziehen Perseus bei Berührung Energie; im unteren Teil des Bildschirms könnt Ihr an-

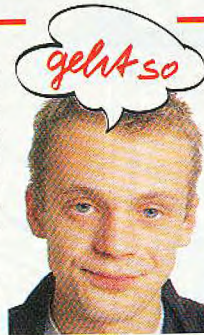
hand einer schwertförmigen Anzeige ablesen, wieviel davon noch übrig ist. Am Ende jedes zehnten Levels erwartet Euch der obligatorische Obermütz. Putzt Ihr diesen weg, könnt Ihr Euch auf ein Paßwort, eine neue Welt mit anderen Grafiken, Feinden und Angriffsformationen freuen.

Unterwegs könnt Ihr diverse Extras erhaschen und jede Menge Kristalle sammeln. Es gibt Smartbomben, schützende Schilde und alles zeretzende Megaschüsse, die per Knopfdruck aktiviert werden. Mit Hilfe von Schlüsseln öffnet man die Türen versteckter Bonusräume; dort lagern Kristalle, mit denen Ihr Euer Waffensystem ausbaut. Hierbei solltet Ihr Euch für die strategisch günstigste Kombination der Bewaffnung entscheiden. Habt Ihr fleißig gesammelt und 40 Kristalle eingesackt, gibt's so-



Allerlei gefräßige Mäuler sind zu stopfen (Amiga)

Licht und Schatten: Neben dem hervorragenden Lotus II fällt das zweite aktuelle Gremlin-Produkt eher müde aus. Pegasus ist ein dermaßen braver und uninspirierter Horizontal-Scroller, daß meine Motivation sich auch durch die recht hübsche Grafik nicht ködern läßt. Will ich ballern, spiel ich "Turrican II", "Killing Game Show" oder das knifflige



"The Oath"; steht mir der Sinn nach einem Jump'n'Run werde ich hingegen mit "Magic Pockets" und "First Samurai" besser und origineller bedient. Und griechisch-angehauchten Sagenstoff gab's auch schon mal in besserer Form: Gegen den beeindruckend gezeichneten "Gods"-Helden wirkt Perseus bestenfalls technisch "echt antik".

Es ist keine schlechte Idee, eine altgriechische Sage in eine Ballerorgie zu verwandeln. In Pegasus paart sich durchschnittlicher Spielspaß mit bekannter "Ich-muß-die-nächste-Welt-sehen"-Motivation. Das Spiel besticht durch tolle Hintergrundgrafiken und Parallax-Scrolling. Leider ruckelt das Ganze ein wenig und schluckt so etwas Spielspaß. Der Sound (das übli-



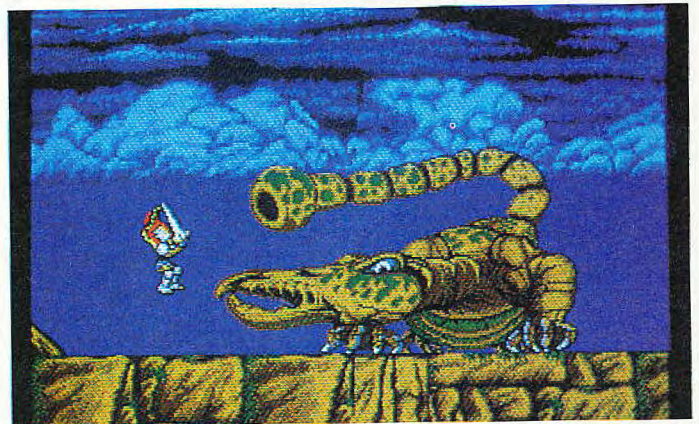
che Krach-Bumm-Zing) ist unspektakulär, aber zweckmäßig. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen; auch in höheren Leveln wird das Spiel nicht unfair. Außerdem ist das Paßwortsystem mächtig motivationsfördernd. Letztendlich geriet Pegasus zu keinem außergewöhnlichem Actionsspektakel, stellt aber eine Alternative zum üblichen Krawall-im-All-Schema dar.

gar ein Extra-Leben. Horizontal wie parallax scrollen Sumpf, ewiges Eis, Wüste und am Ende sogar die Hölle an Eurem geflügelten Helden vorbei. Startet man ein erneutes Spiel mit der Eingabe eines Paßworts, wird Euch leider eines von drei Continues abgezogen.

kn



Ein gar lustiger Bursche (Amiga)



"Hopps! Ich hau Dich in Stücke." Der Endgegner der ersten Welt.

STECK BRIEF

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

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 65 %  
Grafik: 69 % Sound: 57 %

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

# RICHARTZ

## SOFTWARE-SERVICE

Pf. 1308, 4054 Nettetal 1

TITEL	AMIGA	MS-DOS
3D-Construction-Kit (D)	119,50	129,50
4D-Sports-Boxing	65,50	-
Advantage Tennis Tour	54,50	69,50
Air Combat Aces Coll.	79,50	96,50
Airbus A 320	* 99,50	-
Alien Drug Lords	-	89,50
Alien Storm	65,50	-
Amos 3D inkl. Compiler	149,50	-
B.E. Nascar Racing	-	89,50
Battle Isle	79,50	-
Big Deal	69,50	-
Bloodwych	39,50	99,50
Breach 2	74,50	-
Brigade Commander	69,50	-
California Games	29,50	29,50
Carrier Command	29,50	29,50
Chips Challenge	64,50	64,50
Conquest Longbow	-	* 79,50
Cruise for a Corpse	69,50	-
Die Kathedrale	84,50	-
Deuterios	79,50	-
E.S.S. Mega	69,50	89,50
Elvira 2	* 89,50	99,50
Einmal Kanler Sein	-	79,50
Exile	64,50	-
Eye of the Beholder 2	-	* 94,50
Face off Icehockey	69,50	-
Falcon Classic Collection	89,50	89,50
Goodfather	* 65,50	* 65,50
Great Courts 2	69,50	74,50
Hero Quest Mission	49,50	-
Interceptor	66,50	87,50
Kaiser	109,50	109,50
Killing Cloud	64,50	89,50
Kings Quest 5 -D-	109,50	89,50
Knights of the Sky	* 89,50	89,50
Last Ninja 3/2	65,50	65,50
Lemmings	59,50	79,50
Lemmings Data	* 49,50	* 49,50
Lotus Esprit Turno 2	65,50	-
Megafortress	89,50	89,50
Mega-Lo-Mania	79,50	-
Midwinter 2	89,50	* 89,50
Mig 29 super Fulcrum	89,50	99,50
Might & Magic 2/3	64,50	89,50
Moonfall	65,50	-
Nebulus 2	59,50	-
Nevermind	34,50	34,50
P. P. Hammer	69,50	-
Pegasus	64,50	-
Police Quest 3	89,50	89,50
Pools of Darkness	79,50	79,50
Populous	39,50	39,50
Populous Data Disk	19,50	19,50
Pro Tennis Tour 2	-	* 79,50



TITEL	AMIGA	MS-DOS
Red Baron (D)	* 89,50	99,50
Return of Medusa	74,50	79,50
Riders of Rohan	-	89,50
Rings of Medusa	64,50	64,50
Rise of the Dragon	84,50	-
Robin Hood	69,50	69,50
Rodland	59,50	-
Rules of Engagement	65,50	89,50
Secret of Monkey Isl. 2 +	* 99,50	* 99,50
Silent Service 2	89,50	89,50
Space Quest 4	* 79,50	89,50
Space War	-	65,50
Strike Fleet	64,50	-
Swap	64,50	69,50
Team Suzuki	59,50	79,50
Teenage Turtles	64,50	* 64,50
Terminator 2	65,50	74,50
Their Finest Hour Mission 1	39,50	39,50
Thunderhawk AH-73M	79,50	-
Tony La Russe Baseball	-	89,50
Traders	74,50	-
Ultima 6/7	* 89,50	* 99,50
Utopia	74,50	-
Wayne Gretzky 2	* 69,50	74,50
Weaver 2.0	89,50	-
Wild West World	89,50	99,50
Wild Wheel	69,50	-
Willy Beamish	-	94,50
Wing Commander 1	* 89,50	79,50
W.C. 1 inkl. Mission 1&2	-	150,00
Wing Commander 2	-	89,50
W.C. 2 inkl. Speech Pack	-	125,00
W.C. 2 Mission	-	* 46,50
Winzer	69,50	79,50
Wizardry 7	-	* 94,50
Wrath of the Demon	69,50	89,50
X-Copy 5.0 inkl. Adapter	79,50	-

Versand: Post-Nachnahme Inland +8,-/Ausland nur Vorkasse +12,-.  
Dies ist nur ein Auszug! Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Wir wünschen ein frohes Fest und einen „Guten Rutsch“ ins Neue Jahr!

### Sega-Game-Gear

inkl. 1 Spiel DM 299,00  
Outrun (65,50), Factory Panic (59,50)  
Mickey Mouse (74,50), Shinobi (74,50)  
u.v.a.

### Sega Mega Drive

inkl. 1 Spiel DM 389,00  
EA Icehockey (110,-), Phantasy 3 (127,-)  
Dick Tracy (110,-), Ishido (92,50) u.v.a.  
Täglich neue Module lieferbar!

### Amiga-Speichererweiterung, z.B.:

512 KB, Uhr, abschaltbar 79,50  
1,8 MB, Uhr, abschaltbar 299,50

### Amiga-Festplatten, z.B.:

40 MB Oktagon, 20 ms 1098,00  
85 MB Oktagon, 15 ms 1786,00  
105 MB Filecard Alf 3, 15 ms 1747,00

Amiga BTX-SET (inkl. Hardware) 69,50  
Kickstart-ROM 2.0 139,50

weiteres Zubehör im Gratis-Prospekt!

### >>> CDTV <<<

Deutsches Gerät inkl. 4 CDs DM 1499,-  
anschlußfertige AT-Tastatur ab DM 229,-  
Maus-Adapter (intern!) DM 89,-  
Trackball/Keypad \* DM 240,-  
Cautious Condor DM 79,50  
E.S.S. Mega DM 89,50  
Falcon Classic Collection \* DM 129,50  
Fatal Heritage (D) \* DM 89,50

und viele weitere Software-Titel auf Lager!!!

### Sound für Ihren PC!

AdLib, MONO 239,50  
AdLib GOLD, Stereo 589,50  
Roland LAPC-1, Stereo 989,50  
Soundblaster 2.0, opt. Stereo 329,50  
Soundblaster Pro, Stereo 679,50  
Soundblaster C/MS-Chipset 2.0 69,50  
Thunderboard, Mono 279,50

### Joysticks für alle!

Gravis, die Robusten, ab: 84,50  
Competition Pro 5000, ab: 29,50  
Gravis 2 PC-Pack 179,00

## computerspiele/tests

### In den Reißwolf



Kampf gegen das böse Spiegelbild (MS-DOS/EGA)

# Lone Wolf

Unter dem Namen "Lone Wolf" (in Deutschland "Einsamer Wolf") ist eine Serie von Büchern erschienen, die man spielen kann — auf einer Seite wird eine Situation erzählt, und je nach Entscheidung des Spielers blättert man zur einen oder zur anderen Seite. Die weit über ein Dutzend Bücher sind derart erfolgreich, daß Audiogenic sich an einem Computerspiel versucht hat. Statt Seitenblättern gibt es hier allerdings ein Jump'n'Run mit Kampfeinlagen.

Der Lone Wolf soll einen Denkstein aus einer Turmspit-

ze holen. Doch der "Mirror of Death" hat sieben Kreaturen erschaffen, die die dunkle Seite von "Lone Wolf" widerspiegeln und sich ihm in den Weg stellen. Dazu gesellen sich zahlreiche Fallensysteme und Feuerspucker, die bei Berührung wertvolle Energie kosten. Aus acht verschiedenen Extras könnt' Ihr zu Spielbeginn vier wählen; diese sind aber nicht beliebig oft einsetzbar. Wer auf dem Weg zur Turmspitze alle vier Leben verliert, muß sich damit abfinden, wieder ganz von vorne anzufangen. Testmuster von Bomico bs

Das ist eines der Spiele, vor deren Kauf man ausdrücklich warnen sollte: miserable Steuerung, lachhafte Grafik, Quäks-Sound und gegen Null gehender Spielwitz wetteifern um die Mißgunst des Spielers. Gezielte Sprünge sind immer ein



fieht. Da manche Fallen per Zufall losgehen, passiert es schon mal, daß der Lone Wolf wieder drei Stockwerke tiefer landet, weil ein Sprung nicht geklappt hat. Die Grafiker klatschten in die Hände, als der "Mirror of Death" in die Handlung eingebaut wurde, sehen doch alle Gegner will das Sprite nicht so, wie der Joystick (oder die Tastatur) be-



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 18%

Grafik: 22% Sound: 16%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Fax: 0 21 53/8 93 29

BTX: \*Richartz#

Tel.: 0 21 53/37 36

## Schwarzes Schaf



Der Filmhit des Jahres hätte ein besseres Spiel verdient (C64)

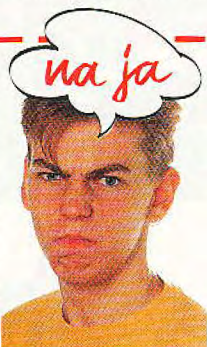
# Terminator 2

Rechtzeitig zum Kinostart in Deutschland veröffentlicht Ocean das Spiel "Terminator 2 — Tag der Abrechnung" für alle gängigen Computertypen. Ihr schlüpft in die Gestalt von Arnold "Ich werde niemanden töten" Schwarzenegger und versucht, acht Levels zu überstehen, die Szenen aus dem Film nachempfunden sind.

Terminator 2 ist eine Zusammenstellung verschiedener Geschicklichkeits-Szenen. In einigen Levels müßt Ihr Karate-like Euren Widersacher (den T1000) zur Strecke bringen, in anderen Spielstufen seid Ihr

vor ihm auf der Flucht (Ihr müßt vertikal scrollende Hindernisparcours auf verschiedenen Vehikeln überstehen). Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige der verbleibenden Lebensenergie, die durch Kollision mit Gegenständen oder Hieben des Gegners in tödliche Bereiche sinkt. Ein "Game Over" ohne Continues folgt, nachdem die Anzeige am Nullpunkt angelangt ist. In den Bonus-Levels könnt Ihr keine Lebensenergie verlieren, sondern nur Punkte sammeln. Dabei gilt: Je schneller Ihr seid, desto mehr Punkte gibt's. ri

Ocean schafft es einfach nicht, eine teuer erworbene Lizenz in ein vernünftiges Spielkonzept umzusetzen. Die Levels sind wahllos aus dem Film gegriffen und laufen meist auf eine langweilige Geschicklichkeitsprobe hinaus, die weder Prozessor, noch Joystick oder Spielerhirn fordern. Insgesamt schneidet die C-64-Version am



besten ab; es steckt ein wenig mehr Mühe dahinter. Die Steuerung ist präziser und nicht so ungenau wie bei den 16-Bit-Versionen. Die Musik tropft allerdings wie in alten VC-20 Zeiten aus dem Lautsprecher. Von nettem, begleitenden Hintergrundsound keine Spur. Das Spiel ist nur den hartgesottesten Terminatoren zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

**MS-DOS 43%**

Grafik: 54% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 40%**

Grafik: 57% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA 40%**

Grafik: 57% Sound: 25%

Schwierigkeit: mittel

**C 64 48%**

Grafik: 59% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

## Neu H & H Soft

Heinrichs & Heimann  
Horst Achim  
Postfach 200 565  
4050 Mönchengladbach 2  
☎ 0 21 66/18 52 93

	PC	AM	ST
3D Construc. Kid	149,-	149,-	114,-
Adv. Tennis Tour	79,-	61,-	61,-
Big Deal	99,-	72,-	-
Billard 3D	88,-	79,-	79,-
Blues Brothers. The	77,-	77,-	77,-
Chaos Strikes Back	-	72,-	77,-
Cruise for a Corpse	90,-	81,-	81,-
Emlyn Hughes Int.	79,-	74,-	74,-
Galactic Empire	105,-	88,-	88,-
Last Battle	79,-	79,-	61,-
Lemmings	96,-	72,-	70,-
Manchester United	79,-	79,-	79,-
NAM "Vietnam"	105,-	88,-	88,-
Railroad Tycoon	108,-	99,-	95,-
Robin Hood	90,-	77,-	77,-
Sim Earth	114,-	88,-	88,-
Total Recall	88,-	79,-	79,-
Tower FRA	90,-	90,-	-
UMS II	105,-	88,-	88,-
Wreckers	79,-	79,-	79,-

Weitere Software und Hardware, auch für C64 u. XI/XE, auf Anfrage.  
A500 80 MB SCSI Festplatte inkl. TrumpCard Contr. für nur 1299,-  
512 KB Erweiterung für A500 mit Uhr, Megabit-Chip-Techn. für 99,-  
Turbokarte VXL-30/25 mit 68882 für Amiga bei uns für nur 1498,-  
Versandkosten: 7,- Vorauskassa bei Nachnahme 10,-, Listen nur gegen 2,- in Briefmarken.

## Neu Neu

INH.: C. WAGNER

**PAKET 1**  
A 500 + 512 KB + 3,5" extern 939,-

**PAKET 2**  
A 500 + 512 KB 799,-

**PAKET 3**  
A 500 + 3,5" extern 869,-  
CDTV-Grundgerät (dt. Version) 1449,-  
CDTV-Tastatur + Adapter 249,-  
749,-

**AMIGA 500** 1349,-  
**AMIGA 2000** 478,-  
**AMIGA Color-Monitor (Incl. Kabel)** 499,-  
**AMIGA 24-Nadel-Drucker** 59,-  
**AMIGA HF-Modulator** 129,-  
**AMIGA Netzteil** 59,-  
**AMIGA Mouse** 29,-  
**AMIGA Joystick (Compet. PRO 5000)** 19,-  
**AMIGA 4-Spieler-Adapter** 19,-  
**AMIGA Abdeckhaube (massiv)** 149,-  
**AMIGA-Zweitlaufwerke:**  
A 500 3,5" intern (einfach einsetzen) 149,-  
A 2000 3,5" intern (einfach einsetzen) 139,-  
A 500/2000/CDTV 3,5" (S-line, abschaltb., Bus, Kontrollampe) 149,-  
**AMIGA-Speichererweiterungen:**  
A 500 abschaltb. Uhr, auf 1 MB 74,-  
A 500 abschaltb. Uhr, int., auf 2,3 MB 277,-  
A 2000 b. 8 MB bestückb., m. 2 MB best. 398,-

**AMIGA-Festplatten:**  
A 500/A 2000 52 MB 888,-  
105 MB 1199,-

**AMIGA-Software (solange der Vorrat reicht) z. B.:**  
Secret of Monkey Island 64,90  
Silent Service II 74,90  
Railroad Tycoon 74,90  
Battle Island 69,90  
SEGA MEGA DRIVE (dt. Version + 1 Spiel) 379,-  
NN = 6,90 / Vork. + 4,- / Ausland + 12,-  
Schnellsendungszuschlag + 5,50 DM  
Am Klarensprung 11,5620 Völbort 1  
Mo-Fr 10-14 u. 17-20 Uhr / Sa 9-12 Uhr  
**Telefon 02051/855 11**  
**Fax 02051/855 25**  
**(24 Stunden Bestellannahme)**  
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

## SILICON-DREAM-SOFTWARE

Hard- u. Software-Versand  
Neustädter Platz 8 • 3418 Uslar

Hotline – 055 71/7907 – 24 Std.

### Angebotspreise Dezember 91

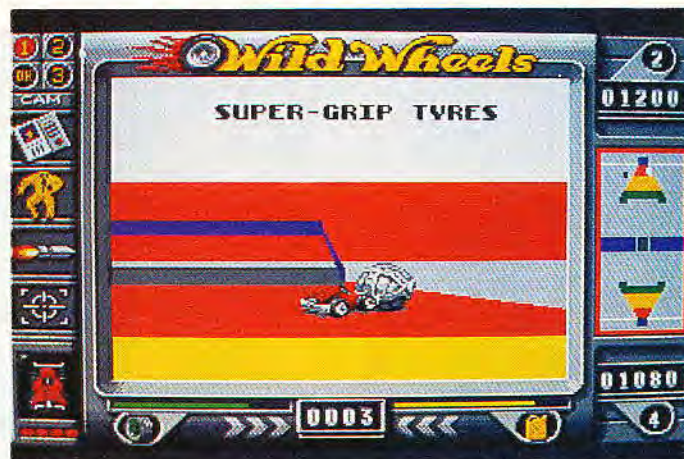
(Auszug aus dem Gesamtangebot)

	Amiga	IBM		Amiga	IBM
Alien Storm	59,95	-	Flight o. t. Intruder	85,95	89,95
Altered Destiny	69,95	75,95	Gunship 2000	-	89,95
Australian Pioneers	65,95	75,95	International	-	-
Air Combat Aces	69,95	85,95	S. Challenger	69,95	-
Air Sea	-	-	Midwinter II	75,95	89,95
Supremacy	69,95	85,95	Outrun Europe	65,95	-
Big Deal	59,95	85,95	S. Weapon o. t.	-	-
Blues Brothers	65,95	65,95	Luftwaffe	-	85,95
Battle Isle	69,95	85,95	Silent Service II	76,95	83,95
Brigade	-	-	Super Monaco	-	-
Commander	64,95	-	Grand Prix	61,95	-
Casino (Trump II)	59,95	75,95	Super Sim. Pack	67,95	75,95
Deathbringer	59,95	-	SWAP	59,95	61,95
Deutorus	69,95	-	Thunderhawk	-	-
Enshanted Land	65,95	-	AH 73 M	69,95	85,95
F-15 Strike Eagle II	75,95	85,95	Utopia	69,95	-
F-117 Nighthawk	-	89,95	Volfried	59,95	61,95

Preisänderungen vorbehalten!

Versandkosten: Nachnahme: 6,50; Vorkasse: 3,50; Ausland (VK) 10,-

## Heiße Öfen



Und ab ins Tor mit dem Ball — Euer Stürmer vor dem Kasten (Amiga)

# Wild Wheels

Im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts sind die benzinverbrennenden Fahrzeuge mangels Ölorkommen von der Straße verbannt. Ihre Rolle übernehmen Elektro- und Solarautos. Die letzten Benziner überlebten jedoch in einem Rennsport namens "Wild Wheels". In einer Hi-Tech-Arena kämpfen zwei Mannschaften mit je fünf heißen Rennern um den Kampfball. Ziel ist es, Tore zu schießen und alle Gegner außer Gefecht zu setzen. Ihr übernimmt die Rolle des Stürmers, der den aus genieteten Neutronpartikeln bestehenden

Ball ins gegnerische Tor schlenzen muß. Die Arena wird in Vektorgrafik dargestellt und bietet verschiedenste Felder mit Ausrüstungs- oder Bonuseigenschaften. Für jedes Tor gibt es Punkte, die für neue, bessere Wagen erhalten müssen. Erst, wenn der Stürmer der anderen Mannschaft weggerammt ist, endet das Spiel, und Ihr dürft einkaufen gehen.

Mannschaftstaktik, Bewaffnung und Feldansicht könnt Ihr einstellen. Spielstände werden gespeichert; zwei Computer erlauben menschliche Duelle via Null-Modem-Kabel. *kn*



Nach dem netten "Elf" liefert Ocean ein weiteres gutes Spiel ab. Das Geschehen in der Arena macht dem Spieler ordentlich Dampf. Die verschiedenen Bonus- und Ausrüstungsfelder locken auf der einen Seite, der Ball liegt aber auf der anderen.

Oder sollte man sich erst einmal den gegnerischen Stürmer vornehmen? Trotz unspektakulärer

Grafik und popeligem Sound macht Wild Wheels überraschenderweise Spaß. Die Steuerung ist ausgeklügelt und nach gewisser Gewöhnungsphase (Hektik-Hektik) kommt viel taktische Finesse ins Spiel. Das Autospektakel bringt ordentlich Abwechslung und motiviert längere Zeit. Wer sportliche Action mag, sollte probieren.

**STECK BRIEF**

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

**MS-DOS**  
in Vorbereitung

**AMIGA 62%**  
Grafik: 53% Sound: 47%

**ATARI ST 62%**  
Grafik: 53% Sound: 41%

**C 64**  
nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

## Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

### MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
Tel. 06201/181201  
Parkplatz am Museum  
(ausgeschildert)  
Mo.-Sa. 9.30-12.30  
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

## Computerspiele

### Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im Topware-Computercenter  
Leninallee 168  
O-4020 Halle

## Auf nach Halle



### Super-Angebote:

<b>C64:</b>	
Air-Sea Supremacy	49,95
Return of Medusa	39,95
Raidland	37,95
Teenage Turtles	39,95
<b>Atari ST:</b>	
Airbus A320	93,95
Hunter	69,95
J. White's "Whirlwind" Snookers	63,95
Thunderhawk	67,95
<b>Amiga:</b>	
Bundesliga-Manager Profes.	64,95
Das Stundenglas	69,95
Die Kathedrale	79,95
Fate-Gates of Dawn	69,95
Flight of the Intruder	79,95
Höcker der Schreckliche	53,95
Last Ninja 3	59,95
Might & Magic 3	69,95
R-Type 2	59,95
Thunderhawk	67,95
<b>MS-DOS &amp; Kompatibel:</b>	
Battle Isle	79,95
Castles	69,95
Chuck Yeagers Air Combat	69,95
F-117 Nighthawk	79,95
Gunship 2000	79,95
Nascar Challenge	83,95
Silent Service 2	74,95
<b>Hardware:</b>	
3,5"-Laufwerk ext. Amiga	135,95
Sega Game Gear	264,95
Sega Mega Drive	349,95
Sega Master System 2	162,95
Atari LYNX Inkl. Batter.+Com-Kabel	177,95
Competition Pro-MANIX TWINS	29,95
Competition Pro-MANIX DECK	38,95

Angebote in DM und solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt zuzüglich anteiliger Versandkosten.

Versandhandel Hergen Haje  
Poppestr. 4, 2875 Ganderkesee 2  
Tel./Btx: (0 42 23) 87 78  
Telefax: (0 42 23) 84 81

# S.C.S

NEU!!! EINKAUFEN ÜBER UNSERE MAILBOX. TIPS UND NEWS. 2400 BAUD N81 (21.00-2.00 UHR)

Inh. Jörg Zahler  
Tel. 06898 / 62362

Saar Computer Service  
6625 Püttlingen Bengeserstr.19



pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS

Titel	AMI	PC
ANTARES	59,95 DM	
ALCAFEAZ	59,95 DM	89,95 DM
ELNESPUGA MANAGER PRO	79,95 DM	79,95 DM
BANDIT KINGS	79,95 DM	87,95 DM
BUCK ROGERS KPL. DT.	87,95 DM	87,95 DM
BACK TO THE FUTURE III	59,95 DM	59,95 DM
BATTLE ISLE	74,95 DM	AUF AN. 87,95 DM
<b>CASTLES</b>		87,95 DM
<b>COMMAND PC</b>		
EYE OF THE BEHOLDER DT.	74,95 DM	87,95 DM
ELITE PLUS		
ELITE	59,95 DM	
FOCALIA 13D	59,95 DM	
FLIGHT OF THE INTRUDER	87,95 DM	87,95 DM
F-14 TOMCAT		87,95 DM
F-15 STRIKE EAGLE II	79,95 DM	79,95 DM
F-25 RETALIATOR	59,95 DM	
GUNSHIP 2000		87,95 DM
GATEWAY TO THE SAV. FEON		74,95 DM
HEROS QUEST	59,95 DM	
HEDOS QUEST ERW. DISK	39,95 DM	
HEDOS QUEST+H.C. ERW. D.	94,95 DM	
KINGS QUEST V		94,95 DM
LEMMINGS	59,95 DM	79,95 DM
LOST PATROL	59,95 DM	69,95 DM
MANCHESTER UNITED EUROPE	59,95 DM	59,95 DM
LESLIE S. LADDY'S		87,95 DM
NAM	69,95 DM	79,95 DM
NAVY SEALS	59,95 DM	
PIRATES	59,95 DM	59,95 DM
PANG	59,95 DM	59,95 DM
DEF. BACON REL. DT.		94,95 DM
RAILROAD TYCOON	79,95 DM	79,95 DM
RETURN OF MEDUSA	59,95 DM	69,95 DM
RINGS O. MED. RETURN O. MED	108,95 DM	
ROBIN HOOD	59,95 DM	69,95 DM
SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95 DM	74,95 DM
SILENT SERVICE II	79,95 DM	79,95 DM
SIM CITY+POPULOUS	69,95 DM	69,95 DM
SIM EARTH	AUF ANF. 87,95 DM	
SPIRIT OF ADVENTURE	39,95 DM	69,95 DM
THUNDER JAWS	59,95 DM	69,95 DM
THE SIMMONS	59,95 DM	
THE JAMES BOND COLLECT.	59,95 DM	
TERMINATOR II	59,95 DM	69,95 DM
TRANSWORLD	59,95 DM	69,95 DM
TRIG	69,95 DM	79,95 DM
TUMS II	59,95 DM	
VECOM		79,95 DM
WING COMMANDER	AUF ANF. 79,95 DM	
WING COMMANDER II		87,95 DM
WING C. MISSION DISK I U II E		39,95 DM
WINZER	59,95 DM	69,95 DM
WEEFREDS	59,95 DM	69,95 DM
3D CONSTRUCTION I/II	108,95	108,95

### ANGEBOTE ! ! ! !

29,95 - 29,95 - 29,95 - 29,95

- ASTERIX-BLASTEROIDS
- CALIFORNIA GAMES
- COLORADO - CARRIER COMMAND - BLOOD MONEY -
- DEFENDERS OF THE CROWN - DRAGON SPIRITS - FOOTBALL MANAGER GIFT PACK
- HARD DRIVIN - POSTAGES
- JUNGLE BOOK - KULT
- LICENCE TO K - STRIKE FORCE HARRIER
- SHUFFLEPACK CAFE - SPEEDBALL
- MAYA - NORTH & SOUTH - OUT RUN - SHERMAN M4 - TOOBIN
- TURBO CUP

TURRICAN 28.95 III POWER DRIFT 28.95 III

**Wir erwarten demnächst**

- Wing commander Amiga
- Strike Commander PC
- Another World Amiga/PC
- Heimdall Amiga
- Baby Jo Amiga

### Hardware:

LAUFWEK AMIGA EXTERN DUR. BUS 149,00 DM

LAUFWEK AMIGA INTERN LEICHTE MO. 145,00 DM

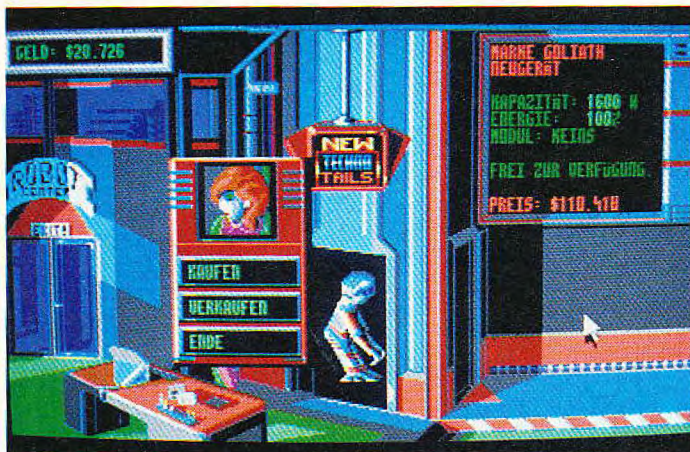
512 KB ERWEITERUNG 69,95 DM  
512 KB ERW. MIT UHR 79,95 DM

Sonderservice: Wenn die Artikel vorrätig sind und die Bestellung bis 18.00 Uhr getätigt wurde liefern wir Ihre Bestellung noch am gleichen Tag aus!!!

+15 DM - Sonderservice gilt nur für Saarland-

Sie erreichen uns zwischen 19.00 u. 21.00 Uhr pers. 24 Std. Anrufbeantworter  
Versand per NN +10DM, Vorkasse +5DM (V-Scheck UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten))

## Zukunftsmakler



Im West-End kann man um Roboter handeln

## Centerbase

Um an den Erfolg von "Oil Imperium" anzuschließen, setzen sich die Jungs von Reline Software wieder zusammen und strickten ein neues Strategiekonzept. "Centerbase" spielt in einer Stadt der Zukunft, in der vier Maklerparteien gegeneinander um Mieter und damit natürlich Einnahmen wetteifern. Die Simulation

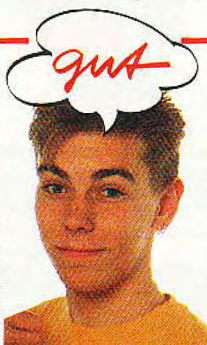
spielt sich größtenteils auf einem Terminal im Büro des Spielers ab. Ihr arbeitet Euch fortwährend durch verschiedene Menüs, der Rest des kleinen Bildschirms enthält Zusatzinformationen und eine passende Animation.

Ein bis vier Spieler können am Kampf um die Mieter teilnehmen, wobei man sich auf



Im Spielcasino kann man schnelles Geld machen

Centerbase ist zwar kein absolutes Meisterwerk, Thema und Umsetzung erfreuen aber das Strategienherz: witzig gemacht, prima Atmosphäre und genügend Realismus. Die relativ kleinen Menüs sind zwar nicht der Weisheit letzter Schluß, Festplatteninstallation und Multitasking-Fähigkeit bügelt aber einiges aus. Das Benutzer-Interface überzeugt, einen Fehltritt in der Bedienung hat sich Reline allerdings erlaubt. Um einen Roboter in ein bestimmtes Appartement zu schicken, muß man sich durch



etliche Menüs quälen, einen "Markierpunkt" setzen und schließlich die Roboterkontrolle anwählen. Umständlicher ging's kaum. Mehr lustig als lästig sind die Actionsequenzen, die das Geschick des Spielers fordern. Nach etwas Übung hat man den Dreh raus; vergleichbar mit dem Andocken eines Raumschiffs in "Elite". Im Vergleich zu ähnlichen Wirtschaftssimulationen sticht die originelle Handlung hervor, der Spielverlauf ist glücklicherweise nicht so träge wie bei vielen Genre-Kollegen.

STECK BRIEF

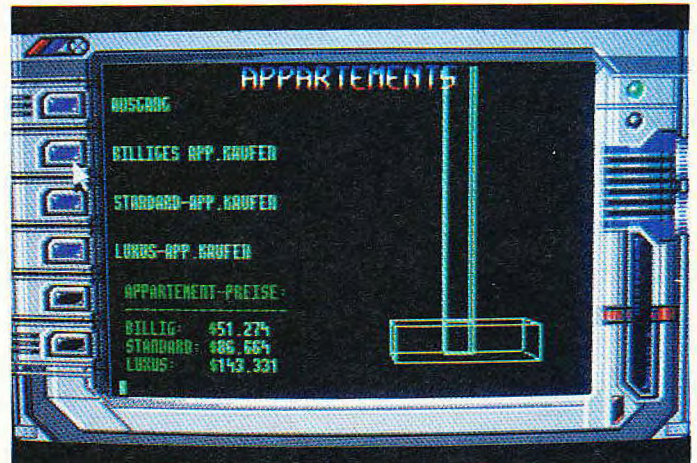
Genre: Strategie  
Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**  
in Vorbereitung

**AMIGA** 70%  
Grafik: 62% Sound: 44%  
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant



Neue Apartments werden einfach auf die alten draufgebaut



An der Wetterprognose kann man abschätzen, wann es zu Nahrungsmittelpässen kommt

ein Spielziel einigt, z.B. "die meisten Mieter nach fünf Jahren". Jede Spielrunde entspricht einem Monat. Ihr bebaut die Grundstücke Eures Stadtviertels mit vier-, sechs- oder neunstöckigen Trägern, auf die Ihr schließlich bis zu 18 Apartments klebt. Ihr habt die Wahl zwischen spottbilligen Standard- oder Luxusapartements. Dementsprechend sind die Preise gestaffelt. Doch das ist nicht der einzige Komfort, den der Makler seinen Mietern bietet, um sie bei Laune zu halten. In der Zukunft hat er nämlich auch für Lebensmittel, Wasser und Energie zu sorgen. Um genügend davon zu sammeln, spielt Ihr drei Ge-

schicklichkeits-Actionsequenzen. Habt Ihr ausreichend Geld, könnt Ihr einen Roboter mit einem entsprechenden Modul ausstatten und ihn zum automatisierten Pflanzenpflücken oder Wasserholen schicken. Weitere Module programmieren Euren Droiden, fremde Roboter anzugreifen, gegnerische Apartments zu zerstören oder eigene zu reparieren.

Eine Möglichkeit, illegal an diese Cartridges ranzukommen, ist die Sky-Dim-Bar im Westend (ebenfalls ein Punkt im Hauptmenü). Dort könnt Ihr auch das Spielcasino besuchen oder zum Robotereinkauf gehen. ri

# COMPRO 386/33

33 MHz, 64 KB-Cache, 2MB (opt. 64MB),  
Mini-Tower mit Speed-Display, 1,44 MB Floppy,  
VGA-Graphikkarte 512KB-16 Bit. dt. Tastatur.

# ATI - SOUNDKARTE-FX

Soundblaster / Adlib-kompatibel, Stereo,  
44KHz, 8 Watt incl. Stereo-Boxen, 2 Jahre Garantie

Weitere Preise:

SVGA-Karte 1MB, Iseng 4000, 1048x768 bei 256 Farben: nur DM 235.-

SVGA-Color-Monitor, 1048x768: nur DM 595.-

Festplatte Seagate 69MB, 19ms: nur DM 555.-

Druckerkabel, ca 1,8m: nur DM 9,99 Mouse mit Mousepad nur DM 49.-

P/N Versand ab DM 50.- zzgl. Porto und Verpackung.

Lieferung gegen Vorkasse und Nachnahme - Ausland nur Vorkasse.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an! Lieferung solange Vorrat reicht.  
NSC - GmbH - Bgm-Müller-Str. 1 - 8080 Fürstenfeldbruck - Tel.: 08141/41400 - Fax: -41772

# 1699 369



## Computerspieleverleih



**IBM**  
**S.Famicom**  
**Mega Drive**  
**Game Boy**  
**Amiga**

Verleih u. Verkauf von  
Hard- u. Software

Theresienstr.152  
8000 München 2  
Tel: 089-522787  
Fax: 089-5233467

## Computersoftware Steffen Müller

Richtofenstr. 159 • 8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

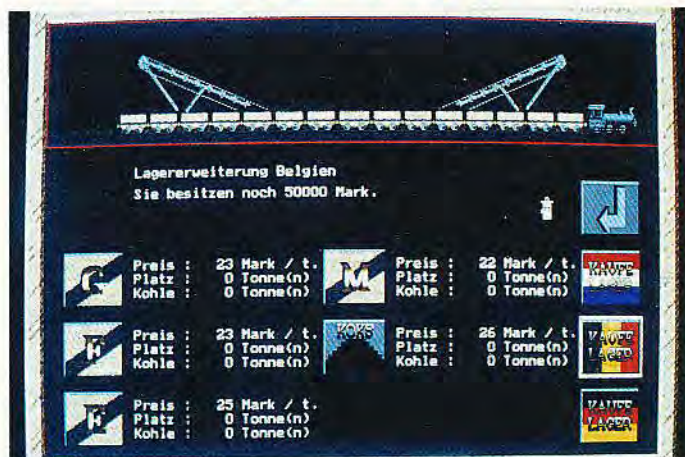
	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3D Konstruktion Kit + Video, kpl. dt.	114,00	105,00	Immortal (1 MB) dt.	59,50	59,50
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50		Infestation dt.	53,00	53,00
Antares kpl. dt.	59,50		It came 1., Dessert (1 MB) dt.	69,80	69,80
Armour-Geddon	58,00	58,00	J. Bond Unterwasser Agent dt.	57,50	57,50
Back to the Future 3 dt.	59,50		Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Bledlands dt.	56,00	56,00	Lesare Start Larry II kpl. dt.	84,50	84,50
B.A.T. kpl. dt.	76,50	86,00	Lemmings dt.	57,00	57,00
Bandit Kings of China dt.	75,00		Loom kpl. dt.	69,50	69,50
Beardtale 3 dt.	60,00		Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00
Brat dt.	58,50	68,50	Loss of Doom dt.	59,50	59,50
Battle Command dt.	59,50	58,00	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Battle Storm dt.	69,50	69,50	M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00
Billy the Kid dt.	59,50		Magpi Isaree kpl. dt.	57,00	57,00
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00	Magatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50		Mid Winter kpl. dt.	61,50	61,50
BLUE MAX	71,50	71,00	Monopoli Residence dt.	57,00	57,00
Buck Rogers kompl. dt.	79,50		Midwinter 2 kpl. dt.	74,50	74,50
Bundesliga Manager kpl. dt.	53,50	53,50	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00	M.U.S.S. kpl.	69,50	69,50
Cadaver Level Disc dt.	38,50	38,50	NAM "VIETNAM" dt.	67,50	67,50
Castle Master dt.	58,00	58,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Celtica GT Rally dt.	58,00	58,00	Obitus (mit 1. Stern) dt.	75,50	75,50
Centurion Defender of Rome dt.	59,50	59,50	On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00	Opinionator Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	57,00	Paradise 90 dt.	59,50	59,50
Charge of Light Brigade dt.	67,50	67,50	PGA Tour Golf dt.	59,00	59,00
Chry Challenge dt.	57,00	57,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Chuck Yeag. 2.9 dt. Anl.	62,00	62,00	Populous dt.	69,50	69,50
Operation Combat	69,50	69,50	Powermanger dt.	64,50	64,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Contact Middle East	67,00		Reinard Lycoon kompl. dt.	59,50	59,50
Corporation dt.	59,50	59,50	Return of Medusa kpl. dt.	62,50	62,50
Corn Does Not Pay dt.	39,45	39,45	Red Storm Rising dt.	57,00	57,00
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	Ricochet 2 dt.	57,00	57,00
Cruise for a Corps kompl. dt.	69,50	69,50	Romance of 3 Kingdoms	90,00	90,00
Damocles dt.	36,00	36,00	Soull & Orestesons dt.	62,50	62,50
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Scand Front, 1 MB	70,00	70,00
Dinosaurs dt.	51,50	51,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Domination dt.	36,00	36,00	Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Sim City dt.	67,00	67,00
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Space Quest III kpl. dt.	84,50	84,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00	Space Quest II dt.	39,50	39,50
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00		SECRET OF MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Exterminator dt.	57,00	57,00	Shelby 7 kpl. dt.	62,50	62,50
Fate Gates of Dawn kompl. dt.	69,50		Storm Across Europe	74,50	74,50
F-15 Strike Eagle II dt.	74,50	74,50	Stratego dt.	59,50	59,50
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Tesla Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
F-16 Falcon + Miss -Disc 1+2, dt.	79,50	79,50	Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Tomb Raider	99,00	99,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Turrican II dt.	59,50	59,50
Fight of the Intruder dt.	78,50	78,50	Ultima IV	62,50	62,50
Flight Simulator II dt.	89,00	89,00	Ultima V dt.	72,50	72,50
Genghis Khan dt.	77,50	77,50	Ums II dt. Anl.	67,50	67,50
Great Courts II kpl. dt.	64,50	64,50	Virtual Reality, Vol. 1 oder 2 je	59,50	59,50
Gunboat 1 MB	67,50		Warlock the Avenger dt.	58,50	58,50
Gunship dt.	58,50	58,50	Wild West World kpl. dt.	62,50	62,50
Harpoon dt.	70,00		Wolfpack dt. (1 MB) dt.	69,50	69,50
			Wrath of Demion dt.	63,00	63,00

### AMIGA-SONDERANGEBOTE

Amiga Powerpack (6 Stk.)	24,90	Karting Grand Prix	19,90	Ritter kpl. dt.	29,50	AMIGA MAUS	49,00
P-47 Thunderbolt dt.	29,50	Las Vegas	19,90	Sherman M. 4	34,50	AMIGA 500 Speichererw.	89,00
Day of the Viper dt.	39,50	Moonwalker dt.	39,50	Star Goose	24,90	abschbar + Uhr	89,00
Bangers Tale II dt.	34,50	Novormind	19,90	Strike Force		AMIGA oder ATARI-LAUFWERK	
Danger Freak	19,90	Outlands	24,90	Harrier dt.	34,50	SI,MI,LINE 3,5 Extern	169,00
Dest. of the Crown dt.	34,50	Prospector	19,90	Archipelagos	24,50	AMIGA 500 Super Powerpack	
Dungeon Quest	29,50	Knight Forcer	28,90	X-Dux	19,90	- Kni Wörds (Textverarbeitung)	
Football Manager dt.	24,90	Colorado dt.	39,50	Zynaps	19,90	- Fusion Paint (Malprogramm)	
F/A-18 Interceptor dt.	39,50	E-Molton	24,50	XR-35 Fighter Miss	19,90	- Indiana Jones Kick all	111,00
Cloud Cingdorns dt.	39,50	North and South	34,50	Carrier Command dt.	29,50	- F/A-18 Interceptor	
Prehistoric Tale	39,50	On Safari	19,90	Spaco Ace dt.	39,50	ATARI LYNX-Zubeh.	197,00
		Rambo 3	29,50	Simulora	39,50	GAME BOY + Geböhör.	154,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,00 DM, Nachnahme + 8,00 DM, Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + 12,00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarton + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich, 24 Std. Anruhrbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spielen versandkostenfrei.

## Angeschwärzt



Bekannte Menüs in neuem Grafikkleid (MS-DOS/VGA)

# Black Gold

Wirtschaftsminister Möllemann verhandelt wenig erfolgreich mit den Kumpels an Rhein und Ruhr um den Abbau ihrer Arbeitsplätze. Zur gleichen Zeit veröffentlicht Starbyte die Wirtschaftssimulation "Black Gold". Anders als im wirklichen Leben, hat die Kohle im Spiel noch eine glänzende Zukunft vor sich. Wir schreiben das Jahr 1899 und Ihr übernehmt eine aufstrebende Zeche irgendwo im Ruhrgebiet.

Euer Ziel dürft Ihr selber festlegen. Gewonnen hat derjenige, der entweder eine be-

stimmte Geldsumme verdient, eine bestimmte Menge Kohle fördert oder die meisten Grubenfelder besitzt. Wie üblich spielt Ihr entweder gegen menschliche Gegner oder drei Computergrubenbesitzer in drei Schwierigkeitsstufen. Ihr könnt in der Bank um einen Kredit ersuchen und Euer Geld gewinnbringend anlegen — auf dem Arbeitsamt gibt's wie immer preisgünstige Arbeiter. Natürlich fehlt auch eine Halde nicht, auf der Ihr Kohle zwischenlagern könnt, bevor Ihr sie an den Großhändler weiterverkauft.

Langsam reicht's: Eine Idee bis zum Letzten auszuquetschen ist zwar legitim, ärgerlich wird es aber, wenn die Spiele sich dadurch immer ähnlicher sehen. Black Gold hat eine fatale Ähnlichkeit mit dem Vorgängerprogramm "Winzer". Anfangs



schichte handelt. Zum Glück können ein paar neue Handlungsmöglichkeiten den Kumpel wieder persönlicher stimmen. Zumal durch ein paar digitalisierte Bilder die damalige Goldgräberstimmung ganz gut überkommt. Trotzdem wünsche ich

mir für die Zukunft etwas mehr Abwechslung beim Handeln und weniger spielerische Routine.

STECK BRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS 48%

AMIGA

Grafik: 44% Sound: —

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

C 64

in Vorbereitung

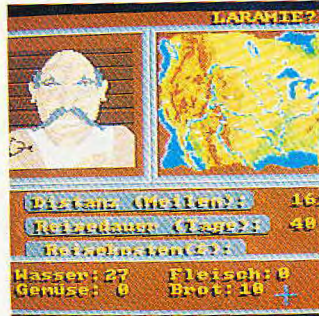
in Vorbereitung

## Stümpferhaft

### Far West

*hilfe* Wer sich schon immer mal als Wildwestheld versuchen wollte, für den kommt "Far West" von Automagick Industries gerade recht. Nachdem Ihr Euren persönlichen Helden in einem rollenspielähnlichen Editor zusammengestellt habt, findet Ihr Euch im New York des Wilden Westens wieder. In dieser Welt könnt Ihr Euch nach Herzenslust austoben und durch Spielen einiger strategischer und actionreicher Szenen zum Helden oder Ganoven werden.

Selbst Winnetou-Fans sollten "Far West" an der nächsten Flußbiegung vergraben. Das Spiel setzt sich aus einem zusammenhanglosen Durchein-



Reisen kann man im Schiff, mit der Kutsche, oder zu Pferd

ander verschiedener Action- und Strategieszene zusammen. Auch die Grafik und das übrige Ambiente sind lieb- und geschmacklos. *ri*

## Privatschloß gesucht

### Kings Quest V

*gelbt so* Nach König Grahams Gesundheitskur zwischen Kings Quest IV und V wartet schon ein neues Abenteuer auf ihn. Vor gut einem Jahr testeten wir die MS-DOS-Fortsetzung der Sierra-Serie. Die Story war zwar nett erdacht, im Umfang jedoch zu mager konzipiert. Es gibt keine knackigen Puzzles, sondern hauptsächlich nur durch Ausprobieren zu lösende Problemchen. Zudem war Kings Quest V auf einem AT schon recht langsam, worunter die Spielbarkeit litt. Leider bringt auch die Amiga-Version in puncto Geschwindigkeit und Umfang keine Neuerungen. Auf einem normalen Standard-Amiga ist



Die Grafik wurde in 32 Farben gepinselt (Amiga)

Kings Quest V gähnd langsam, wenigstens die Grafik wurde nochmal überarbeitet, Atmosphäre und viel Spielspaß vermißt man trotzdem. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Automagick, Zirka-Preis: 80 Mark

#### MS-DOS

nicht geplant

#### AMIGA 29%

Grafik: 25% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

#### ATARI ST

nicht geplant

#### C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

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

#### MS-DOS 66%

Grafik: 73% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

#### ATARI ST

nicht geplant

#### AMIGA 66%

Grafik: 71% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

#### C 64

nicht geplant

## GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

069 - 2977647 & 089 - 488074 & 0161 - 2830778



SEGA MEGA	Price	Game	Price	Game	Price	Game	Price
Aeroblaster	69,90	Jewel Master	69,90	Golf	39,90	Populous	49,90
Airwolf	69,90	Ka - Ge - Ki	49,90	Halley Wars	45,90	Pro Baseball	79,90
Aleste	69,90	Magical Hat	49,90	Head Busters	25,90	Chase HQ	12,90
Alien Storm	69,90	Megatrax	49,90	Monaco GP	45,90	Yaksa	12,90
Altered Beast	19,90	Mercs	79,90	Ninjala	49,90	Final Lap Twin	29,90
Arrowflash	33,90	Might & Magic	89,90	Outrun	45,90	Moto-Roader	29,90
Atomic Robokid	59,90	Moonwalker	29,90	Putt'n Putter	45,90	P 47	29,90
Bare Knuckle	75,90	Monsterlair	39,90	Quackshot	45,90	R - Type I	39,90
Basketball	59,90	Outrun	79,90	Space Harrier	45,90	Vigilante	29,90
Batman	69,90	PGA Golf	79,90	Sonic Hedgehoc	49,90	Wonderboy	29,90
Bimini Run	69,90	Phantasy Star II	129,90	Wonderboy	45,90	World C. Tennis	69,90
Blockout	69,90	Phantasy Star III	129,90	GAMEBOY	29,90	AMIGA	
Bonanza Bros.	59,90	Quackshot	69,90	Lightplayer	29,90	Battle Isle	63,90
Crackdown	39,90	Raiden	99,90	(Licht/Lupe)	19,90	Bundesliga Prof.	63,90
Dangerous Seed	49,90	Rambo III	55,90	Caseboy	45,90	Capcom Coll.	63,90
Darius II	79,90	Road Rash	79,90	Akkuset	15,90	Face Off	50,90
Devil Crush	79,90	Rolling Thunder	79,90	Smartboy	35,90	Final Fight	50,90
Dick Tracy	35,90	Shadow Dancer	44,90	Alleyway	35,90	Flames of Freed.	67,90
D J Boy	29,90	Shining Darkness	129,90	Castlevania	49,90	Flight of Intruder	75,90
Dynamite Duke	49,90	Sonic Hedgehoc	69,90	F1 Race (o.4 Ad.)	39,90	Hard Nova	50,90
E - Swat	27,90	Super Monaco GP	79,90	Motocross	39,90	Kings Quest 5	75,90
EA Hockey dt.	99,90	Super Shinobi	69,90	Nemesis	29,90	Last Ninja 3	58,90
El Viento	79,90	Starcontrol	75,90	Qix	29,90	Lotus Esprit 2	50,90
Elemental Master	69,90	Starflight	99,90	Quarth	29,90	Magic Pocket	50,90
Exile	99,90	Thunderforce III	79,90	S. - FAMICOM		Megalomania	63,90
Fatal Labyrinth	59,90	Turrican	89,90	Joystick JB King	179,90	Outrun Europe	50,90
Fatal Rewind	89,90	Valis III	69,90	Actraiser	69,90	Pegasus	50,90
Fighting Master	79,90	Volleyball	55,90	Big Run	59,90	Rodland	50,90
Gainground	49,90	Wonderboy 3	39,90	Castlevania	119,90	R - Type 2	58,90
Ghostbusters	25,90	World Cup Soccer	69,90	Gradius	79,90	Silent Service 2	67,90
Ghouls'n Ghosts	59,90	GAME GEAR		Ghost'n Ghouls	109,90	Strike Fleet	55,90
Golden Axe	55,90	Grundgerät dt.	269,90	Dodgeball	99,90	Terminator 2	50,90
Golden Axe II	79,90	Akkuset	59,90	Hyper Zone	99,90	Tip Off	50,90
Gynoug	75,90	Widegear	29,90	Darius Twin	89,90	Traders	58,90
Hurricane	35,90	Aleste	59,90	EDF	109,90	Utopia	63,90
Insector X	35,90	AX Battler	45,90	Formation Soccer	99,90	MS-DOS	
James Pond	69,90	Baseball	45,90	Lemmings	109,90	F117 A Nighthawk	75,90
John Madden	69,90	Frogger	45,90	Little Ninja	99,90	Great Courts 2	63,90
		Galaga '91	49,90	Pilotwings	69,90	Gunship 2000	75,90
						Larry IVGA	75,90



## Earl, die Zweite

### Earl Weaver Baseball 2

*gibt's so* Wer Baseball nicht kennt, sollte hier gar nicht erst anfangen. Das (englische) Handbuch setzt viel Detailkenntnis über den Spielablauf voraus. Baseball-Kenner finden ein wahres Feuerwerk an Optionen — sowohl als Leiter einer Mannschaft wie als Spieler auf dem Feld kann man sich versuchen. Der Computer übernimmt jeden dieser Parts wahlweise. Durch 3-D-Technik ist das Geschehen aus jeder Perspektive erkennbar, doch die Sprites wirken teilweise überschlanke oder zentnerschwer — je nach Zoom-Faktor. Wer auf schöne



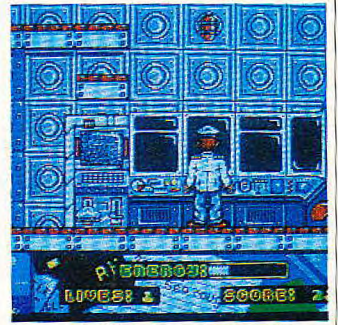
3D macht's möglich: Baseball aus allen Perspektiven

Grafik Wert legt, wird hier nicht bedient. Wohl aber die Fanatiker des Sports, die exakte Statistiken und genaue Flugbahnphysik wünschen. Nur für Freaks. *bs*

## Flinker Blinker

### Titanic Blinky

*gibt's so* Geheimagent Blinky muß den machthungrigen Hackensack auf seiner gehobenen Titanic aufspüren, denn dieser Schurke hat Böses mit einem gekidnapptem Superwissenschaftler im Sinn. Ihr schlüpf nun in die Rolle des Geisterspions Blinky. Um in den nächsten Level zu kommen, solltet ihr alles aufsammeln, was nicht nie- und nagelfest ist. Blinky kann sich gegen Bösewichte, die auf seine Agenten-Power aus sind, mit seiner Ektoplasma-Phaser-Haubitze wehren. Das Spielfeld scrollt leider nicht, sondern wird umgeblättert, sobald ihr den Bildschirmrand erreicht. Als Budget-Software hat "Titanic



Der ewiglächelnde Superspion

"Blinky" durchaus eine Existenzberechtigung. Die comicartige Grafik ist sogar stellenweise amüsant. Steuerung und Sound sind halbwegs gut gelungen. *kn*

**STECK BRIEF**

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 65%**

Grafik: 54% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Zeppelin, Zirka-Preis: 50 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 50%**

Grafik: 50% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

## Bo knows Baseball

### TV Sports Baseball

*gibt's so* Dieses Cinemaware-Produkt gibt's in den USA unter dem Namen "Bo Jackson Baseball", ist also kein "echter" Cinemaware-Titel. Ansonsten ist es das krasse Gegenstück zum Konkurrenzprodukt "Earl Weaver Baseball 2": Die Grafik ist schön und gut erkennbar, dafür wurde spielerisch alles ein wenig vereinfacht. Auch hier gibt es Ligamodus und viele andere Feinheiten, doch Einsteiger kommen mit diesem Programm besser zurecht. Wie schon bei "TV Sports Boxing" hat man den TV-Charakter etwas zurückgeschraubt.



Nettere Grafik, seichteres Spiel und in Europa ohne Bo

Trotz einfacherer Steuerung gilt auch hier: Wer die Baseball-Regeln nicht kennt, wird keinerlei Freude haben — die Anleitung geht von entsprechenden Kenntnissen aus. *bs*

**STECK BRIEF**

Genre: Sport  
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 65%**

Grafik: 64% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

## MultiMedia Soft

5100 AACHEN Mörgensstraße 4 und 5160 DÜREN Südstraße 24

Vermietung und Verkauf von Computerspielen!

Wir verleihen Computer und Zubehör aller Art (AT 286, AT 386, Drucker, Scanner, CD-ROM Laufwerke, CDTV, Soundkarten, Joysticks oder einfach alles was Sie möchten).

>>> Wichtig <<<

Wir suchen Partner, die den Sprung in die Selbständigkeit wagen und das Konzept von **MultiMedia Soft** übernehmen wollen.

Interessenten rufen bitte an.  
Tel. 0241/407893 (von 16 - 20 Uhr)

## MEGABOINK

Masters of Video - Games

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER FAMICOM

GAMEBOY

GAME GEAR



Versand + Laden  
Laden (Mo-Mi-Fr: 14.-19.00)  
24h Bestellannahme !!!

KR. REGENSBURG : Prüfeninger Weg 9 \* 8401 Pentling

0941\*998376

# Peksoft Januar-News

## Hot News:

von Sierra für PC:  
Castle of Dr. Brain 99,--

Ready Soft's neue Version:  
Dragon's Lair 99,--

## AMIGA:

Cisco Heat	69,--
Face Off	74,--
First Samurai	69,--
King's Quest 5 dt.	114,--
Last Battle	74,--
Lone Wolf	74,--
Lotus 2	69,--
Pegasus	69,--
Pitfighter	74,--
Populous 2	84,--
Robocod	69,--
Shadow Sorcerer	69,--
Super Space Inv.	74,--
Suspicious Cargo	69,--
*****	
Cisco Heat	69,--
King's Quest 5 dt.	114,--
Pitfighter	84,--
Police Quest 3	99,--
Shodow Sorcerer	79,--
TV Sports Baseball	94,--
TV Sports Boxing	94,--
Turtles 2	69,--

## PC:

Müllerstraße 44  
Testen & Kaufen  
8000 München 5



089-2609380

## computerspiele/tests



### Starflight II

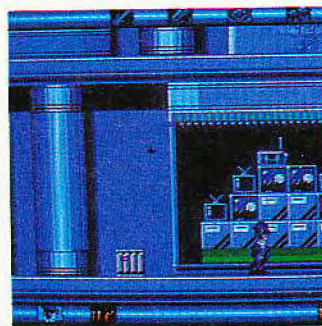
Mehr als einhalb Jahre hat es gedauert, bis die Amiga-Umsetzung des MS-DOS-Klassikers "Starflight II" fertiggestellt wurde. Im Vergleich zum Original hat sich am Spielkonzept nichts verändert. Lediglich die Festplatteninstallation macht Probleme. Spielt man von Diskette, muß man zwar lästige Wartezeiten in Kauf nehmen, aber das fantastische Spielprinzip hilft über die kleinen technischen Unstimmigkeiten hinweg. Strategiefans sollten zupacken. *ri*

Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 81%**

Grafik: 38% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel



### Blues Brothers

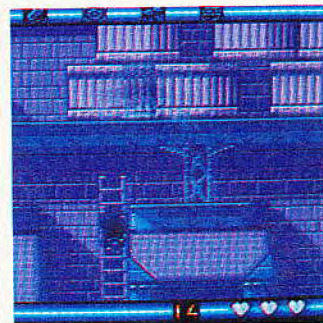
Die Brüder suchen in fünf Levels nach Gitarre, Mikrophon, Verstärker, Konzertplakat und -genehmigung, um eine Band zu gründen. Leider ist die Umsetzung nicht so elegant gelungen, wie das ordentliche Amiga-Original. Die Jungs mit einem analogen Joystick durch die vier Levels zu steuern, endet in einem Rumgezerre am Joystick, da die Sprites entweder zu langsam oder zu schnell laufen. Die EGA/VGA-Grafik sieht recht anständig aus. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Titus  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 61%**

Grafik: 63% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel



### Blues Brothers

Die beiden Helden Jake & Elwood müssen auch in der ST-Umsetzung in fünf Levels diverse Gegenstände sammeln. Der ST-Umsetzung mangelt es allerdings an technischer Finesse. Der Bildausschnitt wird nicht, wie in der Amiga-Version, permanent und butterweich pixelweise gescrollt, sondern Bildschirm für Bildschirm umgeblättert. Dadurch kann man schlechter abschätzen, ob im nächsten Bildschirm ein Gegner versteckt ist. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Titus  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 61%**

Grafik: 60% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer



### Projekt Prometheus

Ein deutsches Textadventure zu programmieren, ist immer eine löbliche Sache. So können sich auch Leute, die nicht perfekt Englisch sprechen, durch ellenlange Texte wühlen und den Parser rauchen lassen. In "Projekt Prometheus" ist das mit dem Parser so eine Sache. Besonders auf dem C 64 ist die Geduld des Spielers gefordert: Bis der Computer einen Befehl gefressen hat, sind oft mehrere Versuche nötig. *vw*

Genre: Text-Adventure  
Hersteller: Bomico  
Zirka-Preis: 50 Mark

**C64 24%**

Grafik: 22% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

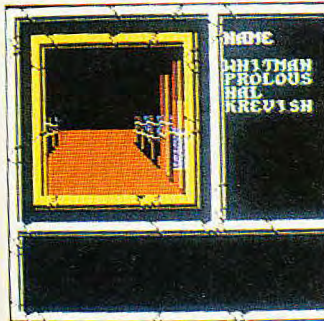


### Winzer

Genau das Richtige für Schluckspechte und Wein-Liebhaber. Auch in der ST-Version bewirtschaftet Ihr einen eigenen Weinberg und versucht, durch geschicktes Handeln viel Profit aus den Trauben zu pressen. Im Gegensatz zur Amiga- und PC-Version hat sich rein gar nichts geändert. Wer auf diese Art von Wirtschaftssimulationen sieht, wird recht originell bedient. Spielerisch hebt sich Winzer kaum von der Masse an ähnlichen Programmen ab. *vw*

Genre: Wirtschaftssimulation  
Hersteller: Starbyte  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 53%**  
Grafik: 26% Sound: 29%  
Schwierigkeit: mittel

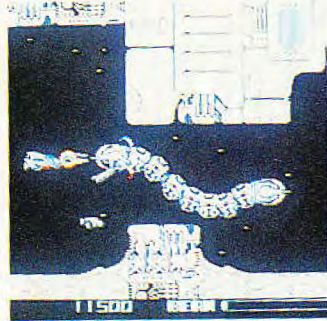


### Gateway to the Savage Frontier

Rollenspieler auf dem C64 verfügen über jede Menge Geduld und lassen sich auch durch längere Ladezeiten nicht aus der Ruhe bringen. Im aktuellen Fall ist man angenehm überrascht. Der eingebaute Schnelllader versteht sein Handwerk und schont die Nerven. "Gateway" ist ein grundsolides SSI-Rollenspiel. Da Gateway eine der letzten SSI-Umsetzungen für den C64 sein wird, sollten Fans zuschlagen. *vw*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: SSI  
Zirka-Preis: 80 Mark

**C64 73%**  
Grafik: 59% Sound: 7%  
Schwierigkeit: leicht



### R-Type II

Die Hintergrundgrafik nahezu verschwunden, der Sound abgespeckt: schlechter als auf dem Amiga spielt sich die ST-Version des Ballerknüllers jedoch nicht. Im Gegenteil: Der super-unaufgeregte Gegner des ersten Levels hat im Rahmen der Umsetzung einiges an Grimmigkeit eingebüßt. Sonst hat sich spielerisch nicht allzu viel getan. Womit "R-Type II" in den Kreis der empfehlenswerten ST-Action-Spiele aufgenommen ist. *wi*

Genre: Action  
Hersteller: Activision  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST 65%**  
Grafik: 72% Sound: 68%  
Schwierigkeit: mittel



### The Killing Game Show

Vortrefflich gelungen ist die ST-Version eines Spiels, das mich schon auf dem Amiga begeisterte. Bei der "Killing Game Show"-Umsetzung wurde außer den Soundeffekten des eindrucksvollen Intros und der Sprachausgabe nichts vergessen. Martyn Chuddley zeigt, daß er den ST noch besser kennt als den Amiga und macht das Spiel um Plattformen und Extrawaffen zu einem der besten Actionprogramme auf dem ST. *wi*

Genre: Action  
Hersteller: Psygnosis  
Zirka-Preis: 80 Mark

**ATARI ST 72%**  
Grafik: 70% Sound: 61%  
Schwierigkeit: mittel

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X  
**SOUNDBLASTER**  
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 297.-  
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 325.-  
X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox

Adlib Soundkarte System 189.-  
Adlib Soundkarte 299.-  
Adlib Soundkarte 349.-  
Adlib Soundkarte 299.-

Okay Soft  
**POWERSET: SOUNDBLASTER 2.0 & STEREO OPTION 398.-**  
Leisure LARRY 5  
... über alle anderen Spezialangebote!

- CRASH 82,90
- ELITE 82,90
- F-117 N 79,90
- FALCON 86,90
- CIVILIZATION 82,90
- GREAT COURTS II 69,90
- GUNSHIP 2000 dt./Atl. 82,90
- HEART OF CHINA dt./VGA 84,90
- KAISER ST 91,90
- KINGS QUEST V dt./Vers./VGA 89,90
- LARRY I dt./Vers./VGA 82,90
- LARRY 5 VGA dt./Atl. 84,90
- LEMMINGS dt./Atl. 74,90
- LIPS dt./Atl. 83,90
- LUSATDISK.1 - 5 16 39,90
- LONG BOW Sierra 82,90
- MAC ARTHUR'S WAR 76,90
- MEGA FORTRESS 69,90
- NIGHT 5 MAGIC 3 76,90
- MONKEY ISLAND II VGA 71,90
- POLICE QUEST 3 VGA 82,90
- POOL OF DARKNESS 69,90
- RED BARON dt./Vers./VGA 82,90
- S.WEAPONS O.LUFTW. 82,90
- SPACE QUEST I VGA 82,90
- SPACE QUEST IV dt./Vers. 82,90
- WILLY BEAMISCH dt./Atl./VGA 82,90
- WING COMMANDER II dt. 82,90
- SPEECH ACCESS.PACK 38,90

PC Liste kostenlos

**Okay Soft**  
Am Graben 2 \* W-8471 WEIDING  
☎ 09674-1279 Fax -1294  
hotline new's -8405



### Flight-Yoke 2000

Der Profi-Joystick für Microsoft's Flight Simulator und viele andere IBM PC Spiele

nur **199,- DM**

Händleranfragen erwünscht

KBM Computer  
z. H. Kevin Moore  
Hans-Böckler-Str. 14  
D-6361 Niddatal  
Telefon 06034/6333  
Telefax 06034/6323  
Nur Versand!

# Decom

COMPUTER + VIDEOGAMES  
Telefon 02205/6624 10-18 Uhr

#### AMIGA

7 Colours	dt.	54,90 DM
Advantage Tennis	dt.	a.A.
AH-73 Thunderhawk	kompl. dt.	79,90 DM
Air Bus 320	dt.	109,90 DM
Alien Breed	dt.	69,90 DM
Battle Isle	dt.	89,90 DM
Bundesliga Manager 2	kompl. dt.	69,90 DM
Black Gold	kompl. dt.	79,90 DM
Blues Brothers	dt.	59,90 DM
Celtic Legends	dt.	89,90 DM
Cruise for a Corpse	kompl. dt.	79,90 DM
Death Knights of Krynn	kompl. dt.	84,90 DM
Deuteros	kompl. dt.	84,90 DM
Die Kathedrale	kompl. dt.	89,90 DM
Eye of the Beholder	kompl. dt.	84,90 DM
Face off	kompl. dt.	69,90 DM
Fate Gates of Dawn	kompl. dt.	84,90 DM
Formula One G. P.	dt.	a.A.
Flight of the Intruder	dt.	99,90 DM
Kings Quest V	dt.	109,90 DM
Last Ninja III	dt.	74,90 DM
Leisure Suit Larry 3	kompl. dt.	89,90 DM
Latus Turbo Challenge 2	dt.	69,90 DM
Mad TV	kompl. dt.	a.A.
Magic Pockets	dt.	69,90 DM
Mega lo Mania	kompl. dt.	79,90 DM
Midwinter II	kompl. dt.	89,90 DM
Out run Europe	dt.	64,90 DM
Pitfighter	dt.	a.A.
Rise of the Dragon	kompl. dt.	89,90 DM
Silent Service II	dt.	84,90 DM
Starflight 2	dt.	69,90 DM
Strike Fleet	dt.	69,90 DM
Traders	kompl. dt.	84,90 DM
Utopia	kompl. dt.	84,90 DM
Winzer	kompl. dt.	79,90 DM

#### VORBESTELLUNGS- ANGEBOTE

Monkey Island II	kompl. dt.	69,90 DM
Indiana Jones IV	kompl. dt.	69,90 DM
Wing Commander	kompl. dt.	69,90 DM
BAT 2	kompl. dt.	74,90 DM
Populous 2	dt.	69,90 DM
Megatraveller 2	kompl. dt.	79,90 DM
Elvira 2, The jaws...	kompl. dt.	79,90 DM
Mule	kompl. dt.	79,90 DM

#### IBM PC

Bloodwych	dt.	99,90 DM
California Games II	engl.	84,90 DM
F-14 Tomcat.	dt.	109,00 DM
Games Winter Challenge	dt.	99,90 DM
Gunship 2000	dt.	99,90 DM
Kings Quest V (VGA)	engl.	99,90 DM
Leisure Suit Larry V	dt.	99,90 DM
Police Quest III VGA	dt.	99,90 DM
Return of Medusa 3,5	kompl. dt.	89,90 DM
Riders of Rohan	dt.	99,90 DM
Robin Hood	kompl. dt.	74,90 DM
Speedball 2	engl.	89,90 DM
Willy Beamish	dt.	109,00 DM
Wing Commander II	dt.	99,90 DM
Wing Commander II	dt.	99,90 DM
Speech Pack	dt.	49,90 DM

#### SEGA MEGA DRIVE

Bar Knuckle (Streets of Rage)	dt.	99 DM
EA Icehockey	dt.	109 DM
Phantasy Star III	dt.	139 DM
Road Rash	dt.	109 DM
Turrican	dt.	119 DM
u.v.m.		

Alle Titel in dieser Anzeige lieferbar!!!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.

Druckfehler, Irrtümer, Zwischenverkauf und Teillieferung vorbehalten.

Weitere Software für IBM-PC, SEGA, NINTENDO, ATARI ST, AMIGA und CDTV auf Anfrage.

### Decom GbR, C+V Games

Pestalozziweg 40 • 5064 Rösrath  
Hotline: 02205/6624  
Fax: 02205/81649  
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.  
Nur Versand.

Bei Bestellung von Minderjährigen bitte schriftliche Bestätigung der Erziehungsberechtigten.







# KONAMI SOFT Report

STYLE OF H...  
STARRING M...



Qual der Wahl:  
Mehr Systeme als  
je zuvor tummeln sich  
auf dem Markt.  
Wir nennen die Tops  
und warnen  
vor Flops.

LEN

**L**ang ist's nicht mehr bis zum Weihnachtsfest. Wer sich dieses Jahr eine Konsole auf den Wunschzettel setzen möchte, steht vor einer harten Entscheidung: Ein Mega Drive oder gleich ein Super Famicom? Das altehrwürdige NES als schnuckelige Zweitkonsole? Den Game Boy oder den Game Gear für unterwegs? Gab's da nicht mal ein Wundergerät namens Neo Geo zum Supersparpreis? Wie vor zwölf Monaten nehmen wir uns auch diesmal die Zeit, den Konsolenmarkt zu sichten und die einzelnen Systeme vorzustellen. Unseren Videospelreport teilen wir dazu in vier Rubriken: Zu Beginn präsentieren wir die 16-Bit-Konsolen, danach die 8-Bit-Geräte und alle Handhelds. Das jeweils marktführende System nimmt dabei den Hauptteil der Seite ein. Schließlich spendieren wir unter der Überschrift "Zukunft und Vergangenheit" auch den Exoten und Importkonsolen unsere Aufmerksamkeit. Am Ende des Reports steht die große Vergleichstabelle mit allen technischen Daten und einer Beurteilung durch die POWER-PLAY-Redaktion. Alles in allem sollen die folgenden Seiten Euch die Kaufentscheidung gehörig erleichtern und den Blick in die Konsolenzukunft klären.

wi



KONSOLEN  
TEST  
**16**  
BIT

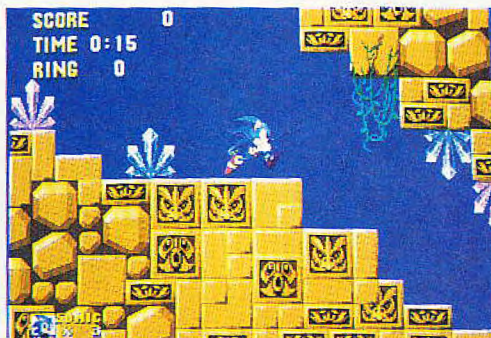


◀ Seit gut einem Jahr offiziell in Europa: Das Mega Drive hat Nintendo bereits viel Land abgerungen

Auf dem Super Famicom gibt's die beste Variante der Ritter-Saga "Ghouls'n'Ghosts" ▼

# Mega Drive

Das Mega Drive ist der große Gewinner des zurückliegenden Jahres: Mit geballter Hardware-Power, die das NES zur technischen Bedeutungslosigkeit verdammt, NECs brillanter Insiderkonsole PC-Engine den Todesstoß versetzt und gegenüber einem verspäteten Super Famicom bereits viel Boden gewann, hat Sega eines der heißesten Eisen der Unterhaltungselektronik in der Hand. 16-Bit heißt das Zauberwort, das vor Jahren schon den Computerbesitzern die Freudentränen in die Augen trieb und das durchs Mega Drive erstmals auch für Konsolenfreunde interessant wurde. Dank 68000-Prozessor, Zehnkanaal-Stereosound und einer Bildschirmauflösung von 320 x 224 Pixel hatten bereits die ersten Spiele (mittlerweile schon wieder zwei Jahre alt) Automatenqualität. Auch 1991 war kein Ende der Spielflut abzusehen. Im Gegenteil: Sega klotzte mit großen Namen zu guten Spielen ("Mickey Mouse in the Castle of Illusion", "Dick Tracy"), schuf Rollenspieluniversen ("Shining in the Darkness", "Phantasy Star"-Serie) und etablierte sogar einen neuen Serien-Kulthelden, den rasenden Wunderigel "Sonic". Auch die Fremdhersteller, die durch die erdrückende Nintendo-Vormachtstellung in Japan lange Zeit eher vorsichtig mit dem Mega Drive liebäugelten, wurden nun auf Segas 16-Bitter aufmerksam. Taito und Namcot in Japan, Electronic Arts,

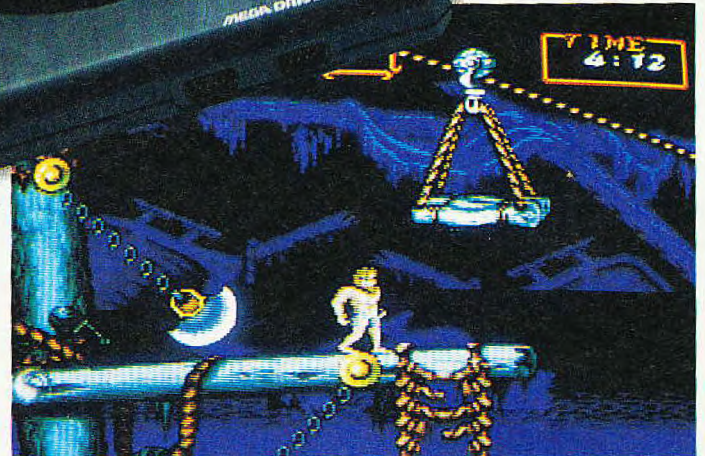


A Star is Born: Segas Sonic gesellt sich zu Shinobi und Wonderboy

Tengen, und Accolade in den Staaten und Europa gehören zu den zuverlässigen Spielgelieferanten. Daneben glänzen die kleinen Anbieter, von denen sich vor allem NCS mit Importhits wie "Hellfire", "Gynoug" und "Long Raiser" positiv hervortat.

Die Zukunft? Hält das angekündigte CD-ROM "Mega-CD", was erste Daten, Aussagen und Bilder versprechen, wird das Mega Drive auch die nächsten Jahre ganz oben auf dem Wunschzettel spielebegeisterter Kids stehen.

**Empfehlenswerte Spiele:** *Sonic the Hedgehog* (pfeilschnelles Action- und Geschicklichkeitsspiel), *Shining in the Darkness* (atmosphärisches und unkompliziertes Rollenspiel), *Musha Aleste* (Action pur), *Long Raiser* (Strategie-Meilenstein — leider bisher nur als Japan-Import erhältlich), *Castle of Illusion* (bezauberndes Jump'n'Run), *EA Hockey* (vortreffliches Icehockeyspiel) und der englische Strategiespielklassiker *Populous*.



## Gegenspieler

Kaum war der erste Jubel über Segas Mega Drive erstorben, wurde der Blick der Spielewelt ein weiteres Mal Richtung Fernost gezogen. Dort lockte Nintendo mit einem neuen Hardwarespielzeug und dem neuesten Teil der Mario-Serie. Lag's an der Super-Famicom-Hardware (16 Bit, Orchestersound, 3-D-Chip) oder am begehrtesten Modul des Jahres, "Super Mario World", — zwei Millionen Super Famicoms gingen schon in den ersten paar Tagen über den Ladentisch. Hierzulande müssen die Videospielewarte: Die amerikanische Version, Super-NES, wurde im Herbst offiziell vorgestellt, erst Ende nächsten Jahres soll's in Deutschland soweit sein. Genußzeit, die Wunderkiste genauer zu betrachten und eine heftige Diskussion einzuleiten: "Wer hat den besseren 16-Bitter: Nintendo oder Sega?" Ganz klären konnten auch unsere Kollegen von der VIDEO GAMES die Frage nicht; fest steht jedoch, daß die Ranzanz und Spielbarkeit der meisten Actionknüller ("Graduus", "R-Type" und "Darius") im kläglichen Ruckeln und Zuckeln der überforderten Hardware ersticke. Dagegen hat sich "Super Mario World" als der erwartete Knaller erwiesen und "F-Zero" den Begriff Rennspiel neu definiert. Danach kam lange nichts mehr: Neben der oben erwähnten Ballerprominenz enttäuschte die

komplett angetretene Sportspielriege ebenso wie groteske Entgleisungen vom Schlage des "Ultraman". Erst jetzt ist wieder bespielbares Land in Sicht: Capcoms "Super Ghouls'n'Ghosts" ist sehr gut, zwei Klassiker aus England ("Populous") und Amerika ("Sim City") gar noch eine Runde besser. Wir müssen abwarten: Zukunft hat das Super Famicom bzw. Super NES auf jeden Fall. Die Frage ist nur, wann sie beginnt.



▲ Die Zukunft? Nächstes Jahr kommt das Super Famicom auch zu uns

**Empfehlenswerte Spiele:** *Super Mario World*, *F-Zero* (futuristische 3-D-Raserei), *Super Ghouls'n'Ghosts* (die beste Version der Ritter-saga), *Actraiser* (Das hervorragende Strategie/Action-Gemisch kommt demnächst in Englisch) *Mystical Ninja* (Kult-Arcade Adventure).



KONSOLEN  
TEST

8  
BIT

**A**uch im 16-Bit-Zeitalter ist Nintendos Konsolenerstling das weltweit führende Videospielsystem; in Japan und in den Staaten steht in jedem dritten Wohnzimmer ein Nintendo Entertainment System. Lesen sich die Hardwaredaten heutzutage auch relativ lasch (Taktfrequenz 2 MHz, Grafikauflösung 256 X 240 Pixel, 16 Farben gleichzeitig, "immerhin" fünfstimmige Soundausgabe), hat's die reichlich fließende Software in sich: Neben Oldies wie "Ice Hockey", "Tetris", "Legend of Zelda", "Protector" und "Super Mario Bros.", sorgte dieses Jahr eine überraschend große Anzahl an Neuerscheinungen für Freude. Während renommierte Fremdhersteller wie Taito, Sunsoft, Konami, Acclaim, Tecmo, Jaleco und Activision mehr Software als je zuvor auf den deutschen Markt entließen, spendierte Nintendo selbst den lang erwarteten dritten Teil der "Super Mario Bros."-Reihe, den Tüftelknüller "Dr. Mario" und den Geschicklichkeitsspaß "Snake Rattle N Roll". Darüberhinaus werden Spieleken-

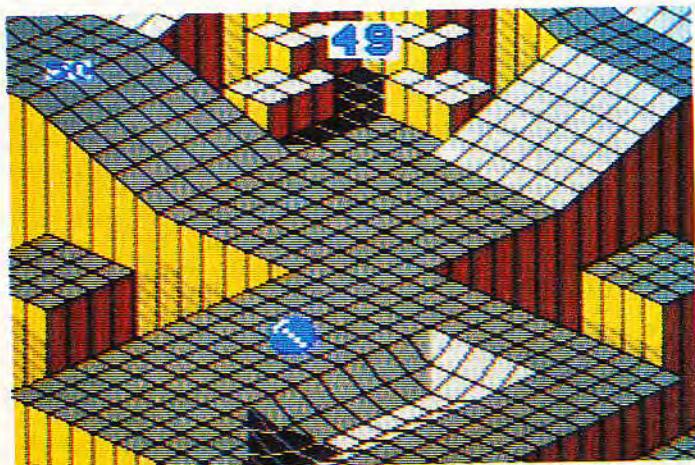


Der Dauerbrenner: Das NES erlebte in den letzten Tagen eine unerwartete Renaissance

NES

nern auch die NES-Versionen zu beliebten Computerspielklassikern (Lucasfilms "Maniac Mansion" kommt in einer deutschen Übersetzung von Yeno, Brettspielriese Milton Bradley setzte "Marble Madness" kompetent aufs NES um) aufgefallen sein. Das NES ist so auch im neuen Jahr der Konsolentip für alle diejenigen, die nicht allzu tief in den Geldbeutel greifen wollen.

**Empfehlenswerte Spiele:** Super Mario Bros. 1 bis 3, Mega Man 2 (stilvolles Jump'n'Run), Puzzle (auch auf dem NES ein Denkspielklassiker), Manic Mansion (Humor und sanfter Grusel: das einzige reinrassige NES-Adventure), Sword and Serpents (Rollenspiel im Bard's-Tale-Stil), außerdem beide Teile der Legend of Zelda-Reihe und der zweite Teil der Teenage Turtles.



Auch Klassiker wie Marble Madness gibt's für Nintendos 8-Bitter

Gegenspieler

Segas Konkurrenzkonsole Master System ist gegenüber dem NES leicht zurückgefallen: Während das Nintendo-System immer besseren Absatz findet, kommt der zweite Konsolenoldie nicht mehr ganz mit. Das Angebot an Modulneuerscheinungen ist jedoch immer noch zufriedenstellend. So ist das Master System z.B. die einzige 8-Bit-Maschine, auf der man das geniale "Populous" in seiner ganzen Pracht erleben darf. Gerade die Engländer sind rührig dabei, die Master-System-Besitzer auch in Zukunft gut mit Spielen zu versorgen: Nach Populous erarbeitete Tecmagik die "Shadow of the Beast"-Manifestation, während Imageworks die grafisch herausragende "Xenon II"-Ballergorgie im Herbst auf den Markt warf, und U.S. Gold mit "World Class Leaderboard" auftrumpfte. Die besten Master-Titel hat jedoch Sega im Programm: "Mickey Mouse in the Castle of Illusion" ist spielerisch nicht schwächer als auf dem Mega Drive, erste Ein-drücke vom



Das Master System hält in Europa noch tapfer mit dem NES mit



Nach Populous nun "Shadow of the Beast"

Master-Sonic lassen ebenfalls auf Großes hoffen. Generel hat Sega nahezu die gesamte 16-Bit-Palette ("Spiderman", "Dick Tracy" und "E-Swat", "Crackdown", "Moonwalker", "Dynamite Duke" und "Strider") inzwischen aufs Master System konvertiert. Ein Entwicklungsstopp ist noch lange nicht abzusehen.

◀ Mit diesem Adapter läuft Master-Software auch auf dem Mega Drive



**Empfehlenswerte Spiele:** Golden Axe Warrior (exzellentes Arcade-Adventure mit Rollenspieleinschlag), Populous (zeitlos und hervorragend umgesetzt: Ein Muß), Castle of Illusion (rätselastiger als das Mega Drive-Gegenstück), Wonderboy III (Adventure/Jump'n'Run-Mix: spielerisch der stärkste Wonderboy).



KONSOLEN  
TEST

HAND  
HELD

Diesen Verkaufsschlager kennt jeder, will jeder und hat beinahe jeder spielbegeisterte Sterbliche auf beiden Seiten der Erdkugel. 20 Millionen Game Boys wurden von Nintendo bereits in alle Welt verschifft, großangelegte Werbekampagnen und Stellungnahmen auch der artfremden Presse (z.B. "Der Spiegel") lassen keinen Zweifel, daß das Nintendo-Zeitalter spätestens mit dem Game Boy begonnen hat. Dementsprechend ist auch das Softwareangebot: Kaum ein Hersteller konnte es sich leisten, dieses Phänomen zu übergehen, selbst die kuriossten Spiele (z.B. das frühe Laser-Disc-Experiment "Dragon's Lair", Filmlizenzen wie "Terminator" und "Robocop", umfangreiche Strategiespiele von Koei sowie Computer- und Automatenklassiker wie "Choplifter", "R-Type" und "Caste-



Für den Bestseller Game Boy gibt's witziges Zubehör in Massen

# Game Boy

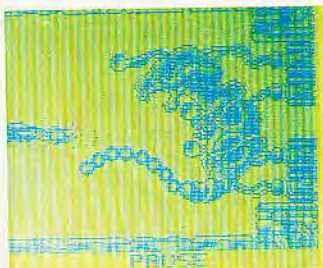
lian/Nebulus") wurden inzwischen auf das Schwarzweißdisplay des Game Boys übertragen. Dank des Zwei-Spieler-Kabels (liegt jedem Game Boy bei) und des Vier-Spieler-Adapters (muß man sich zusätzlich anschaffen) können auch Familie und Freundeskreis an den Spielefreuden teilhaben. An weiteren Zusatzgeräten gibt's von der Tragetasche bis zum ansteckbaren Lämpchen alles, was der Game-Boy-Freak zum Überleben braucht.



Der Vier-Spieler-Adapter wird bisher selten unterstützt



Zubehör gibt es in verschiedenen Ausführungen



Beeindruckende Grafiken sind für den Game Boy kein Problem

**Empfehlenswerte Spiele:** *Probotector* (anspruchsvoller Action/Geschicklichkeits-Mix), *Choplifter II* (verbesserte Neuauflage des Hubschrauberklassikers von Dan Gorlin), *Nemesis* (besser als R-Type — die Ballerorgie schlechthin), *Solomon's Club* (unter dem Wust an hochwertigen Tüftelspielen eines der Besten), *Castlevania* (hüpfästiges Arcade-Adventure mit vielen Gags und geheimen Extras), *Game Boy Wars* (ein paar japanische Schriftzeichen stören — ansonsten ein exzellentes Strategiespiel mit Suchtpotential), *Quarth* (Konamis Vorstoß in die Tüftelwelt).

## Gegenspieler

Gegen den Game Boy stehen zwei weitere Handhelds aus renommierten Häusern: Der Videospieleveteraner Atari bietet sein "Lynx", schon seit geraumer Zeit offiziell in Deutschland an. Wie Segas Neuheit "Game Gear" glänzt das Lynx durch Farbgrafik und Stereosound. Den 3-D-Chip und die Möglichkeit, bis zu acht Konsolen miteinander zu vernetzen, gibt's exklusiv bei Ataris Handheld-Konsole. Trotzdem kam das Lynx bisher nicht so recht in Schwung: Im Vergleich zum Game Boy fließt die Software spärlich. Nur wer auf Automatenklassiker steht, kommt wirklich auf seine Kosten. Umgesetzt wurden von Atari hauptsächlich altbekannte Spiele wie "Paperboy", "Block Out", "Rampage", "Cyberball" und "Checkered Flag", das mit einer Handvoll Mitspielern jedoch unerhörten Spaß macht. Eisenharte Denkspieler werden sich das Lynx vielleicht schon aufgrund der Knobelknüller "Klax" (alt aber genial), "Shanghai" (zeitlos brillant), "Ishido" (brandaktuell fürs Lynx) und eines guten Schachspiels aus dem Hause Telegames zulegen.



Segas Game Gear soll mittels Farb Bildschirm dem Game Boy Paroli bieten

Für Segas Game Gear sieht die Zukunft schon rosiger aus. Neben einem TV-Tuner und dem nützlichen Master-System-Converter erscheint Monat für Monat brandaktuelle Software. Nach neuesten Informationen wird es so z.B. sowohl einen zweiten "GG Shinobi/Shadowdancer", als auch einen "Sonic" für unterwegs geben. Bisher findet sich noch hauptsächlich Mittelmaß im Angebot: "GG Shinobi" und "Castle of Illusion" bilden die üblichen Ausnahmen und machen den Game Gear somit zum idealen Weihnachtsgeschenk für Aufsteiger. Besitzt man den entsprechenden Adapter, kann man außerdem alle Master-Module auf den Handheld abspielen.



**Empfehlenswerte Lynx-Spiele:** *Ishido* (eines der besten Denkspiele überhaupt), *Klax* (schon seit längerer Zeit erhältlich, die beste Version des Tüftelhits), *Checkered Flag* (Formel-1-Spaß mit menschlichen Mitspielern), *Slime World* (auch hier darf man mit Freunden...äh...schleimen), *Shanghai* (der dritte Denkspielknüller).

**Empfehlenswerte Game-Gear-Spiele:** *GG Shinobi* (gelungener Einstand des Vorzeige-Ninjas), *Castle of Illusion* und *Wonderboy III* (beide identisch mit der Master-Version) und *Poplits* (motivierende Tüftelei).

Außerlich aufgepeppt: Atari Lynx ist schon recht lange auf dem Markt



KONSOLEN  
TEST  
REST  
DER  
WELT

Jetzt, da sich Sega und Nintendo den internationalen Markt genüßlich untereinander aufteilen, hört man so exotische Namen wie PC-Engine, Neo Geo oder Atari 7800 nur noch selten. Dabei brachten alle drei Konsolen beste Voraussetzungen beim Kampf um die Gunst des deutschen Spielers mit. Die Problemchen und Probleme wogen im Endeffekt jedoch schwerer: Die brillante 8- bzw. 16-Bit-Maschine PC-Engine besaß schon vor Jahren die Hardware-Power, die erst mit dem Mega Drive auch offiziell auf den deutschen Markt kam. Auch das CD-ROM als Spiel- und Speichermedium wurde erstmals von dieser Konsole unterstützt. Leider konnte sich der Hersteller NEC nicht entschließen, die PC-Engine auch auf dem europäischen Markt zu veröffentlichen. Die Importkonsolen und die entsprechende Software sickerten zwar beharrlich durch die Fachgeschäfte in die Wohnzimmer, auf Dauer (und unter dem Druck des Mega Drives) griffen die Spieler jedoch lieber auf offiziell erhältliche Geräte zurück. Seit Anfang dieses Jahres stirbt die PC-Engine in Europa: Japanische Softwarehersteller veröffentlichten die meisten ihrer Titel nur noch auf CD; das verleidet deutschen Spielern die Freude aufgrund japanischer Bildschirmtexte und der geringen Verbreitung des CD-ROMs gleich doppelt. Für die aufgepeppte PC-Engine Variante "Super Grafx" und die Handheld-Version GT gilt das gleiche; der hohe Preis (500 Mark für die Super Grafx, 700 Mark für die GT) der Importhardware tut ein übriges.

Apropos hoher Preis: SNKs Neo Geo schlägt zumindest in dieser Beziehung alle Konkurrenten locker aus dem Feld. 800 Mark für die Konsole sind für fanatische Spieler noch



Ataris Konsolen (2600 und 7800) gehören genauso zu den Exoten, wie NECs aufgepeppte PC-Engine "Super Grafx". ▼



▲ Allein das Joyboard der Edelkonsole Neo Geo ist so groß wie ein Mega Drive



## Zukunft und Vergangenheit

tragbar, weitere 300 bis 400 Mark für jedes Spiel hinzulegen, sprengt jedoch selbst den Geldbeutel eines verschwundensüchtigen Familienvaters. Dafür bekommt man je-

doch Grafik- und Sound-Power, wie man sie eigentlich nur aus der Spielhalle kennt. Auf dem Neo Geo wird jedes noch so dünne Spielprinzip zur opulenten Sprite-Orgie. In Deutsch-



Die amerikanische Turbo Grafx ist nicht PC-Engine-kompatibel



NEC brachte die schicke Konsole nie auf den europäischen Markt

land gibt's im Gegensatz zum europäischen Umland die Wunderkonsole noch nicht offiziell zu kaufen — ein weiterer Grund vor voreiliger Kontoentleerung zu warnen.

Die klassischen Atari-Konsolen darf man übrigens auch noch erstehen: Das VCS 2600 ist das Urvideospiele, das vor gut zehn Jahren den ersten weltweiten Boom auslöste, heute jedoch extrem antiquiert wirkt. Software gibt's kaum noch zu kaufen. Das Atari 7800 sollte die Nachfolge antreten und verlorengegangene Marktanteile zurückerobern. Leider lies man die technisch ausgefeilte Maschine ein paar Jahrzehnte zu lange in der Schublade — als das amerikanische Gerät 1989 auf den deutschen Markt kam, war der Zug schon Richtung Japan abgebraust und die innovative Technik hoffnungslos veraltet. Nur Sammler und Nostalgiker können zugreifen, sollten sie ein von der Zeit vergessenes 7800 (zum VCS übrigens hundertprozent kompatibel) erblicken.

### Empfehlenswerte Spiele für Exoten:

Für die PC-Engine und kompatible Varianten gibt's qualitativ hochwertige Software in Massen — leider gelangt davon immer weniger in unsere Länder. Videospieler mit guten Japankontakten dürften sich dieses Jahr über das hinreißende *Bonk's Revenge*, das überragende Tennispiel *Final Match*, einen Geschicklichkeitsspaß mit Kung-Fu-Einlagen (*Jackie Chan*), über *Aero Blasters* (Ballerspaß für zwei), *Bomber Man* (Bombenspaß für vier) und den actionreichen Horizontal-Scroller *Violent Soldier* freuen. Für die Super Grafx ist "Strider" (erster Eindruck: brillant) geplant, für das CD-ROM gibt's neben unverständlichen Japano-Adventures und -Rollenspielen, u.a. die Vorzeigeballerei *Spirit Fighter*.

Für das Neo Geo existiert noch kein wirklich geniales Modul: Grafisch und akustisch sorgen alle Titel für staunende Augen und angelegte Ohren (gegen den Neo-Geo-Donnersound klingt selbst das Super Famicom wie ein Digitalwecker); spielerisch sind die Prügel-, Hüpf- und Rennspiele durchgehend passabel bis gut.

Ob man die noch erhältlichen VCS-Module empfehlen kann, ist fraglich: Selbst an ehemaligen Kulttiteln hat der Zahn der Zeit heftig genagt. Sammler und Spezialisten dürften die edelsten Produkte aus der Konsolenvorzeit schon besitzen, allen anderen sei vom Modulkauf abgeraten.



# KONSOLEN TEST

	Mega Drive	Super Famicom	Game Gear
TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *
Prozessor: Taktfrequenz (1):	68000/Z80 8 MHz / 4 MHz	65C16 3,58 MHz	Z 80A 3,58 MHz
Auflösung:	320 x 224	256 x 224/512 x 448 (interlaced)	160 x 146
Farbpalette: davon gleichzeitig: zusätzlicher 3D-Chip:	512 64 nein	32768 256 ja	4096 32 nein
Soundkanäle:	10 (Stereo)	256 (Stereo)	4 (Stereo)
RAM: Video-RAM:	136 KByte 64 KByte	256 KByte 128 KByte	8 KByte 16 KByte
Module erhältlich zur Zeit (ca.): Speicherkapazität Module:	80 4 bis 12 MBit	20 6 bis 8 MBit	20 1 bis 2 MBit
Anschlüsse für:	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB Kopfhörer 2 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB — 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul — — Kopfhörer TV-Tuner
Wieviel Geräte vernetzbar:	—	—	2
Wieviel Spieler gleichzeitig:	2	2	2
Anzahl Feuerknöpfe:	3 + Start	6 + Select + Run	2 + Start
Zubehör (erhältlich):	Joyboard Master-System-Adapter —	Joyboard — —	— Master-System-Adapter TV-Tuner
Zubehör (angekündigt):	CD-ROM	CD-ROM	—
Lieferumfang:	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 2 Joypads — Anschlußkabel	Grundgerät — 1 Spiel —
Zirka-Preis Grundgerät:	300 bis 400 Mark	400 bis 500 Mark	300 Mark
Zirka-Preis Module:	50 bis 150 Mark	80 bis 150 Mark	50 bis 90 Mark
BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG *
Software-Angebot momentan:	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Software-Zukunft:	sehr gut	sehr gut	gut
<b>Einzelne Spielgenres:</b>			
Action:	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Geschicklichkeit:	sehr gut	sehr gut	gut
Sport:	sehr gut	befriedigend	ausreichend
Denkspiele:	gut	mangelhaft	befriedigend
Action-Adventures:	ausreichend	befriedigend	ausreichend
Rollenspiele/Adventures:	gut	mangelhaft	mangelhaft
Strategiespiele:	sehr gut	befriedigend	mangelhaft
Simulationen:	befriedigend	ausreichend	mangelhaft
Rollenspiele:	gut	mangelhaft	mangelhaft
Grafikvoraussetzung (2):	gut	gut	befriedigend
Grafikausnutzung (2):	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Soundvoraussetzung (2):	gut	sehr gut	befriedigend
Soundausnutzung (2):	gut	sehr gut	befriedigend
Ausstattung (3):	gut	sehr gut	ausreichend
Preis-Leistung Grundgerät:	sehr gut	gut	gut
Preis-Leistung Module:	gut	befriedigend	befriedigend
Zubehör:	gut	ausreichend	befriedigend
<b>Gesamtwertung:</b>	<b>sehr gut</b>	<b>gut</b>	<b>gut</b>

# ÜBER SICHT

Auf dem japanischen **Mega Drive** laufen mit einer kleinen Einschränkung sowohl die deutschen als auch die amerikanischen Module. Die japanischen Module haben auf der linken Seite eine kleine Aussparung, in die ein kurzer Plastikstift greift, nachdem man das Grundgerät eingeschaltet hat. Da deutsche und US-Module diese Aussparung nicht haben, stößt der Stift auf Widerstand. Trotzdem läßt sich den On/Off-Schalter so weit Richtung On drücken, daß man spielen kann. Auf dem deutschen Grundgerät laufen zwar die US-Module problemlos, doch die Japan-Importe

machen Probleme. Da diese Module keine gerundeten Kanten haben, passen sie nicht in den Modulschacht des deutschen Mega Drives. Abhilfe schafft hier beherztes Feilen oder ein preisgünstiger Adapter, der in jedem Fachgeschäft zu haben ist.

Bisher ist das **Super Famicom** (bzw. das Super NES, wie es in den Staaten genannt wird) in Europa noch nicht offiziell erhältlich, die Importgeräte lassen sich jedoch über Fachgeschäfte beziehen. Welchen Termin Nintendo für einen offiziellen Euro-Release anvisiert ist umstritten: Insider gehen jedoch

davon aus, daß man das **Super Famicom** noch vor Weihnachten '92 in Deutschland offiziell beziehen kann. Mit einer kleinen Hardware-Bastelei ist das Super NES zur Zeit mit dem Super Famicom kompatibel.

Die Software fürs **Game Gear** ist weltweit hundertprozentig kompatibel. Der TV-Tuner dagegen nicht: Wollt Ihr unterwegs fernsehen, müßt Ihr auf jeden Fall die deutsche Version kaufen.

Die amerikanischen Module für das **Master System** laufen problemlos auf dem deutschen Grundgerät.

Master System		NES		Game Boy		Lynx	
TECHNISCHE DATEN	*	TECHNISCHE DATEN	*	TECHNISCHE DATEN	*	TECHNISCHE DATEN	*
Z 80		6502		k.A.		65c02	
4 MHz		2 MHz		4.19 MHz		16 MHz	
256 x 192		256 x 230		160 x 144		160 x 102	
64		53		schwarz-weiß		4096	
32		16		—		16	
nein		nein		nein		ja	
4		5		4 (Stereo)		4 (Stereo)	
8 KByte		k.A.		8 KByte		64 KByte	
16 KByte		k.A.		8 KByte		8 KByte	
120		70		120		25	
4 MBit		4 MBit		2 MBit		2 MBit	
Netzteil		Netzteil		—		—	
2 x Modul		1 x Modul		1 x Modul		1 x Modul	
2 x Joypad		2 x Joypad		Video-Link		Video-Link	
TV/Video/RGB		TV/Video		—		—	
—		—		Kopfhörer		Kopfhörer	
1 x Erweiterungs-Port		1 x Erweiterungs-Port		—		—	
—		—		4		8	
2		2		4		8	
2		2 + Select + Start		2 + Select + Start		2 + Option 1 + Option 2	
Joystick		Joyboard		Akku-Pack		Netzteil	
Lichtpistole		Lichtpistole		Tragetasche		Tragetasche	
3-D-Brille		Infrarot-Joypads		Bildschirm-Lupe		Adapter für Zigarettenanzünder	
Flugstick		Fitneßteppich		Vier-Spieler-Adapter		Sonnenschutzschild	
—		—		Lightboy		—	
—		—		Reinigungsset		—	
—		—		Lautsprecher		—	
—		—		—		—	
Grundgerät		Grundgerät		Grundgerät		Grundgerät	
2 Joypad/s		2 Joypad/s		1 Joypad		1 Joypad	
1 Spiel		1 Spiel		1 Spiel		—	
Anschlußkabel		Anschlußkabel		Verbindungskabel		Verbindungskabel	
—		—		Kopfhörer		—	
180 Mark		180 Mark		170 Mark		200 Mark	
60 bis 140 Mark		70 bis 120 Mark		30 bis 70 Mark		60 bis 90 Mark	
BEWERTUNG	*	BEWERTUNG	*	BEWERTUNG	*	BEWERTUNG	*
sehr gut		sehr gut		sehr gut		befriedigend	
befriedigend		gut		sehr gut		befriedigend	
befriedigend		gut		gut		ausreichend	
gut		sehr gut		gut		ausreichend	
gut		gut		befriedigend		ausreichend	
befriedigend		gut		sehr gut		sehr gut	
gut		sehr gut		befriedigend		ausreichend	
befriedigend		befriedigend		ausreichend		mangelhaft	
mangelhaft		mangelhaft		gut		mangelhaft	
ausreichend		ausreichend		mangelhaft		mangelhaft	
befriedigend		befriedigend		ausreichend		gut	
gut		sehr gut		sehr gut		befriedigend	
ausreichend		befriedigend		befriedigend		gut	
ausreichend		gut		gut		befriedigend	
befriedigend		gut		gut		gut	
gut		gut		sehr gut		gut	
gut		gut		sehr gut		befriedigend	
befriedigend		gut		gut		befriedigend	
gut		gut		sehr gut		ausreichend	
<b>befriedigend</b>		<b>gut</b>		<b>sehr gut</b>		<b>befriedigend</b>	

Auf dem deutschen Entertainment System laufen ausschließlich die deutschen Module. Importieren zwecklos.

Erfreulicherweise sind alle Game Boys weltweit kompatibel. Das bedeutet, daß jegliche Software auf jedem Game Boy problemlos läuft.

Beim Lynx gibt es ebenfalls keine länderbedingten Unterschiede. Jedes Modul, ob aus Japan, USA oder Deutschland, läuft auf jedem Grundgerät.

Die Bewertungen entsprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von "sehr gut", "gut", "befriedigend", "ausreichend" bis "mangelhaft". Stand aller Angaben und Wertungen ist der 20. Oktober 1991.

In die Wertungen haben wir auch die Japan- und US-Importe miteinbezogen. Dasselbe gilt für die Preisangaben bei Grundgeräten und Modulen. Bei allen Wertungen, die sich auf Module beziehen, haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beachtet. Wir bewerten außerdem nur die Spiele, die man ohne Japa-

nisch-Kenntnisse verstehen kann. Beispiel Rollenspiele für Super Famicom: Es gibt zwar einige Rollenspiele für das Super Famicom, diese haben allerdings japanischen Text auf dem Bildschirm und sind deshalb nicht spielbar. Daraus folgt: Wertung mangelhaft.

k.A.: keine Angabe möglich

(1): Die Taktfrequenz spielt bei den Videospielen im Vergleich zu den Computern keine entscheidende Rolle, da der Prozessor durch hochentwickelte Spezialchips, die sich um Grafik und Sound kümmern, unterstützt wird.

(2): Bei den Wertungen für Grafik/Sound-Voraussetzungen urteilen wir über die Hardware-Voraussetzungen des Videospiel-Systems, die die Programmierer haben, um gute Programme zu entwickeln. Bei der Grafik/Sound-Ausnutzung ziehen wir in Betracht, wie gut unserer Meinung nach die gegebenen Bedingungen bis heute in die Tat bzw. in Spiele umgesetzt wurden.

(3): Bei Ausstattung bewerten wir u.a., wieviel Feuerknöpfe eine Konsole unterstützt, ob Select- oder Reset-Taster vorhanden sind oder ein Spiel pausiert werden kann.







## Wonderful



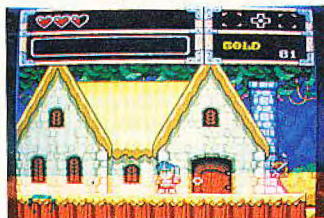
Die sechs Zaubersprüche erlernt Ihr im Lauf des Abenteuers

## Wonderboy 5

Sega hat sich vom Start-Ziel-Sieg ihres neuen Videospielehelden "Sonic" nicht blenden lassen, sondern hält dem Jump'n'Run-Veteranen "Wonderboy" die Treue. Zum fünften Mal schicken ihn die Programmierer auf eine abenteuerliche Reise. Spielerisch ähnelt der fünfte Teil mehr dem Master-System-Titel "Wonderboy in Dragon's Trap" als dem Wonderboy-Original oder der actionlastigen Variante "Wonderboy III" auf dem Mega Drive. "Wonderboy 5: Monsterworld 3", so der offizielle Name des Moduls, ist konsequent im Action-Adventure-Milieu angesiedelt. Genretypisch habt Ihr mit relativ viel Text zu kämpfen, der bei unserer japanischen Testversion logischerweise auf Japanisch ausgegeben wird. In diesem Fall hilft auch kein europäisches oder US-Mega-Drive weiter — der Text bleibt unverständlich.

Mit viel Geduld und Spucke ist Wonderboy 5 allerdings spielbar. Ihr kämpft Euch durch acht grundverschiedene Szenarien, in denen es von monsterlastigen Abschnitten und Städten nur so wimmelt. In den Ortschaften wird fleißig mit den Bewohnern geplaudert, Ausrüstung gekauft (Schilder, Schwerter, Schuhe und Ritterrüstungen) sowie der Spielstand gespeichert — dank Batterie ohne Paßwort. Im Lauf der Zeit erlernt Wonderboy sechs Zaubersprüche, die er unterwegs einsetzt. Andere nützliche Gegenstände und putzige Begleiter gesellen sich dazu.

Abgesehen von den unzähligen Bösewichten (sorgen für



Sobald Ihr ein Haus betretet...



...wird die Fassade durchsichtig

STECK BRIEF

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

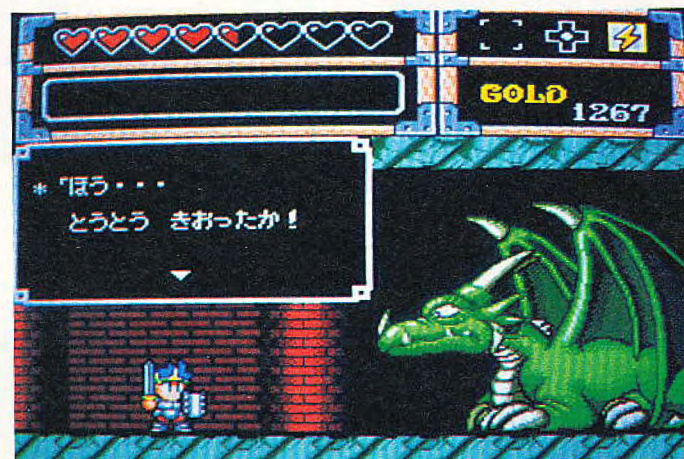
MEGA DRIVE

84%

Grafik: 77%

Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel



## Nomen est Omen

Für alle, die sich im Wonderboy-Stammbaum nicht zurechtfinden, folgt jetzt etwas Geschichtsunterricht. Der Videospieleheld Wonderboy wurde um 1982 geboren, als er in seinem ersten Spielhallenabenteuer vorwiegend Jump'n'Run-Aufgaben zu erledigen hatte. Später wurde er in "Super Wonderboy in Monsterworld" etwas knobellastiger, blieb aber dem Geschicklichkeitsgenre treu. Wonderboys drittes Abenteuer geriet sogar noch actionlastiger, war schon fast ein Ballerspiel. In "Wonderboy in Dragon's Trap" sollte der knuddelige Held allerdings gewaltig grübeln: sein erstes Action-Adventure mußte gelöst werden. Das aktuelle Abenteuer knüpft in Sachen Spielprinzip an Dragon's Trap an.

## Welchen Teil gibt's für welches System?

Wonderboy: Spielhalle, Master System, Game Gear, NES (nur USA), Computer

Super Wonderboy in Monsterworld: Spielhalle, Master System, PC-Engine, NES (nur USA), Computer

Wonderboy III: Spielhalle, Mega Drive, PC-Engine (CD-ROM)

Wonderboy in Dragon's Trap: Master System, PC-Engine

Wonderboy 5: Monsterworld 3: Mega Drive

SUPER



Lang lebe Wonderboy! Sonic mag noch so flink sein, an die gewachsene Spielkultur von Wonderboy kommt er noch nicht ran. Wonderboy 5 zählt zu den besten

Action-Adventures des Jahres. Ich halte es für mindestens genauso innovativ und

perfekt durchgestylt wie Dragon's Trap. Grafisch und musikalisch übertrifft es den Master-System-Verwandten natürlich um Längen. Dank den total verschiedenen Levelszenarios (von Urwald und Tiefsee, über Wüste und Vulkangestein bis hin zur Eiswelt) kann von optischer oder spielerischer Eintönigkeit keine Rede sein. Jede Landschaft bietet spezifische Gegner, frische Rätsel

und genügend Überraschungen. Dank

der Fülle von Gegenständen und Utensilien brennt die Motivation bis zum Ende auf hoher Flamme. Leider nervt der viele japanische Text bei einigen Puzzeln gewaltig, so daß man statt kombinieren viel ausprobieren sollte. Mit englischen

Texten macht das Spiel definitiv noch eine Ecke mehr Spaß. Die Mischung aus "Geld sammeln für Extras", "Landschaft erkunden" und "Monster metzeln" kommt bestens an — durchwachte Nächte garantiert. Ganz Geduldige warten auf die US- oder Europa-Version, alle anderen Action-Adventure-Freunde müssen zugreifen.



Die Verwandlungskammer zum Mini-Boy

Geldnachschiebung), halten Euch eine Menge Rätsel auf. Der Weg ist oftmals nicht vorgeschrieben, so daß erkundungsfreudige Spieler klar im Vorteil sind. Das Gelände scrollt dabei meist in alle Richtungen. Unser Importmodul läuft leider nur auf RGB-Mega-Drives. Testmuster von Dynatex und CWM. mg

◀ Einige Menüs sind in englisch, die meisten Texte dafür auf japanisch.

# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
6595 Mainz/Gustavsburg	Darmstädter-Landstr. 83	Tel.: 061 34-5 33 99
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 421	Tel.: 040-54 30 10
1000 Berlin 12	Wilmsdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmsdorferstr.)	Tel.: 030-3 12 46 42
4700 Hamm 1	Wilhelmstr. 25	Tel.: 023 81-2 60 34
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 086 31-1 59 12
A-6020 Innsbruck	Andechsstr. 85	Tel.: 05 12-49 26 26
A-1140 Wien	Hütteldorferstr. 122	Tel.: 02 22-9 82 14 40
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33
I-20122 Milano	C.so Vitt. Emanuele 15	Tel.: 02-79 50 47

GAME BOY · SEGA MEGA DRIVE · PC ENGINE  
SUPER FAMICOM · GAME GEAR · AMIGA · MS-DOS · CDTV



...ist megastark!

## POWER-GAMES

Der neue Videospiegelversand im Kreis Aachen

### UNSERE TOP WEIHNACHTS-ANGEBOTE

#### Mega-Drive

Grundgerät mit englischem Sprachchip  
inkl. 1 Joypad, Netzteil und dem  
Superspiel *nur*  
*Sonic-the Hedgehog* **384,00 DM**

#### Game-Gear

Grundgerät mit "Columns" und  
TV-Tuner  
(deutsche Version) **nur 484,00 DM**

Weitere Angebote auf Anfrage!!!

Wir wünschen allen ein frohes Fest und ein glückliches Neues Jahr.

POWER GAMES  
Aachener Straße 96  
W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage

**Tel. 02405/93940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

Mega Drive • Master System • GameGear  
Game Boy • S. Famicom • NeoGeo

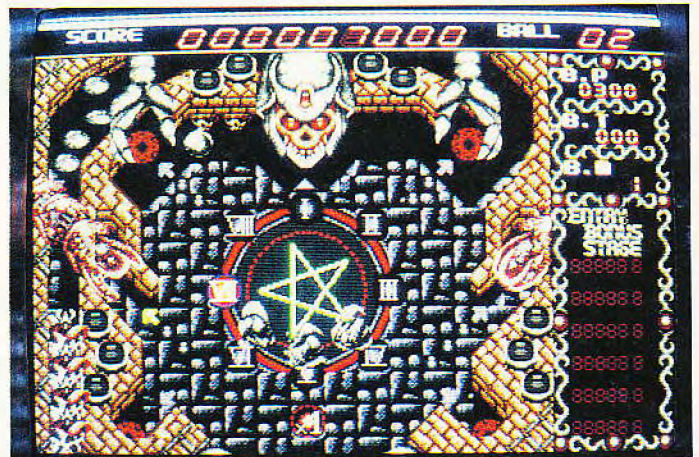
## VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1120 Wien • Allerheiligenplatz 18  
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

## Tanz der Vampire



Der Sensenmann wartet im oberen Abschnitt des Teufelsflippers

## Devil Crash

Vor gut einem Jahr durften sich die PC-Engine-Besitzer über ein grandioses Flippermodul für ihre Konsole freuen. Jetzt gibt's "Devil Crash" auch für die 16-Bit-Konkurrenz aus dem Hause Sega. Ganz dem teuflischen Titel verschrieben, geht es auf der Spielfläche recht lebhaft zu. Wo bei konventionelleren Modellen biedere Bumper und Scorewalzen ihren Dienst verrichten, wuseln im Devil-Crash-Szenario kleine Monster, Zauberer und Ritter über den Bildschirm. Diese Gesellen müßt Ihr mit Eurer Flipperkugel treffen und zurück in die Hölle schicken.

Für die nötige Durchschlagskraft sorgen drei Flipperpaare, die über die Spielfläche verteilt sind. Die ganze Flipperoberflä-

che besteht aus drei Bildschirmen, die je nach Ballposition gescrollt werden. Zusätzlich sind die Eingänge von sechs Bonus-Levels auf der Spielfläche versteckt. Diese Abgründe tun sich aber erst auf, wenn Ihr besonders fiesen Burschen auf der "Oberwelt" mit der Kugel tüchtig eins vor den Latz gebt. In den Bonusetagen warten exotische Fantasy-Kreaturen auf eine Abreibung mit dem Flipperball. Wie im richtigen Flipper stehen Euch drei Kugeln zur Verfügung. Natürlich habt Ihr jederzeit die Chance, einen Extraball oder ein "Special" zu ergattern. Ihr spielt entweder allein oder abwechselnd zu zweit. Jedes angefangene Spiel kann mit einem Paßwort gespeichert werden. Testmuster von Galaxy. vw

Die gute Nachricht zuerst: Devil Crash ist auch auf dem Mega Drive ein Flipper der Extraklasse. Die schlechte Nachricht: Die aktuelle Version ist nicht ganz so gut wie das PC-Engine-Vorbild. Bei der Mega-Drive-Adaption ist am rechten Bild-



schirmrand ein Bonuszähler untergebracht. Dadurch wird der Spielbildschirm etwas kleiner

und das Bild wirkt leicht gestaucht. Außerdem wird nicht ganz so weich gescrollt wie in der Urversion. Gerade bei einem Flipperspiel macht sich das leicht störend bemerkbar. Als Ausgleich für diese kleine Schwäche wurden die Bonus-

Level überarbeitet — Flipperfreunde, die keine PC-Engine besitzen, sollten zugreifen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Techno Soft, Zirka-Preis: 110 Mark

**MEGA DRIVE**

**77%**

Grafik: 79%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel





## Donnernde Düsen



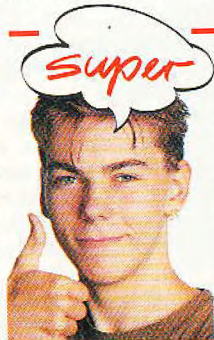
Actionansicht aus dem Cockpit; der Tower muß dran glauben.

# F-22 Interceptor

Eine ordentliche Flugsimulation auf ein Videospielemodul zu bannen, hat sich bisher keiner so recht getraut. Jetzt kommt Electronic Arts mit "F-22 Interceptor" daher und

Ihr Euch knackige Missionen zusammenbasteln. Eine Unmenge an einstellbaren Parametern sind ebenfalls vorhanden: von Unverwundbarkeit, über unbegrenzte Bewaff-

Liebe auf den ersten Blick! Was Electronic Arts da in das Mega Drive Modul gezaubert hat, entspricht eher einem 3-D-Actionballerspiel als einer (zu) komplizierten Flugsimulation — gerade deswegen gefällt mir F-22 sehr gut. Die Vielzahl der Missionen, die zu Beginn einer Art Tutorial und Einführung in die amerikanische Luftwaffe ähneln,



hält mich stundenlang vor dem Bildschirm. Rechts unten ist immer eine kleine Vergrößerung des gegnerischen Flugkörpers zu sehen. Hier erkennt man, welchen Schaden man an ihm verursacht hat — geklaut, aber gut. Zwei Missionen gibt's allerdings: die träge Steuerung und gelegentliches Ruckeln wegen Sprite-Inflation.

**STECK BRIEF**

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

**MEGA DRIVE** **71%**

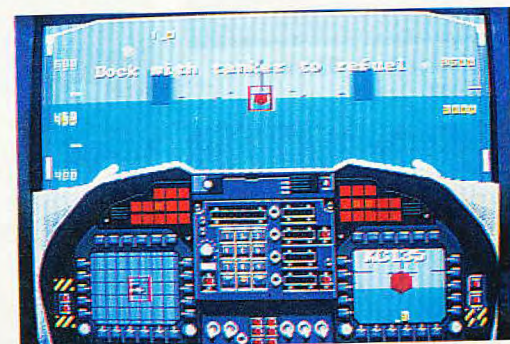
Grafik: 73%      Sound: 63%      Schwierigkeit: mittel

bricht den Bann. Das Spiel ist ähnlich der "Interceptor"-Produktreihe für Computer. Ihr dürft Euch in den Schleudersitz einer F-22 "Advanced Tactical Fighter" schwingen und mit dem neuesten Hi-Tech-Produkt des Pentagon in die Pixel-Wolken düsen.

Anfangs hat der Pilot die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen. An Szenarien mangelt es nicht. Sämtliche Kriegsschauplätze und Krisenherde der letzten 20 Jahre sind im Angebot. Außerdem könnt



3-D-Vektorfiguren werden aufwendiger berechnet als Sprites; hier der Flugplatz.



Wenn das Flugzeug nicht zur Tankstelle kommt, kommt eben die Tankstelle zum Flugzeug

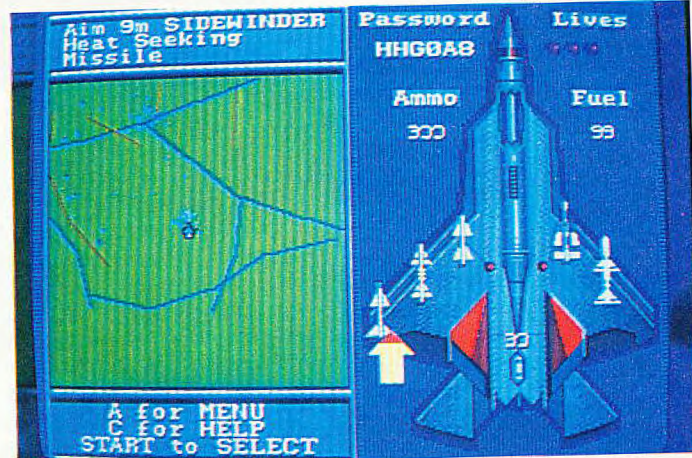
Obwohl F-22 Interceptor keine echte Flugsimulation ist, macht die Ballerei ordentlich Spaß. Die Vektorgrafik ist für Mega-Drive-Verhältnisse schnell und detailliert. Dank verschiedener Ansichten kommt das Flugsimulator-Feeling gut rüber. Das Problem



ken flattern. Als einzige Flugsimulation auf dem Mega Drive ist F-22 auf jeden Fall zu empfehlen.

actionlastige Flugsimulation mag, auf fliegerisches Können weniger Wert legt und keine moralischen Bedenken hat, sollte bei diesem Modul unbedingt zugreifen.

MS-DOS-gestülzte Air-Force-Veteranen werden eher gelangweilt durch die Wolder Joypad-Steuerung wurde einfach gelöst — man gewöhnt sich sehr schnell daran. Wer eine



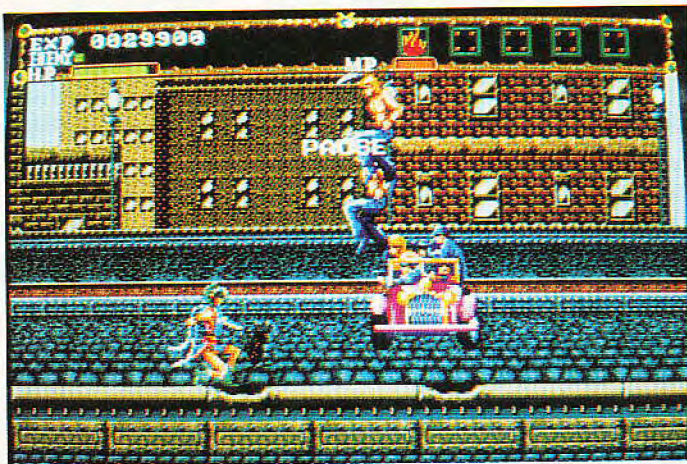
Während man Einstellungen am Spiel vornimmt, wird das Spiel angehalten; so habt Ihr jede Menge Zeit dafür.

nung, bis zum Intelligenzgrad der gegnerischen Piloten. Ein doofer Pilot schießt halt öfter daneben.

Waffensysteme gibt es in rauen Mengen. Von den guten alten "Mavericks" bis hin zu hochmodernen Störpods, die angreifende Raketen linken. Seid Ihr einmal, frisch bewaffnet und aufgetankt, abgehoben, entfällt die Suche nach Gegnern, denn Ihr seid gleich an Ort und Stelle. Ist die erste Minimission erfüllt, fliegt Ihr automatisch zum nächsten "Waypoint" und erhaltet dort eine neue Aufgabe. Nach sechs bis acht kleineren Missionen wird gelandet oder in

der Luft aufgetankt, und Ihr bekommt den nächsten großen Auftrag. Da sich das ganze Spiel mehr auf Actionniveau bewegt, also kaum Simulationsexperten fordert, ist eine Landung kein Problem. Geht unterwegs der Sprit aus, könnt Ihr ein Tankflugzeug anfordern, welches auch anfallende Schäden repariert. Schaut die Nase der Maschine unterwegs einmal in die Sonne, blendet sie gehörig, und wenn die Belastung des Piloten zu groß wird, kündigt sich durch einen düsteren Bildschirm ein kleines Black-Out an. Nach einem Absturz wartet netterweise ein Paßwort auf Euch. *kn*

## Supergirl räumt auf



Hier sollte man auf seine Hitpoints aufpassen

# El Viento

In diversen Städten auf unserer Erde ist mal wieder ordentlich was los. Drogenhändler dealen, Gangsterbosse terrorisieren friedliche Bürger und Drachen entführen Jungfrauen. Anette "El Viento", eine Art japanisches Supergirl, startet eine gewaltige Säuberungsaktion durch acht Levels, an

brav in die Richtung, in die Ihr laufen oder springen wollt.

Als Standardwaffe stehen Bumerang-Wurfmesser zur Verfügung, wirkungsvoller sind jedoch fünf verschiedene Zaubersprüche, die Ihr erst nach Regenerierung genügender Magiepunkte anwenden könnt. Am Anfang steht

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Wolfteam, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE**

**66%**

Grafik: 68%

Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

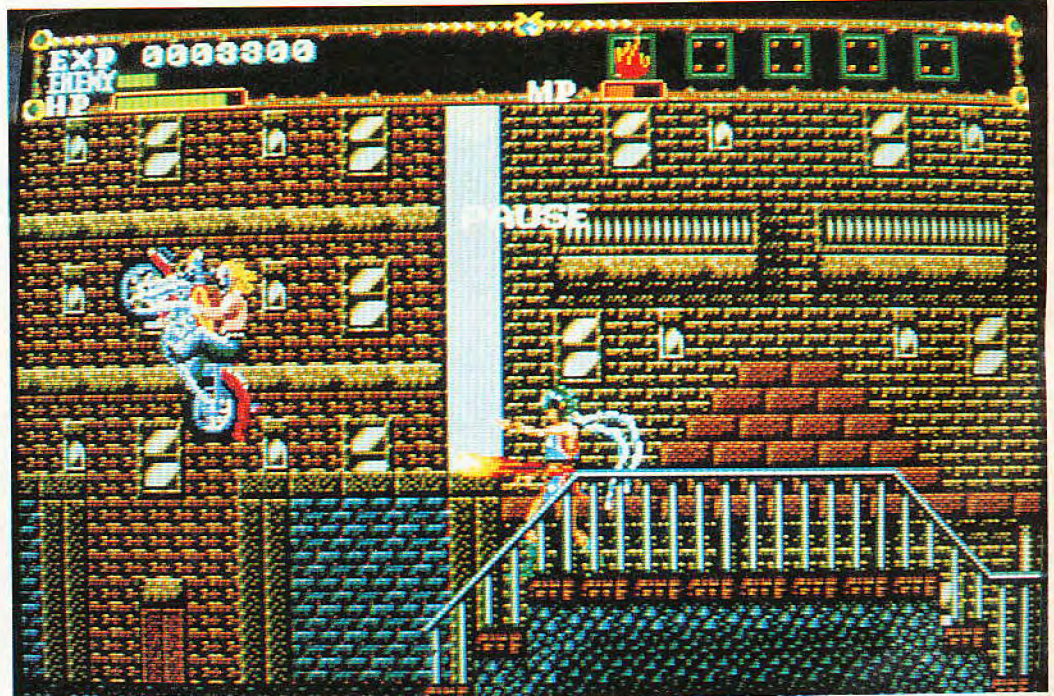
deren Ende die jeweiligen Oberbösewichter warten. Ihr steuert das Lady-Sprite durch die Levels, die meist in mehrere Abschnitte geteilt sind. Dazu scrollt der Bildschirm immer



Heldin Anette vs. Bösewichtin Restiana



Die Superheldin Anette aus dem aufwendigen Intro



Mit einem Feuerball erledigt man den Motorradfahrer

Was auf den ersten Blick wie ein 08/15-"Jump'n'Shoot" aussieht, entpuppt sich als abwechslungsreicher Geschicklichkeitstest. Total unfaire Stellen sucht man vergeblich. Auch die Endgegner kann man nach Zurechtlegen einer passenden Strategie relativ einfach erledigen. Grafisch bekommt man außer dem aufwendigen Intro keine Bravourleistungen zu sehen, der



Bildschirm bleibt übersichtlich und zweckmäßig. Absolut unschlagbar sind die zahlreichen Hintergrundmusiken — fetzen, und sind beispielhaft für dieses Genre. Insgesamt setzt El Viento keine neuen Maßstäbe, sticht jedoch aus der Vielzahl durchschnittlicher Jump'n'Runs deutlich hervor — nicht nur wegen der hübschen Beine der Heldin.

Im Gegensatz zu Richie halte ich El Viento schon für etwas chaotisch, aber die gute Konstitution der Heldin tröstet darüber hinweg. Selten verträgt ein Sprite so viele Treffer, ehe es endgültig in die Luft geht. Wie so viele Mega-Drive-Titel in letzter



Abwechslung. Die acht Levels erfreuen nicht nur mit neuer Landschaft und frischen Gegnern, sie bieten auch spielerisch willkommenes Neuland. Die Zaubersprüche rufen sogar etwas Taktikkompetenz auf den Plan. Ein guter Action-Gezeit kann El Viento nicht am Thron zeitlos-klassischer Actionspiele kratzen, bietet aber dennoch gute Grafik, prima Sound und or-

Euch ein nüchterner Feuerball zur Verfügung, in späteren Levels kommen eisige Windböen und riesige Feuerkugeln dazu.

Die Levels bieten verschiedenartige Herausforderungen. Schießt man sich durch einen Abschnitt, so muß man in der nächsten Spielstufe geschickt springen und sich nicht treffen lassen. An manchen Stellen sind schnelle Entscheidungen und flinke Reaktionen gefragt,

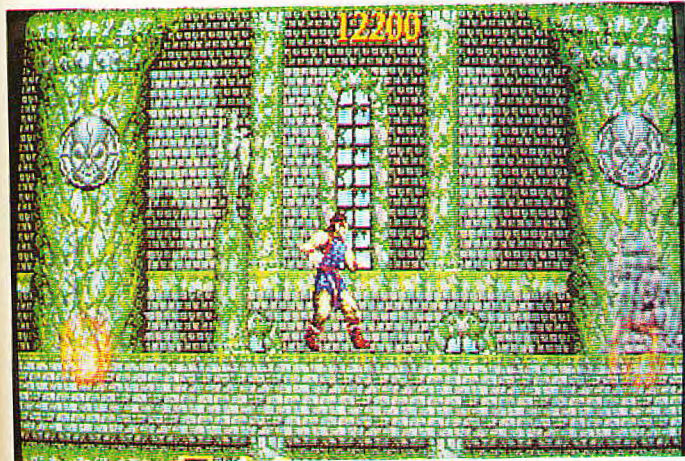
wenn sich beispielsweise unter der Heldin brüchige Bretter auflösen. In einer anderen Szene balanciert man auf drehenden Plattformen.

Das einzige Leben verliert man erst, nachdem die Anzeige der Hit-Points (die man aus Rollenspielen kennt) auf Null geschrumpft ist. Zum Glück gibt es dann drei Continues. Testmuster von CWM und Dynatex.





## Ringelei



Ein weiterer Held, dem keine Pausentaste vergönnt ist

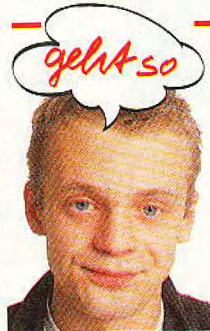
# Jewel Master

Die Meister der Elemente benötigen eine Ruhepause. Beim Kampf gegen den bösen Jardine haben die Rauschbärte versehentlich all ihre magischen Ringe verschlampt. Wer diese Trotteligkeit ausbügeln muß ist klar: Der Spieler macht sich auf den Weg, die meist horizontal, teils auch nach oben und unten scrollenden Levels abzusuchen, Monster zu plätten und Schmuckstücke zu bergen. Ganz selbstlos geht Ihr dabei nicht zu Werke. Da Ihr wie jedes vernünftige Heldensprite Hände und Finger besitzt, wandern gefundene Ringe natürlich in Euren Besitz. Vier verschiedenen Gruppen (Wasser, Luft, Erde und Feuer), die wiederum in je drei Stärkegrade unterteilt sind, gehören die Ringe an.

Über einen "Ringwahlbildschirm" belegt Ihr Eure Finger mit den gefundenen Ringen, über zwei Feuertasten könnt Ihr dann während des Spiels unter anderem Flammenschuß und Energieschild, hüpfende Elementkügelchen oder fliegende Eisdolche abrufen. Je zwei verschiedene Zaubersprüche, einer an der linken Hand, der andere an der rechten, stehen Euch gleichzeitig zur Verfügung. Mit der dritten Taste dürft Ihr außerdem springen.

Insgesamt müßt Ihr fünf Levels mit jeweils einem Obermott durchhüpfen, bevor Jardine selbst gegenüber steht. Continue gibt's keins — dafür dürft Ihr zu Beginn den gewünschten Schwierigkeitsgrad anwählen. *wi*

Schon wieder spiele- risches Mittelmaß im Fantasy-Gewand: "Jewel Master" ist ein durchaus passables Jump'n'Run mit Actioneinschlag, dem jedoch neuartige Ideen und überraschende Effekte weitgehend abgehen. Nur die Belegung der ein-



zelnen Finger mit magischen Ringen ist neu und sorgt für motivierende Gier nach den kostba-

ren Geschmeiden. Spielerisch sind die fünf Levels fair ausbalanciert und grafisch gut dargestellt, während der Sound und die träge Musikbegleitung knapp unter dem Durchschnitt bleiben. Ärgerlich und unverständlich fand ich jedoch daß zwei Jahre nach "Mystic Defender" ähnliche Programme noch weit dahinter zurückbleiben.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

60%

Grafik: 61%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

## Unfares Spiel



Links oben sieht Ihr eine Übersicht des Spielfeldes eingeblenndet

# Pro Soccer

Kick Off 2" ist wieder da. Auf dem Super Famicom kann man jetzt Ancos Fußballorgie unter anderem Namen bewundern. Am Spieldesign hat sich wenig geändert. Steuerung und Spielablauf sind ähnlich der Amiga-Version.

Man kann im Trainingsspiel gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten. Weiterhin dürft Ihr eine Liga, einen Pokalwettbewerb und die Weltmeisterschaft anklicken. Es gibt zahlreiche Parameter, die ein abwechslungsreiches Spielgeschehen garantieren sollen. Neben der Bodenbeschaffenheit, der Spielzeit und der Windstärke könnt Ihr Euch für verschiedene Schwierigkeitsgrade und Hintergrundmusiken entscheiden. Alle Teamnamen sind allerdings in ja-

panisch geschrieben. Bei der Auswahl seiner Mannschaft sollte man schon die im Handbuch abgedruckten Staatsflaggen identifizieren, um zu wissen, wen man da gerade steuert.

Auf dem Rasen an sich hat sich wenig getan. Das Spiel ist schnell; Tore fallen dementsprechend viele. Euer Kicker ist mit einem farbigen Dreieck gekennzeichnet und kann passen, dribbeln und foulern. Eckbälle dürfen listenreich in den Strafraum geschlenzt werden, und das gemeine Hineingrätchen von hinten fehlt ebenso wenig.

Auf die taktische Freistoßmethode vor dem gegnerischen Tor und die "Action Replay"-Funktion wurde hierbei verzichtet. *kn*

"Pro Soccer" spielt sich auf dem Super Famicom leider nicht so flüssig wie Kick Off 2 auf dem Amiga. Das Scrolling ruckelt und man verliert schnell die Orientierung. Das Ganze läuft aus diesem Grund etwas unübersichtlich ab. Durch die Hektik des Spiels ist taktisches Kombinationsspiel fast unmöglich. Die Computergegner sind teilweise



einfach unbesiegbar. Das liegt nicht zuletzt an der wabbeligen Joypad-Steuerung. Es fällt schwer, den eigenen Spieler genau zu bewegen, was gerade hier nötig wäre. Der Sound ist zweckmäßig und bringt das Fußball-Feeling relativ gut rüber. Als einziges Famicom-Fußballspiel ist Pro Soccer annehmbar — trotz Japantextproblemen.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Imagineer, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

62%

Grafik: 51%

Sound: 45%

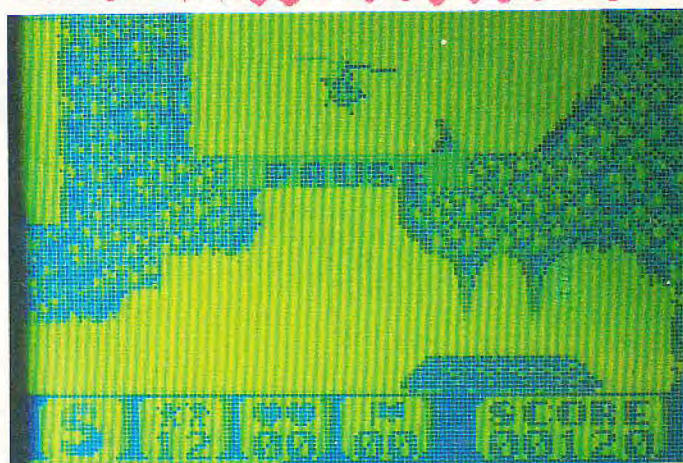
Schwierigkeit: mittel

## Inserentenverzeichnis

Bachem Software- versand	134	KBM	134, 155
Bachler	124	Kingsoft	21, 55, 167
Behnke	111	Konami	39, 41
Berry Lösungsservice	92	Korona-Soft	43
Bomico	31, 51, 133, 135, 187, 12. US, 4. US	Theo Kranz-Versand	119
Boyd	95	Label	77
		M&B Versand	195
Compu Camp	3. US	Markt & Technik, Buch & Software- verlag	74, 127, 175, 183, 196, 197
ComTronic	142	Micrografx	137
CP-Verlag	23, 24/25	MN-Hobby Soft	148
CPS	129	MR-Soft	142
CPS Heidak	100/101	Multimedia Soft	153
Crystal-Soft	147	Munich Software- Center	150
CWM	113	Müller	150
		NSC New Systems Computer	150
Dataflash	161	Okay-Soft	155
Decom	155	ÖkoSoft	121
DIF Game Verlag	138	Peksoft	154
Drexler	121	Peróka-Soft	143
Dynamics	22	Philip Morris	17
Dynatex	180	Playhouse	89
		Power-Games	174
ECS	174	Psygnosis	59, 61, 63, 65, 67, 69, 71
Electronic Arts	8/9, 49, 73, 171, 188/189	Richartz	146
Esser-Soft	111	Rushware	11, 47, 163, 191, 192
		SCS Saar Computer Service	148
Fantasy Productions	81	Silicon-Dream- Software	147
Fiedler & Giesenregen	95	Simm	134
First Class	142	Soft & Sound	156
Flashpoint	176	Soft-Point Versand	57
Förster	89	Softworld	165
Frog-Soft	18, 111	The Software Maniacs	28
Funny Software- versand	144	United Software	15, 34/35, 43, 152, 184
Funtastic Computerware	130	Vidis	140
Funware/ECS	20	Virgin Games	179
		Weiss	57
Galaxy Software	172	Wial Versand	79
Game Play	109	World of Wonders	97, 142, 92
Games	95		
Gamesworld			
Computershop	107		
Gnadenlos	151		
Gross Electronic	19		
Grzywaczewski	43		
H&H Soft	147		
H.O.G./Database	57		
Haje	148		
Hamo	93		
Hot Stuff	92		
Joysoft	42		
Juma-Soft	89		
Karosoft	132		

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Dynamic Systems bei.

### Der etwas andere Liftboy



Hol mich ab: Choplifter setzt zur Landung an (Game Boy).

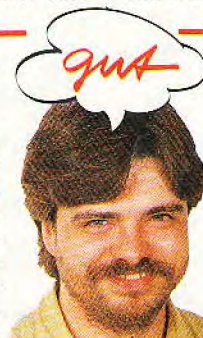
## Choplifter II

In den Gründertagen der Computerspiele sorgte das Programm "Choplifter" für angenehme Stündchen am Joystick. Die Grundidee des Spiels war simpel: Mit einem Hubschrauber mußten aus kleinen Häuschen Gefangene befreit, aufgesammelt und zur eigenen Basis zurückgebracht werden. War eine bestimmte Anzahl der Pixelmännchen sicher gelandet, ging's in der nächsten Spielstufe weiter. Heute, rund sechs Jahre nach dem Erscheinen des Originals, gibt's eine aufgebohrte Version des Oldies für den Game Boy. Grundsätzlich ist das Spielprinzip dasselbe geblieben. In fünf Levels, die jeweils in drei kleinere Abschnitte unterteilt sind, harrt eine vorgegebene Anzahl Gefangener ihrer Ret-

tung. Ihr steuert einen Helikopter durch die horizontal und vertikal scrollenden Spielstufen. Um die Männchen aufzuspicken, müßt Ihr in der Nähe des entsprechenden Gebäudes landen. Leider erschweren einige Gemeinheiten die Rettungsaktion: Feindliche Flugzeuge, Hindernisse, Kanonen und Wetterbedingungen richten an Eurem Flieger Schaden an. Werdet Ihr zu oft getroffen, ist der Hubschrauber samt eingesackten Männern futsch.

Um den Bewachern Saures zu geben, ist der Hubschrauber von Haus aus mit Bordkanone und Bomben bestückt. Zusätzlich können unterwegs noch Extras wie Schutzschirm, Superbomben und Raketen aufgesammelt werden. Testmuster von CWM und Dynatex. *mh*

Choplifter war auf Heimcomputern eines meiner Lieblingsspiele. Die Neuauflage hat nichts von der ursprünglichen Faszination verloren. Glücklicherweise haben sich die Programmierer spielerisch sehr eng an das Originalvorbild gehalten, die-keitsgrad stellt auch Profis auf die Probe. Dafür gibt's nach jeder Spielstufe ein Paßwort.



schlagen. Satte 15 Spielstufen bieten dank filigraner Grafik und herzhafte Finessen ausreichend Abwechslung und eine ordentliche Portion Spielspaß. Die Steuerung des Helikopters ist allerdings stark gewöhnungsbedürftig und der Schwierigkeitsgrad stellt auch Profis auf die Probe. Dafür gibt's nach jeder Spielstufe ein Paßwort.

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: JVC, Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY**

**77%**

Grafik: 74%

Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

## Zurückgespult

### Fatal Rewind



Computerspielern wird "Fatal Rewind", das neueste Mega-Drive-Spiel aus englischer Entwicklerküche (von Psygnosis erdacht und von Electronic Arts aufs Modul gebannt), seltsam vertraut vorkommen: Vor einem Jahr hieß dieses Gemisch aus Action-, Denk- und Geschicklichkeits-elementen noch "The Killing Game Show" und sorgte auf dem Amiga durch ein opulentes Intro, einen hammerharten Soundtrack und peppige Grafik für nächtelange Jump'n'Run-Freuden. Auf die luxuriöse grafische und akustisch Aufmachung müssen Konsolenbesitzer leider größtenteils verzichten: Zwar steuert man noch immer einen putzigen Metallpel durch ein Dutzend zweigeteilter Plattform-Leveln zum versteckten Ausgang (ganz oben); auch alle Fallen, Schlüssel, Extrawaffen und geheimen Hebel



Schneller, aber nicht mehr so schön anzusehen (Mega Drive)

sind originalgetreu übernommen. Stark beschnitten wurde jedoch die Musikbegleitung und die Soundeffekte. Über die dezent abgespeckte Grafik wird hinweggetröstet: Fatal Rewind spielt sich einen Deut schneller als das etwas träge Vorbild. Wer auf das Spielprinzip mit dem frusthemmenden "Fast Forward"-Feature steht, sollte zugreifen. *WV*

STECK BRIEF

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

**MEGA DRIVE** **73%**  
Grafik: 69% Sound: 62% Schwierigkeit: schwer

## Kurzweilig

### Putt & Putter



Seit Will Harveys "Zany Golf" hat es kein einziges gescheites Mini-golfspiel für den Computer gegeben. Ausgerechnet der kleine Game Gear setzt diese Tradition jetzt an der Konsolenfront fort. In "Putt & Putter" müßt Ihr Euren Ball auf insgesamt 36 mehr oder weniger verwinkelten Bahnen einlochen. Damit die Aufgabe nicht allzu leicht von der Hand geht, sind die einzelnen Bahnen mit Sackgassen, schiefen Ebenen und automatischen Bumpern gespickt. Stößt der Golfball an die Bande, prallt er, wie beim Billard, wieder zurück. Mit dem Steuerkreuz legt Ihr die jeweilige Schlagrichtung fest, eine "Power"-Anzeige am unteren Rand vermittelt die Schlagstärke. Immer, wenn Ihr vier Löcher gemeistert habt, gibt's ein Paßwort. *WV*



Mit dem richtigen Augenmaß landet jeder Ball im Loch.

Für eine ernstzunehmende Mini-golfsimulation ist die Perspektive oftmals gar zu schräg. Durch die elastischen Begrenzungen spielt das Glück eine große Rolle: Trotz oder gerade wegen dieser spaßigen Glückselemente legt man das Modul erst aus der Hand, wenn alle Löcher geschafft sind. *WV*

STECK BRIEF

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

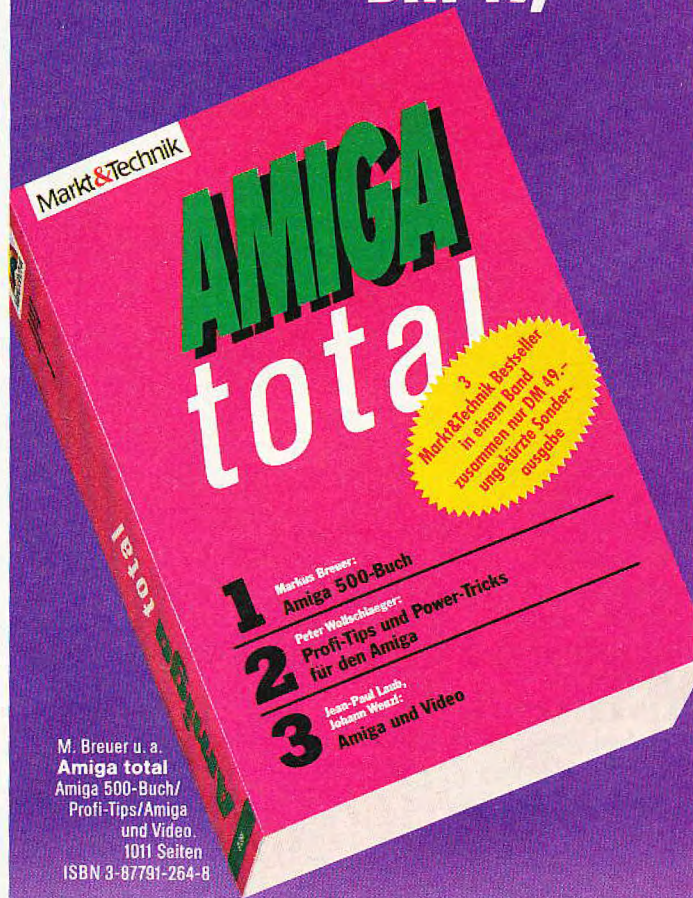
**GAME GEAR** **57%**  
Grafik: 52% Sound: 44% Schwierigkeit: leicht

»Markt & Technik total«

# Der totale Wahnsinn!

Unser spezielles Weihnachtsgeschenk für alle Computerfreunde: In jedem Band drei Bestseller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu einem bestimmten Thema. Das totale Komplettpaket zum Knüllerpreis:

**DM 49,-**



M. Brewer u. a.  
**Amiga total**  
Amiga 500-Buch/  
Profi-Tips/Amiga  
und Video  
1011 Seiten  
ISBN 3-87791-264-8

3 Markt & Technik Bestseller in einem Band zusammen nur DM 49,- ungeliebte Sonderausgabe



C. Spanik u. a. **PC-total** Systeminstallation/Anwendungssoftware/DOS 4.0. 1200 Seiten ISBN 3-87791-267-2  
W. Besenthal u. a. **Atari ST total** Großer Einsteigerbuch/Hardware-Handbuch/1st Word Plus 3.15. 1138 Seiten ISBN 3-87791-263-X  
Withüft u. a. **C 64 total** Großer Einsteigerkurs/Tips, Tricks und Tools/Alles über GEOS 2.0. 1107 Seiten ISBN 3-87791-265-6  
A. Seibert u. a. **64'er Spiele total** Über 60 Spiele auf 4 Disketten mit Handbuch! 396 Seiten ISBN 3-87791-266-4



Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler



**A**uch schwergeprüfte Redakteure machen ab und zu Urlaub. Mit einer fetten Einkaufsliste von den lieben Kollegen versehen ("Ich brauch noch ein paar Game-Boy-Module"), setzte sich Michael in den Flieger nach Kanada. Anstatt sich gemütlich die Herbstsonne auf den Pelz brennen zu lassen, auf Bärenjagd zu gehen oder sich die Zeit beim Angeln zu vertreiben, zog es Michael vor ("Zwei Wochen ohne Rollenspiel, das halte ich nicht durch"), den Machern der Wizardry-Serie einen kleinen Besuch abzustatten. Nicht zuletzt die angekündigte Fortsetzung zu "Bane of the Cosmic Forge", das Spiel "Crusader of the Dark Savant" (siehe Bericht in *POWER PLAY* 11/91), lockte ihn nach Amerika. Flugs wurde in der kanadischen Stadt Ottawa ein Wagen angemietet und Richtung USA gebräut. Nach einigen kleinen Umwegen durch die Weiten der kanadischen Wälder ("Hilfe, wo bin ich?") kam er wohlbehalten in Amerika an. Die Büros der Firma Sir-Tech befinden sich nur wenige Kilometer hinter der amerikanisch-kanadischen Grenze in dem kleinen Städtchen Odgensburg. Hier werden nicht nur die fertigen Spiele verpackt und verschifft, sondern auch die Handbücher geschrieben, neue Spiele getestet und verzweifelten Spielern via Telefon-Hot-Line wichtige Fragen beantwortet.



Hinter diesem unscheinbaren Eingang verbirgt sich, klein und bescheiden, die Softwarefirma Sir-Tech

Programmiert wird allerdings nicht in Odgensburg. David Bradley, der mit "Wizardry V: The Heart of Maelstrom" sein Debüt bei Sir-Tech gab, lebt und arbeitet in einem anderen Bundesstaat. Auch die Grafiker und Soundspezialisten tüfteln außer Haus. Insgesamt werkeln rund 14 Leute an einem neuen Projekt.

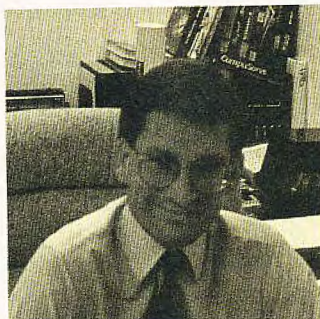
Das Schicksal der künftigen Spielefirma Sir-Tech nahm Anfang 1980 seinen Lauf, als ein Bekannter von Norman und Robert Sirotek, der junge Robert Woodhead, ein selbstprogrammiertes Datenbank-Programm auf einer Computer-show in Trenton vorführen wollte. Die Datenbank fand zwar nicht die gewünschte Beachtung, dafür vertrieb sich das Trio mit dem Spiel "Dungeons of Despair" die Zeit. "Da dieses Programm ihnen selbst einen Heidenspaß machte, würde es wahrscheinlich auch anderen Menschen Spaß bringen", dachte sich das Trio. Warum also sollte man nicht Spiele verkaufen. Kaum zurück in Odgensburg wurde Papa Frederik

Sirotek angepumpt. Sir-Tech war geboren.

Schon kurz darauf gelang der kleinen Firma der Durchbruch mit dem Rollenspiel "Wizardry I: The Proving Grounds of the Mad Overlord". Mit jeweils einem Jahr Abstand folgten die beiden Folgeprogramme und nach einer kleinen Pause von rund vier Jahren der vierte und fünfte Teil der Serie. Mittlerweile sind die Wizardryspiele weltweit rund zwei Millionen mal über den

# SIRTECH

## DIE DUNGEON-ARCHITEKTEN



Robert Sirotek hat gut lachen



Pressesprecherin Shari Mitchell

Seit *Bane of the Cosmic Forge* ist die *Wizardry*-Rollenspiel-Serie auch hierzulande bekannt. Michael besuchte den Hersteller Sir-Tech.



Schreibt die humorvollen Handbücher: Brenda Garno

Ladentisch gewandert. Trotz des Bestsellerstatus, den die Spiele vor allem in den USA und Japan genießen, bleibt man bei Sir-Tech eher bescheiden. Norman Sirotek: "Warum sollten wir soviel Geld aus dem Fenster werfen und uns einen gigantischen Mitarbeiterstab halten, den wir eigentlich nicht benötigen. Wir stecken unser Geld lieber in die Entwicklung besserer Spiele." *mh*



Darauf müssen wir leider noch ein Weilchen warten: das Game Boy-Wizardry



Vom Kaffeebecher bis zum Brettspiel: Ein ganzer Berg von Wizardry-Zubehör steht den japanischen Spielefans zur Verfügung.

### Kultwahn

Während wir uns in Deutschland mit den Wizardry-Computerspielen zufriedengeben müssen, schöpfen die Rollenspieler in Japan aus einem schier unerschöpflichen Zubehö-

Fundus. Eine regelrechte Wizardry-Ekstase breitete sich in Japan aus wie ein Steppenbrand, die wohl nur noch von dem Kult um Mario und dem Trubel um die in Deutschland fast unbekannt "Dragon Quest"-Reihe übertroffen wird. "Im Ge-

gensatz zur letztgenannten Rollenspielerie bekommen japanische Schulkin- der noch nicht schulfrei, wenn ein neues Wizardry-Szenario erscheint", meinte Norman Sirotek. Dafür gibt's im Land der aufgehenden Sonne nicht nur Wizardry-T-Shirts, sondern ebenfalls Wizardry-Brett- und Kartenspiele, Zinnfiguren, Kalender, Comic-Bücher, Romane, Schlüsselanhänger, Aufkleber, Hörspiele, Musik-CDs, Malstifte, Kaffeetas- sen und sogar einen Wizardry-Zeichentrickfilm. Neuester Streich der japanischen Wizardry-Manie ist ein spezielles Game-Boy-Szenario, das Spiel "Suffering of the Queen", das Anfang 1992 in Amerika er- scheint, und eventuell Ende '92 in Deutschland zu haben sein wird. *mh*

### Der Gründer

Norman Sirotek ist einer der beiden Brüder, die die Firma Sir-Tech ins Leben gerufen haben. Neben Computerspielen (Lieblings-computer ist ein japanischer FM-Towns), vertreibt sich Norman die knappe Freizeit am liebsten mit seiner Frau Lori am Steuer eines kleinen Motorbootes auf dem St. Lawrence.

**POWER PLAY:** Momentan veröffentlichen Sie nur ein Programm, und zwar ein Rollenspiel im Jahr. Wird das in Zukunft so bleiben oder soll die Produktpalette um ein paar neue Spiele, vielleicht sogar um ein paar Genres erweitert werden?

**Norman:** Oh ja, wir wollen in Zukunft mehr als nur ein Spiel im Jahr machen, aber zuerst möchten wir mit unseren Spielen einen gewissen, von uns selbst sehr hoch angesetzten Standard erreichen, bevor wir mehr Titel im Jahr veröffentlichen. Das Problem mit anderen Genres ist: Wir haben uns in der Vergangenheit an anderen Spieltypen versucht, aber die Fans kennen uns fast nur als Rollenspiel-Firma und so fanden z.B. die Actionspiele nie den großen Anklang, den wir uns gewünscht hätten. In Zukunft werden wir neben der Wizardry-Serie wohl noch ein weitere

Fantasy-Rollenspielreihe, vielleicht noch ein Science-fiction-Szenario veröffentlichen. Actionspiele werden wir selber nicht mehr entwickeln, aber wenn uns ein Spiel eines anderen Genres angeboten wird, schauen wir es uns an, und wenn es gut genug ist, werden wir das Spiel herausbringen.

**POWER PLAY:** Wenn man auf die ganzen tollen Sachen schaut, die es in Japan zu kaufen gibt, könnte man richtig neidisch wer-



Norman Sirotek fand sich zum Plausch

den. Glauben Sie, daß wir so etwas irgendwann mal offiziell in Deutschland kaufen können?

**Norman:** Wir hoffen es. Die Schwierigkeit mit solchen Merchandising-Artikeln ist, daß sie nicht überall ankommen. In Japan sind die Leute verrückt nach solchen Sachen. Das sind richtige Fanatiker; die lieben die Buntstifte, den Zei-

chentrickfilm, die Comics, die Romane und die Brettspiele. Hier in Amerika zum Beispiel wollen die Spieler meistens nur ein T-Shirt und vielleicht noch ein Clue-Book; das war's dann auch schon. Wir würden das Zubehör gerne in Deutschland anbieten, wissen aber noch nicht, ob es sich rechnet.

**POWER PLAY:** Es gibt die ersten drei Wizardry-Spiele nur für das NES, Bane ist gerade für das Super Famicom in Arbeit und kürzlich ist das Spezialszenario "Suffering of the Queen" für den Game Boy erschienen. Bleiben Sie in Zukunft Nintendo treu oder haben Sie konkrete Pläne, die Spiele auch für die Konkurrenzkonsolen von Sega umzusetzen?

**Norman:** Wir sind gerade deswegen zur Zeit mit Sega in der Verhandlungsphase.

**POWER PLAY:** Zur Zeit wird an der CDTV-Version von Bane of the Cosmic Forge gearbeitet. Wird es die neuen Spiele auch auf CDs geben und warum?

**Norman:** Wie die Konsolenversionen unserer Spiele, werden auch die CD-Fassungen in Japan gemacht. Ganz einfach aus dem Grund, weil die Japaner mit der CD-Technik ein ganzes Stückchen voraus sind und große Erfahrung auf diesem Gebiet haben.

Wir hoffen, daß sich die CD als neues Medium für die Computerbranche etabliert. Schau mal, alleine Crusader of the Dark Savant wird ungefähr 4,5 bis 5 MByte Platz auf der Festplatte brauchen. Wir benötigen einfach den Platz, um die ganzen Daten unterzubringen und in Zukunft noch ausgefeiltere Spiele zu machen. Da ist die CD das geeignete Speichermedium.

**POWER PLAY:** Welche Computertypen halten Sie persönlich für zukunfts-trächtig und interessant?

**Norman:** Von allen Computern, die ich kenne, mag ich den FM-Towns am meisten. Diese Kiste ist einfach spitze. Leider gibt es den nur in Japan und Fujitsu denkt nicht im Traum daran, diesen Computer weltweit anzubieten. Ich persönlich halte das für einen großen Fehler. Ansonsten ist sicher der IBM-PC der Computer für die nächsten Jahre, gefolgt vom Macintosh. Aber warten wir mal ab, was IBM zusammen mit Apple austüfelt. Beide Firmen haben ja erst kürzlich einen Vertrag geschlossen und basteln an einem neuen System.

Dieser neue Rechner könnte einen echten Fortschritt bedeuten und die Computerwelt völlig revolutionieren.







COMPACT DISC



**Robbie Nevil:  
Day 1**

Wer will: ein paar Tanznummern, einen Blues, ein A-cappella-Stück, ein paar Schleicher, etwas Soul, etwas Funk, etwas Disco, etwas Rock und das alles auf einer CD? Robbie Nevils dritte Platte liefert einen grandiosen Mix verschiedener Stücke in verschiedenen Stilrichtungen. Alle Nummern hat er selbst produziert, viele selbst geschrieben. Wer noch die alten Single-Hits "C'est la vie" und "Back on holiday" kennt, weiß, was ihn hier erwartet: Größtenteils fröhliche Musik, bei der die Füße automatisch mitwippen. *bs*

EMI CDP-7-91067-2  
49:33 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
hervorragend**

COMPACT DISC

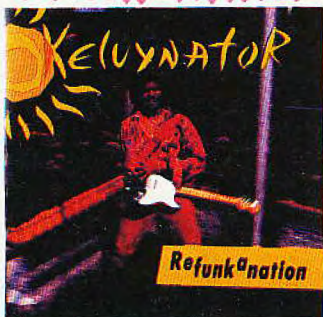


**Prince and the  
N.P.G.: Diamonds  
& Pearls**

Kein Jahr vergeht ohne eine neue Prince-Platte. Dieses Mal verehrt er uns nicht nur eine silberne CD, sondern auch ein silbernes glänzendes Cover, sprich ein Hologramm. In der Hülle steckt eine seiner besten Scheiben: wuchtige Sounds, tolle Kompositionen, viel Abwechslung und überall der typische Prince-Touch. Das erste Stück "Thunder" schlägt wie ein Donner Schlag ein, wer bei "Gett Off" und voller Lautstärke nicht unwillkürlich mitzuckt, muß scheintot sein. *bs*

Paisley Park 7599-25379-2  
65:47 Minuten / 14 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Kelvynator:  
Refunkanation**

Erfreulich, daß sich dieser Sound in die 90er Jahre retten konnte: Über die gesamte Distanz hält sich Bandleader Kelvyn Bell an den Titel und läßt in seine Funk-Rock-Tracks keinerlei modischen Schnickschnack und kaum weiße Einflüsse. Innovation gibt's auch keine, dazu fühlt sich das virtuose groovende Quartett zwischen knackendem Baß, Gitarrenfreiflug und Bells hervorragender Stimme zu wohl. Am ehesten ist Bell mit Labelmate Bourelly zu vergleichen — er dürfte aber auch einige Hendrix-Scheiben besitzen. *wf*

EMY -130-2  
9 Tracks / zirka 45 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Belinda Carlisle:  
Live your life be  
free**

Freiheit ist ein hohes Gut, von dem Miss Carlisle wenig Gebrauch macht. Zumindest musikalisch. Das bewährte Produzententeam um Rick Nowels hat eine typische Carlisle-CD abgeliefert. Aber typisch gut. Zwar kommen die flockig-fetzigen Songs nicht an das geniale "Runaway Horses"-Album heran, für einen Platz in der internationalen Pop-Elite langt's allemal. Chartbreaker inklusive. Unkomplizierte Musik, gute Präsentation, perfekte Produktion. *mg*

Virgin CDV 2680  
11 Tracks / 51:14 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC

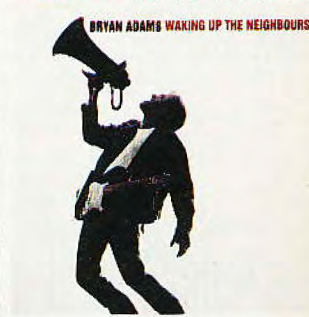


**Twin Peaks**

Die teilweise verträumten, teilweise brutal schrägen Melodien zaubern Atmosphäre. Man braucht keine Angst zu haben, daß hier nur eine Auswahl der Musiken auf der CD wäre. Alle Melodien aus der Fernsehserie sind voll ausgespielt drauf. Daß die Serie mit so wenig Musik auskam, beweist die immer wieder hörbare Qualität der Nummern — wenn man mit dem besonders schrägen "Audrey's Dance" allerdings auch die Katze aus dem Zimmer jagen kann. Also Vorsicht, wenn man beim Rendezvous den Titelsong laufen läßt und dann vergißt, die Platte abzudrehen. *bs*

Warner Brothers 7599-26316-2  
49:50 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Bryan Adams:  
Waking up the  
Neighbours**

Die Nachbarn wird's kaum ärgern, wenn Ihr sie mit Adams Neuer aus dem Schlaf dröhnt. Der Sound geht ins Ohr, ist kompatibel mit Kids & Kiddies, Teens & Twens, Mamis & Papis. Dank dem Robin-Hood-Rührstück läuft die CD wie geschmiert — der grüne Sozi-Schurke läßt's im Portemonnaie scheppern. Zum Glück hat's Bryan auch verdient. Power-Rock ohne große Ansprüche, aber mit viel Anmache. Dynamisch, fetzig, modern — aber auch etwas monoton. *mg*

A&M 397 164-2  
15 Tracks / 74:54 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

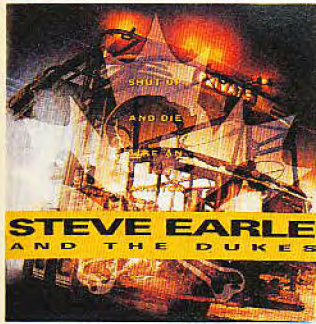
**MUSIK  
BÜCHER  
FILM**

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*





COMPACT DISC



**Steve Earle:  
Shut up and die  
like an Aviator**

"Halt's Maul und stirb wie ein Flieger", so die freie Übersetzung des Titels. Beim Redneck-Rauhbein Steve Earle geht's zur Sache. Bodenständiger Country-Rock mit zurrender Gitarre bieten er und seine Dukes einem begeisterten Live-Publikum. 75 Minuten rassiger, ruppiger, riskanter Reibeisen-Sound. Ein guter Einstieg für alle Earle-Neulinge. Lediglich die Klangqualität kann mit der musikalisch Kompetenz nicht mithalten. *mg*

MCA MCD 10315  
16 Tracks / 76:07 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Patti LaBelle:  
Burnin'**

Zunächst schockt ein rappiger Dance-floor-Fetzer, danach lullen konsequent Balladen ein. Vom Elan ihres 86er "Winner"-Albums ist auf der neuesten Scheibe wenig zu spüren: Die gute Patti quält sich durch überwiegend weiche Songs, ohne heimelige Stimmung rüberzubringen. Kuschlige Ausnahme: "I don't do Duets". Als Ex-Soul-Queen hat sich Patti reichlich viel Lieder mit reichlich wenig Substanz ausgesucht. Die Songschreiber sollten 'nen Auffrischkurs belegen. "Burnin'" flammt knapp an einer Fehlzündung vorbei. *mg*

MCA MCD 10439  
12 Tracks / 59:14 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
für Fans**

VIDEOFILM



**Zum Töten  
freigegeben**

"Als Lachnummer freigegeben", hätte als deutscher Verleih-Titel deutlich besser gepasst — oder könnt Ihr Euch vorstellen, daß friedliche Rastafari, die nichts anderes im Sinn haben als Reggae-Musik zu machen und in der Sonne zu liegen, einen gefährlichen Drogenring aufziehen können?

Aber alles schön der Reihe nach: John Hatcher ist Spezialagent der Drug Enforcement Agency, kurz DEA (nein, die Burschen verkaufen kein Benzin) genannt. Natürlich kommt auch für so einen Spezialagenten mal der Tag, an dem er über seine Zukunft nachdenkt. Dank der vortrefflichen schauspielerischen Leistungen von Steven "Hard to Kill" Seagal sieht der Zuschauer sofort, daß auch Hatcher nachdenkt — er zieht nämlich die Stirn in Falten. Zum Glück für den Zuschauer (andernfalls wäre der Film jetzt aus) tauchen jede Menge von bedröhnten Jamaikanern auf und wollen Hatcher ans Leder. Besonders der Anführer der Rastas ist ein ganz schlimmer Finger. Er kennt sich in geheimen Voodoo-Ritualen aus und rollt so bedrohlich mit den Augen, daß es einem Angst und Bange werden kann. Zu früh gefreut, Du Bösewicht, der Held der kann Karate. Nachdem Hatcher erst mal ein bißchen aufgeräumt hat unter allen den Kariben, setzen die zur Gegenoffensive an und foltern die Schwester des Helden. Das war jetzt aber wirklich zu viel des Guten: Unser Zorn kennt keine Grenzen, und zusammen mit Hatcher metzeln wir uns vor, bis zum Ende des Films. Alle sind tot, der Vorhang fällt.

"Zum Töten Freigegeben" hat das Zeug zum Kultfilm. Die Schauspieler sind schreiend schlecht, die Story absolut unlogisch, und alles wird untermal von prima Reggae-Stücken. *ww*

**Regie:** Dwight H. Little  
**Produzent:** Michael Grais, Marc Victor, Steven Seagal  
**Drehbuch:** Michael Grais, Marc Victor  
**Hauptdarsteller:** Steven Seagal, Basil Wallace, Keith David  
**Laufzeit:** 90 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren  
**Video-Anbieter:** Fox Video  
**POWER-WERTUNG:  
für Fans**

VIDEOFILM



**Das Gesetz der  
Macht**

Mary Elizabeth Mastrantonio hat schon immer ein kluges Händchen bei der Wahl ihrer Rollen bewiesen. Nach ihrem vielbeachteten Debüt als Schwester von Al Pacino in Brian de Palmas "Scarface", spielte sie neben Paul Newman in "Die Farbe des Geldes" und in James Camerons "Abyss". Zur Zeit ist sie als Lady Marian an der Seite von Kevin Costner zu sehen. Auch in "Das Gesetz der Macht" hat sie vermeintlich auf die richtige Karte gesetzt. Regisseur Michael Apted (Nashville Lady und Gorky Park) ist fast schon ein Garant für einen erfolgreichen Film. Amerikanische Schadensersatzprozesse laufen ganz anders ab als in Deutschland: Hier geht es um Tausende, dort um Millionen. Gene Hackman spielt einen Anwalt, der sich auf diese Art von Prozessen spezialisiert hat. Er übernimmt den Fall eines Mannes, der bei einem Unfall seine Familie verloren hat und selbst amputiert werden mußte. Er hat den Verdacht, daß ein Konstruktionsfehler für den Unfall verantwortlich ist und verklagt den Autokonzern. Ausgerechnet Maggie, die karrieresüchtige Tochter von Gene Hackman, vertritt die Gegenseite und versucht mit allen Mitteln, den Konzern vor den berechtigten Ansprüchen zu schützen. Erst langsam realisiert Maggie, daß sie von ihrem Chef mißbraucht und rücksichtslos für die Ziele der Firma eingesetzt wird. Es kommt natürlich, wie es kommen muß. Das mäßig spannende Gerichtsverfahren dient hier nur als Aufhänger für einen nun wirklich nicht mehr neuen Vater-Tochter-Konflikt. Die Konstellationen haben wir so oder ähnlich schon oft gesehen. Ermüdungserscheinungen beim Zuschauer sind also nicht auszuschließen. *ww*

**Regie:** Michael Apted  
**Produzent:** Ted Field, Scott Kroopf  
**Drehbuch:** Carolyn Shelby, Christopher Ames  
**Hauptdarsteller:** Gene Hackman, Mary Elizabeth Mastrantonio, Colin Friels, Joanna Merlin  
**Laufzeit:** 105 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** Fox Video  
**POWER-WERTUNG:  
durchschnittlich**

COMPACT DISC

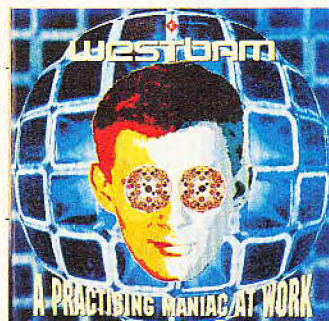


**False Virgin:  
Infernal Doll**

Brake-Out hat sich auf berstende Gitarrenwälle und Rockmusik der gemeinen Sorte spezialisiert: Auch das gemischte New Yorker Noise-Rock-Quartett "False Virgins" erfüllt die Aufnahmebedingungen in den Kreis progressiver Krachmacher mit links. Wer's verkraftet, daß die Leadvocals an die Stimme der 80er-Jahre-Nervensäge Toyah erinnern, wird passabel bis rabiat gut bedient und darf sich über einen Gastaufrtritt des Hip-Avantgardisten Elliot Sharp freuen. Ansonsten: Schweinerock (siehe Cover). *wi*

Brake Out 107-2  
12 Tracks / 59:14 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
durchschnittlich**

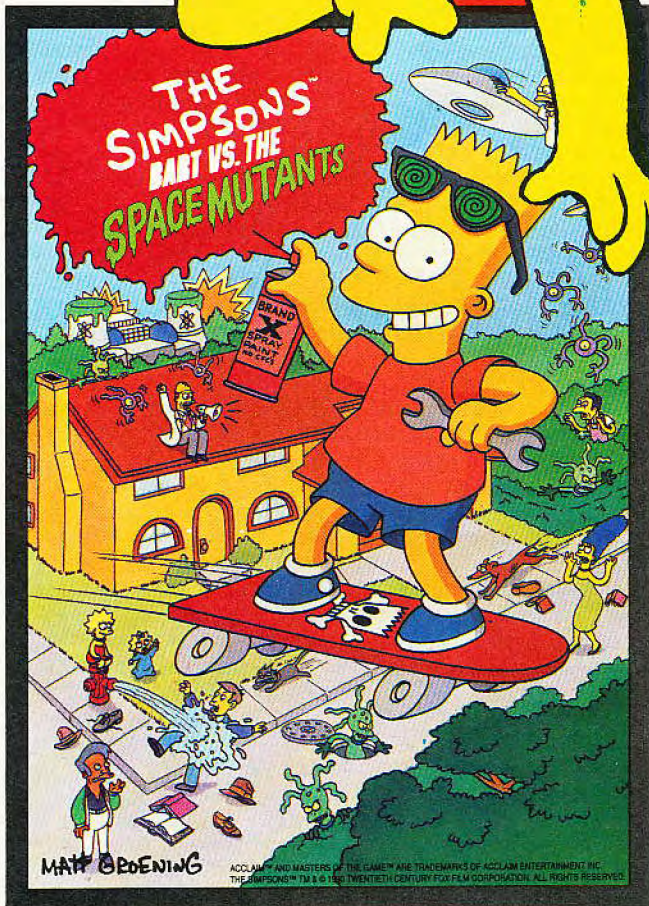
COMPACT DISC



**A Practising...**

Deutschlands DJ-Papst Westbam werkelt wieder, hält sich mit zündenden Einfällen jedoch vornehm zurück: Alle zehn Tracks der neuen "A Practising Maniac at Work"-CD stampfen als grundsolider Tekno-Stoff der eher weicheren Gangart durch den Gehörgang. Der selbsternannte Maniac erweist sich so als braver Handwerker: Nur ein paar souligere Einlagen stechen aus dem leicht verdaubaren, aber schnell vergänglichem Synthie-Brei heraus. Für Leute, die auch im Bett den Mega-Bass-Kopfhörer nicht abnehmen. *wi*

Polydor 511 455-2  
10 Tracks / zirka 40 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
durchschnittlich**

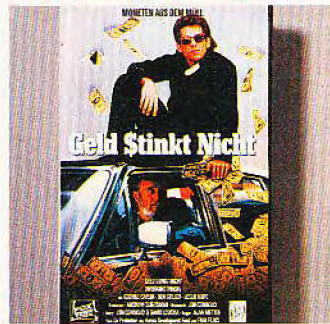


BONNICO Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

**ocean**  
**AKkaim**  
 entertainment, inc.

medien

VIDEOFILM



**Geld stinkt nicht**

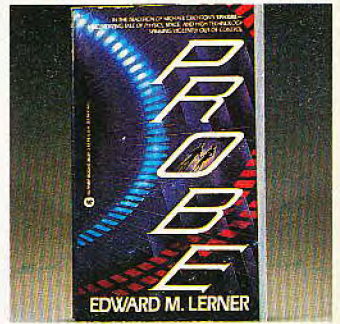
Der junge Freddy Novak (Ben Stiller) hat seiner eigenen Auffassung nach das Zeug zum Börsenmakler. Er ist zwar nicht einer der Klügsten und in der Schule ging es auch nicht so recht voran, aber das hat ja bekanntlich noch keiner Karriere geschadet. Ohne abgeschlossene Schulausbildung und entsprechende Qualifikationen spricht er deshalb in einer New Yorker Aktienmaklerfirma vor, natürlich in der Hoffnung, Börsenmakler zu werden, und wird prompt in der Putzkolonne eingestellt. Es dauert nicht lange, da entdecken er und sein Kollege Ralph Sawatski (George Carlin) geheime Informationen und Börsentips in einer Mappe, deren eigentliches Ziel ein Reißwolf sein sollte. Um Ralphs Geldmangel zu beheben, nutzen beide die Tips und sammeln schnell ein kleines Vermögen an, bis eines Tages der Reißwolf repariert wird und Freddy selbst sein Talent als Börsenkennner beweisen darf. Er arbeitet mit der hübschen Maklerin Susane Fahnestock (Leslie Hope) zusammen, die schließlich hinter seine anfänglichen Mogeleien kommt. Allerdings gelingt es Freddy, eine firmeninterne Intrige aufzuspüren und gewinnt so Maklerhonorar und Susanes Herz zurück. Viel mehr können sich Freddy und die Zuschauer eigentlich nicht wünschen.

Regisseur Alan Metter, der u.a. auch "Lipstick & Icecream" und "Mach's nochmal Dad" produzierte, liefert mit diesem Streifen wieder eine nette Komödie mit ein wenig Witz und Spaß und einem Hauch Satire. Allerdings kommt an einigen Stellen im Film dieses "Jetzt kann nur dies und das passieren, damit ein Happy-End kommt"-Gefühl auf. Das drängt den Film in die "durchschnittlich"-Sparte. Vereinzelt Jokes kommen ganz gut rüber, insgesamt darf man aber nicht zuviel erwarten. *ri*

**Regie:** Alan Metter  
**Produzent:** Andrew Sogerman  
**Drehbuch:** Jon Conolly & David Loucka

**Darsteller:** George Carlin, Ben Stiller, Leslie Hope, Jack Blessing, Dan Castellaneta  
**Laufzeit:** ca. 88 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** Fox Video  
**POWER-WERTUNG:** durchschnittlich

BUCH



**Ned Lerner: Probe**

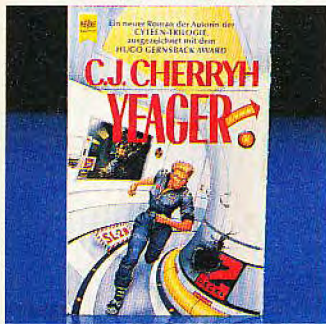
Eine unbemannte Weltraumsonde entdeckt im Asteroidengürtel etwas, das wie ein außerirdisches Raumschiff in Not aussieht — und wird auf geheimnisvolle Art und Weise zerstört. Auf der Erde geht das Rätselraten los: Ist das Raumschiff echt? War es eine irdische Sonde, die nicht entdeckt werden sollte? War es ein Trick der Herstellerfirma der Sonde, die die Aktien hochtreiben will? War es ein Trick der Militärs, die endlich einen Grund fürs erneute Aufrüsten brauchen? Waren es die Russen? Oder gar die Japaner?

Einige glauben, es war der Wissenschaftler, der die Sonde betreut hat und sich jetzt einen Nobelpreis unter den Nagel reißen will. Prompt wird der Arme als Betrüger und sogar als Mörder von Polizei, F.B.I. und Geheimdiensten gejagt. Natürlich ist er unschuldig und muß auf der Flucht herausbekommen, was denn nun wirklich hinter der Explosion im Asteroidengürtel steckt.

"Probe" ist ein spannender Science-fiction-Roman, der nur auf Mutter Erde spielt — die einzigen Weltraumscenen spielen sich auf den Monitoren der Überwacher im Kontrollraum ab. "Probe" ist auch ein exzellenter Thriller und nicht zuletzt ein toller Computerroman, denn Computertechnik spielt in allen Phasen eine Hauptrolle — schließlich hat niemand auf der Erde das Raumschiff wirklich gesehen, sondern immer nur die Computerdaten, die von einer fernen Sonde übermittelt und auf der Erde von mehreren Computern nachbearbeitet wurden. Der Autor versteht davon eine ganze Menge, denn es handelt sich dabei um Ned Lerner, der 1987 "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" für Electronic Arts programmierte und jetzt für eine Flugzeugfirma arbeitet. Sein Sf-Erstling ist zur Zeit nur in Englisch erhältlich, aber ansonsten vorbehaltlos zu empfehlen. Hoffentlich nimmt sich bald ein deutscher Verlag dieses Titels an. Wenn Ihr gut Englisch spricht, dann solltet Ihr schon jetzt zuschlagen. *bs*

**ISBN:** 0-446-36081-3  
**Autor:** Edward M. Lerner  
**Verlag:** Warner Books  
**Preis:** Import  
**POWER-WERTUNG:** hervorragend

BUCH



**Yeager**

Bet Yeager, eine ausgebildete Space-Marinekämpferin, heuert auf einem mysteriösen Handelsraumer an. Wenn man ihre wahre Identität feststellt, ist ihr Leben keinen Pfifferling mehr wert. In diesem neuen Roman aus dem "Pell"-Zyklus verbindet Caroline J. Cherryh die genaue psychologische Beobachtung ihrer Hauptpersonen mit einer ungemein spannenden Handlung. Keine Dutzendware, sondern Science-fiction für Anspruchsvolle. *vw*

**ISBN: 3-453-05011-8**  
**Autor: C.J. Cherryh**  
**Verlag: Heyne**  
**Preis: 14,80 Mark**  
**POWER-WERTUNG: empfehlenswert**

BUCH



**Paranoia**

Stellt Euch vor, Ihr lebt in einer Stadt, die hermetisch von der Außenwelt abgeschlossen ist. Alle Entscheidungen werden von einem Computer getroffen und jeder Bürger wird überwacht.

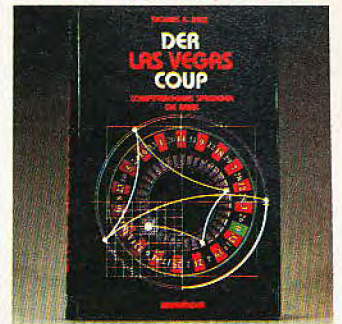
Ihr befindet Euch nicht etwa in Orwell's »1984« oder Huxley's »Schöner neuer Welt«, sondern mitten in Paranoia, dem Rollenspiel für Schizophrene und solche, die es werden wollen. In Grunde hat der Computer nur Gutes im Sinn und will die Bewohner vor allen tatsächlichen und eingebildeten Gefahren schützen. Leider ist er in der Wahl seiner Mittel nicht gerade zimperlich und geht buchstäblich über Leichen. Ihr startet Eure Karriere als Troubleshooter der allmächtigen Rechenmaschine. Eure ehrenvolle Aufgabe: die Aufspürung und Vernichtung aller Feinde des Compu-

ters. Was die ganze Sache pikant macht: Ihr selbst gehört auch zu den Feinden der Rechenanlage und wartet nur auf eine Gelegenheit für einen Sabotageeinsatz. Das einzige Problem: Die Mitspieler in der Gruppe sind ebenfalls Agenten unterschiedlichster Couleur. Das oberste Gebot heißt also: Traue niemandem und du lebst länger.

Paranoia gehört zu den abgedrehtesten Rollenspielsystemen, die jemals erschienen sind. Im Basis-Buch werden auf über 170 Seiten alle Regeln auf äußerst vergnügliche Weise erklärt. Selbst wenn es Euch nicht gelingen sollte, genug Mitspieler aus ihrer Lethargie zu reiben und eine Rollenspielparty auf die Beine zu stellen, ist Paranoia das pure Lesevergnügen. Ernsthafte Rollenspieler können inzwischen auf sechs Szenarienbände und ein Regelsupplement zurückgreifen. Eine Warnung: Bei keinem anderen System seid Ihr den Launen des Spielleiters so hilflos ausgeliefert. Die Regeln sind nur dazu da, um sofort wieder über den Haufen geworfen zu werden. Diskussionen mit dem Spielleiter führen zur sofortigen Terminierung. Der Computer ist dein Freund! *vw*

**ISBN: 3-9801850-3-6**  
**Autoren: Gelber, Costikyan, Goldberg und Rolston**  
**Verlag: Welt der Spiele**  
**Preis: 40 Mark**  
**POWER-WERTUNG: hervorragend**

BUCH



**Der Las Vegas-Coup**

Das Buch erzählt die wahre Geschichte einer Studentenclique aus Kalifornien, die mit Hilfe von Computertechnologie und wissenschaftlicher Raffinesse das Roulette in die Knie zwang. Ein 23jähriger Physiker findet eine mathematische Gleichung zur Vorberechnung der Kugelbahn. "Der Las Vegas-Coup" ist für Computerfans ein empfehlenswertes Buch. Leute ohne Computerspielen werden sich langweilen. *kn*

**ISBN: 3-7643-2603-4**  
**Autor: Thomas A. Bass**  
**Verlag: Birkhäuser**  
**Preis: 39,80 Mark**  
**POWER-WERTUNG: für Fans**

Neue «gemütliche» Geschäftsräume!!!  
 Der weiteste Weg lohnt sich!  
 Direkt an der A 61, jeweils 50 km von Bonn und Koblenz entfernt!!!  
**Kommt doch mal rein!**  
 Mega-Drive-Umbau auf englischen Chipsatz und von 50 Hz auf 60 Hz  
 An- und Verkauf von Gebrauchtwaren!!!  
 Japanische und amerikanische Zeitungen lieferbar!

**Geschäftszeiten:**  
 Mo.-Fr.: 12.00-22.00 Uhr  
 Sa.: 10.00-20.00 Uhr  
**Händleranfragen erwünscht!**

- SFC**
- Super NES-USA incl. Mario 599,-
  - Ghoul's'n Ghost 139,-
  - UN-Squadron 139,-
  - Super Tennis 139,-
  - Castlevania IV
  - Super Earth Defensive Force
  - Caveman-Ninja
- SMD**
- Mercs 109,-
  - Devil Crush 119,-
  - Quack Shot
  - CD-ROM

– Vorbestellungen der News möglich –

- NEO-GEO:**
- Burning Flight 299,-
  - Ghost Pilot 299,-
  - Sengoku 299,-
  - Crossed Sword 299,-
  - King of Monsters 299,-
  - Joypad 139,-
  - System-Card 69,-

- demnächst:**
- Top Racer
  - F I Race
  - Super Soccer

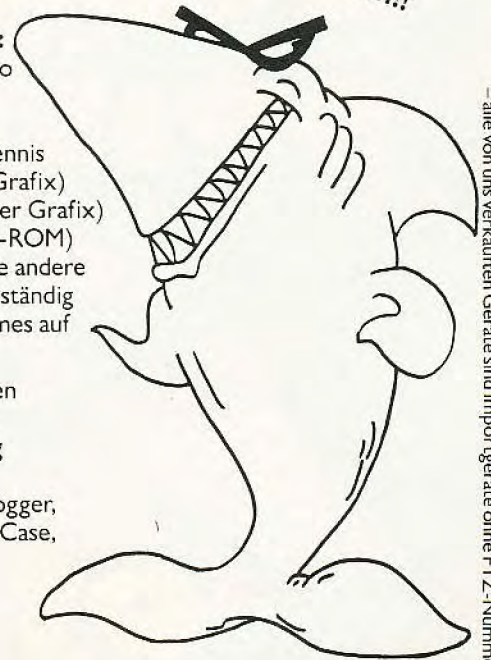
- demnächst:**
- Rolling Thunder II
  - Golden Axe II
  - Double Dragon II
  - Kaliber 50

**Game Gear:** Ninja Gaiden, Galaga 91, Frogger, Donald Duck, Aleste II, Master-Gear, Carry-Case, TV-Tuner, Battery-Pack

**Michaela Fuchs**  
 Hard- und Software-Vertrieb  
 Brohltalstraße, Postfach 71 · 5476 Niederzissen  
 Tel. 0 26 36/801 47 · Fax 0 26 36/69 18

**MAK**  
 die Mega-Arcade-Konsole!!  
 Hiermit könnt Ihr die Original-Spielhallenautomaten zuhause am Fernseher/Monitor spielen!  
 Weitere Infos telefonisch!!

**PC-Engine:**  
 CD-ROM Duo  
 Tiger Heli  
 Gunhead III  
 Final Match Tennis  
 1941 (Super Grafex)  
 Alldynes (Super Grafex)  
 Sprighan (CD-ROM)  
 und viele, viele andere Sachen. Auch ständig Gebrauchtgames auf Lager  
 Preisliste gegen frankierten Rückumschlag



alle von uns verkauften Geräte sind Importgeräte ohne FTZ-Nummer!!!

**M&B**

