

# POWER PLAY

Markt & Technik  
DM 6,50

o.S. 90.-/sfr. 6,50  
Lit. 6900/mfr. 8.-  
dkr. 35.-/frk. 24.-

Vorhang auf

## FÜNF-UHR-TEE & OBERMONSTER

Erster Bericht von der Londonmesse

Ab sofort

## KOSTENLOSE klein ANZEIGEN

Gratis-Karte im Heft

Welt-Design & Liebesperle

## SIM EARTH \* GEISHA

Die Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

Laser, Macht & Raumrandale

## BUCK ROGERS

SSIs neuester Streich





# WÄRMEN NUR WEST

**Nur in unserem Sonnensystem erhältlich.**

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

# Auf Achse

**W**ährend in anderen Redaktionen die Fernschreiber tickern und Redakteure mit ernster Miene über ihren Textverarbeitungen brüten, gibt es bei **POWER PLAY** immer einen Grund, den Griffel fallen zu lassen und eine Runde zu spielen. So auch diesen Monat, wo es Winnie und Anatol besonders heftig erwischte. Das "Objekt der Begierde" war der Basketball-Automat "Punk Shot". Der Automat wurde fast jeden Tag nach der Mittagspause beharkt; inzwischen putzen "Fast" Winnie und "Furious" Anatol den Computergegner im Nu mit einigen nicht ganz sauberen Tricks weg. Einen ausführlichen Test lest Ihr leider erst in der nächsten Ausgabe.



Das eingespielte Basketball-Team Anatol und Winnie vor dem "Punk Shot"-Automaten

**M**artin und Heinrich, rasende Redakteure bei **POWER PLAY**, haben nun ganz offiziell die Schallmauer durchbrochen: Auf der Sega-Pressekonferenz (Bericht in der letzten **POWER PLAY**) wurden sie zusammen mit der Software-Elite in das schnellste Personenflugzeug gesteckt — eine Concorde auf dem Flug nach New York. Einen Monat nach dem Flug traf in der Redaktion ein Zertifikat und eine Anstecknadel in Form einer Concorde ein — mit 2200 km/h haben sie wohl alle Rekorde der rasenden Berichterstattung gebrochen.



Schneller, höher, weiter: Zertifikat zum "rasenden Reporter"



Die große, bunte und laute Vorweihnachtsmesse

**N**icht ganz so schnell wie der Überschallflug mit der Concorde war die Luftreise zur "European Computer Entertainment Show" in London. Satte eineinhalb Stunden Verspätung beim Hinflug ließen den **POWER-PLAY**-Redakteur Heinrich und Michael ausgiebig Zeit für ein heißes Tennismatch auf dem Game Boy. Ein abendlicher Besuch des neuesten Bruce-Willis-Films "Die Hard 2" entschädigte jedoch die beiden fürs lange Warten in kahlen Flughafenterminals. Auf dem Messegelände endlich angekommen, herrschte dort noch ein gepflegtes Chaos: Teppiche wurden in letzter Minute festgenagelt, Maler schwingen noch die Pinsel und Techniker waren mit der Aufstellung der letzten Computer beschäftigt. Trotz hektischer Bauaktivität wurde die Show rechtzeitig eröffnet, und dem neun Seiten starken Messebericht in dieser Ausgabe stand nichts mehr im Wege.



Woman in red: Ann Mcbowan von SSI

Einen guten Start in den Herbst wünscht Euer

## Power-Play-Team



**136** Knapp 10000 PS warten auf den Start: In Super Monaco Grand Prix

**120** Der Schrecken aller Golfbälle: Weltmeister Jack Nicklaus

High Score: Hall of Fame	67
Leserbriefe	101
Starkiller	106
Neues aus der Comicszene	64
Musik, Bücher, Filme	164
Inserentenverzeichnis	6
Impressum	84
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166

### Unter der Lupe

Unvergeßlich: 10 Trauerspiele aus der Software-Ecke	146
MS-DOS verspielt	126

### Computerspieltests

Anarchy	42
Battle Master	54
Deliverance	46
Flight of the Intruder	122
Gold of the Aztecs	44
Invest	121
Ishido	57
Jack Nicklaus Golf II	120
Jane Seymour	48
Krymini	122
Lords of Doom	52
Magic Fly	46
Manix	50
Megatraveller 1	53
Mr. Do Runrun	50
Pool of Radiance	122
Prof. Mariati	52

Press the space bar 1



### Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
■ Ihr Kinderlein kommet. Der aktuelle Bericht über die große Computer Entertainment Show in London	14
■ Genesis leichtgemacht: Der Planetenbausatz "Sim Earth", der Nachfolger von Sim City	30
■ Heldenoldie Buck Rogers erlebt seine Frischzellenkur	30
■ Oh lala! Cocktail Vision präsentiert in Paris seine neuesten Computerspiele	34

### Story

POWER PLAY besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade 156

### Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	36
Crème de la crème	66
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	61
Euer Forum: Club-Ecke	62



**40** Führt nichts Gutes im Schilde: Der Oberbösewicht aus Psychosis' Shadow of the Beast II



**53** Ganz schön fies: Der erste Finsterling im Rollenspielneuling "Megatraveller"

Reederei	122
Salan	42
Shadow of the Beast II	40
Time Machine	48
UMS II	56
Universe III	123
Wings of Fury	44
Wings	38

### Kurztests — Computerspiele

F-19 Stealth Fighter, Future Classics	124
Tip Trick, Slabs	124
Quatbol, Their Finest Hour	124
Legend of Faerghail, Harley Davidson	124
Xenomorph, Legend of Faerghail	125
Back to The Future II	125

### Videospieltests

Bomber Man	135
Bonze Adventure	143
Budokan	137
Captain Comic	141
Impossible Mission	140
Moonwalker	138
Populous	135
Shiten Myooh	140
Super Hydalide	139
Super Monaco Grand Prix	136
XDR	138

### Kurztests — Videospiele

Rastan II	144
Ishido	144
Penguin Wars	144

### Power-Tips

#### Computerspielertips

Damocles	70
Bad Blood	75
Might & Magic II	75
Codename "Iceman"	76
Railroad Tycoon	78
Turrican	78
Dragonflight	83
Tower of Babel	86
Hillsfar	86
Legend of Faerghail Teil 1	89

#### Schummelecke

Star Quake, The Plague, Venus — The Flytrap, Legend of Faerghail, Xenon II, Prophecy I, Ninja Spirit	90
--	----

#### Dr. Bobo antwortet

Hillsfar, Bards Tale III	90
Starflight II, Dragon Wars, Ultima V	91

#### Videospielertips

Tennis, Chips Challenge,	
--------------------------	--



Moonwalker, Lifeforce, Air Driver	92
Tatsujin, Thunderforce III, Super Hang On	93
Gates of Zendocon, Ghostbusters, Metal Gear, Super Darius	94
Devil Crush, Tiger Heli, Super Shinobi, Castlevania, Kid Icarus, Afterburner, Metroid, Gauntlet III	95
<b>Clue Books</b>	
Might & Magic II	96

■ Titelt Themen



# DIE WERTUNGEN

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

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

## Grafik, Sound und Wertung

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

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

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

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

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

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

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

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

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

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Simarils, Zirkel-Preis: 85 Mark

**MS-DOS 39%**  
Grafik: 60% Sound: 38%  
Schwierigkeit: leicht

**AMIGA 39%**  
Grafik: 65% Sound: 41%  
Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST 39%**  
Grafik: 65% Sound: 41%  
Schwierigkeit: leicht

**C 64**  
nicht geplant

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

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

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

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

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



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



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

### Wanted: Spiele-Steckbrief

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

### Gurken und Medaillen

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

### Software-Liebliche

Momentan spielt...

#### ...Martin Gaksch

Rick Dangerous II (Amiga), Bonze Adventure (PC-Engine), Thunder Force III (Mega Drive)

#### ...Michael Hengst

Ishido (Game Boy), Wizardry (NES), Buck Rogers (MS-DOS)

#### ...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Indianapolis 500 (Amiga), Bomber Man (PC-Engine)

#### ...Anatol Locker

Red Storm Rising (Amiga), Ishido (Game Boy), Wonderland (MS-DOS)

#### ...Volker Weitz

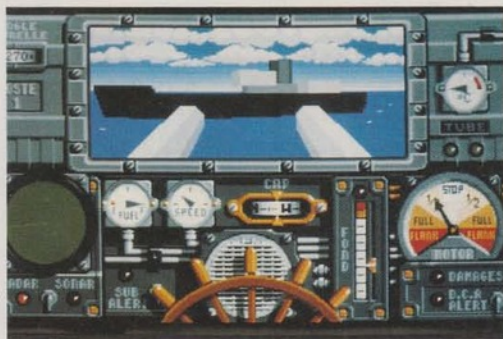
Neuromancer (Amiga), Cadaver (ST), Penguin Wars (Game Boy)

#### ...Winnie Forster

Megatraveller (MS-DOS), E-Swat (Mega Drive), Bomber Man (PC-Engine)

## INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows	145
Bachler Softwareversand	141
Berry Lösungsservice	76
Bomico	9, 11, 19, 21, 23, 25, 41, 123, 125, 129, 133, 4. US
Computer-Box	76
Computermarkt Münster	87
Computershop Gamesworld	81
Computing	79
Compy Shop	90
CPS Frank Heidak	85
Crystal Soft	93
CWM	102
Dynamic Systems	87
Dynatex	73
EC-Electronics	96
Flashpoint	65
Fundur	87
Funtastic Computerware	68
Galaxy Software	108
Game Play	104
German Design Group	98
Groovesoft	93
Gross Electronic	99
Hamo	76
HSC Hard'n Soft	94
Joysoft	91
Jöllenberg	144
Karosoft	77
Kingsoft	33
Korona-Soft	143
Kühn	115
Lifetime	90
Magic Games	88
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	50/51, 58, 135, 155, 157, 163
No Credits	101
Platinum Software	90
Powersoft	79
Reemtsma (West)	2. US
RSE Schuster	137
Rushware	16/17, 34, 45, 49
S.M. Verleih	93
Schindler	79
Schneider & Hamann	113
Soft Express	103
Software Corner	105
Steirerfunk	79
Theo Kranz Versand	98
United Software	13, 26/27, 29, 43, 47, 121, 127, 131, 151, 3.US
Wial-Versand	67



Hohe See, oh weh: "Advanced Destroyer Simulator" (Amiga)

## Zurück in die Steinzeit

Ulkige Charaktere sind wieder groß in Mode: Nach Zippos Boots Barker läßt nun US Gold seinen Steinzeithelden Billy Boulder auf Computer-Spieler los. Eigentlich hält sich Naturbursche Billy am liebsten in urigen Höhlen oder im tiefsten Dschungel auf. Auf seiner Suche nach einem bösen Zauberer macht er in den insgesamt 22 Städten der Steinzeitwelt jedoch auch erstmalig Bekanntschaft mit Geschäften, Spielcasinos und dem Gefängnis. Weit über tausend Beutelschneider, Diebe und Betrüger sind laut Hersteller US Gold hinter dem Helden her. Zum Glück versteht Billy ein wenig von Nahkampf und Zauberei...

Das Action-Adventure **The Legend of Billy Boulder**, ist demnächst erhältlich für Amiga, Atari ST und MS DOS. *wf*

## Flossen-BOND

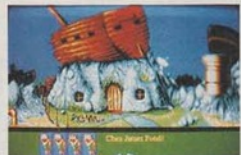
Wenn die wässrigen Tiefen in Gefahr sind, wenn niemand mehr Hoffnung hat und das Ende nahe scheint, dann gibt es nur einen Fisch, der die Ozeane noch retten kann: **James Pond**, der Unterwasseragent.

In Millenniums neuem Action-Adventure müssen wir zusammen mit James Pond, dem Fisch ohne Nerven, zwölf kitzlige Missionen überstehen. Natürlich gibt es auch eine Menge Geheimräume, die James Pond mit seinen diversen Su-

perwaffen betreten kann. Hat er gerade keine Waffe in der Flosse, dann sprudelt er seine Gegner mit einem tüchtigen Schwall Luftblasen von der nächsten Sandbank. Ende Oktober können Amiga- und Atari-ST-Besitzer untertauchen und Killerhaie jagen. *wf*



In der Tiefe blubbert sich James von Sieg zu Sieg



James Ponds feuchtes Hauptquartier mit Schiffswrack

## Kanonen-schlag

Wo Kanonen donnern, Wasserbomben plätschern und Geschosse pfeifen, da kann ein Zerstörer nicht weit sein: In **Advanced Destroyer Simulator** von Loricels wird scharf geschossen. Diese Simulation erlaubt dem Spieler die Kontrolle über einen Zerstörer im 2. Weltkrieg, den er heil wieder nach Frankreich bringen soll.

Neben Fliegerangriffen und Kriegsschiffduellen wird es auch eine waschechte U-Boot-Pirsch geben; insgesamt sind 15 Missionen geplant. Der Spieler sieht alles aus der Perspektive des Kapitäns im 3-D-Look. **Advanced Destroyer Simulator** soll im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *al*

## Rotations-wirbel

Im Hannoveraner Software-Haus Reline rotieren die Pixel. Durch ein neues Rechenverfahren kann man ein komplettes Spielfeld Bildschirm-punkt für Bildschirm-punkt drehen und zoomen. Das Spiel **Rotator** macht erstmalig von dieser Möglichkeit Gebrauch. Ein oder zwei Spieler fahren mit ihren Wagen durch eine rotierende Landschaft und müssen versuchen, die Bildschirmränder mit verschiedenfarbigen Gummikabeln zu verbinden. Es gewinnt derjenige, der zuerst eine durchgehende Strecke gebaut hat. Um die



Dann rotiert mal schön: Rotator von Reline

Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, lauern in den 32 Leveln Wachpanzer, Haftminen und Fließbänder, die unseren Wagen ordentlich beuteln. Hat man Orientierungsprobleme, fährt man auf eine Zoom-Plattform, die einen tüchtig hochschieudert und so den totalen Durchblick verschafft. Die Action- und Strategiemischung erscheint in nächster Zeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. *wf*

## Accolade-Aktiv

Der Videospielekuchen scheint zu verlockend zu sein: Eine weitere Software-Firma betritt die Videospielezene. Ab sofort entwickelt auch Accolade für das Mega-Drive, die Turbo-Grafix, den Game Boy und das NES. Den Anfang macht die Umsetzung von **Ishido: The Way of the Stones** für das Mega-Drive. Danach soll ein noch nicht näher ausgeführtes Golfspiel für die Turbo-Grafix herauskommen — natürlich in Zusammenarbeit mit dem scheinbar schon haus-eigenen Golfprofi Jack Nicklaus. Für den Game Boy darf man sich auf eine tragbare Version von **E-Motion** freuen. Wann die Module erscheinen werden, stand zu Redaktions-schluß noch nicht fest. *al*

## Bomb the base

US Golds Capcom-Label hautnahe am Zeitgeschehen: Nachdem diversen Bösewichten im Nahen Osten mit Worten nicht beizukommen ist, müssen wiedereinander die Waffen sprechen. Als Top-Pilot der UN-Friedenstruppe mischt der Spieler in zehn horizontal scrollenden Leveln feindliche Stellungen auf. Zwischen drei verschiedenen Kampfbombern und Piloten kann gewählt werden, wahlweise können auch zwei Spieler gleichzeitig den Gegner das Fürchten lehren. Die Umsetzung des Action-Automaten **UN Squadron** gibt's demnächst unter anderem für Atari ST, Amiga und C 64. Ein Preis stand zu Redaktions-schluß noch nicht fest. *wf*



# EPIC



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

**ocean**®

**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico-  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
Experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel. 06107/76067  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



Der Drache zündelt, der Spieler wundert sich... "The Immortal". Demnächst auf Eurem Computer. (Amiga)



## Voodoo-Schuhe

Zippo, die Entwickler der unkonventionellen Ballerorgie Cosmic Pirate, kündigten für Ende Oktober ein neues Arcade-Adventure an. **Voodoo Nightmare** entführt den Spieler in die kunterbunte Dschungelwelt des Boots Barker. Boots, eine Mischung aus wandernder Totenmaske und einem Paar Bergsteigerstiefel, hat eine ganze Reihe von Abenteuern und Untermissionen sowohl über, als auch unter der Erdoberfläche zu bestehen. Das Programm ist in 3-D-Grafik gehalten und natürlich reichlich mit Monstern, Fallen und Schätzen gefüllt. Entspannen kann sich der niedliche Boots in Spielcasinos und Gemischtwarenläden. Die Sound-Altmeister Dave Whittaker und Richard Joseph sorgen für eingängige Musik und knackige Effekte. Lorne Campell und Lyndon Brooke für die niedlichen Sprites und die Hintergründe. Erscheinen wird Voodoo Nightmare bei Palace Software für Atari ST und Amiga. wi

## Drachenbrut

Activision hat sich die Rechte an Irems Arcadehit **Dragon Breed** gesichert und wird das horizontale Ballervergnügen im November auf den Markt bringen. König Kayas und sein Lieblingsdrache müssen sich durch sechs Level voller Gefahren kämpfen. Ist der junge König genug geflogen, dann steigt er ab und metzelt zu Fuß seine Feinde nieder. Natürlich wird er dabei von seinem Drachen geschützt. Amiga-, Atari-ST- und C64-Besitzer können im Herbst die Drachen steigen lassen. ww



Sieht wirklich niedlich aus: Billy Boots (Amiga)



Rosarote Wochenenden in "Superskweek" (Atari ST)

## Die Farbe Rosa

Skweek liebt's bunt: Schon in seinem ersten Abenteuer zeigte das Fellknäul seine Vorliebe für die Farbe Rosa. Auch im Nachfolgespiel **Superskweek** färbt der Spieler in jedem Level Bodenplatten ein. Zusätzlich gilt, es sog. "Skweezettes" zu befreien, die gemeinweise gefangengehalten werden.

Natürlich treiben sich eine Menge Wichte auf der Spielfläche herum, denen die frische Farbe ein Dorn im Auge ist — ihnen sollte man besser ausweichen. Zumindest zuerst; denn wenn Skweek Münzen aufammelt, kann er sich nette Extras kaufen, mit denen er sich seines Pelzes erwehren

kann. Mehr als 200 Level gilt es einzufärben, das können ab sofort auch zwei Spieler besorgen.

Auf den ersten Blick entpuppt sich **Superskweek** als nettes, nicht allzu schweres Plattformspiel mit grellbunten Bonbonfarben. **Superskweek** wird von Loricels programmiert und erscheint zuerst für den Atari ST. Eine Amiga- und eine MS-DOS-Version wird folgen; kosten wird der Spaß um die 70 Mark. Sicher eine interessante Aufgabe für alle Leute die schon immer einmal ausgiebig in den Farbtopf greifen wollten. al

## Rasende Reifen

Freunde von schnellen Öffnen und glühenden Motoren werden mit Domarks neuer Compilation **Wheels of Fire** voll auf ihre Kosten kommen. Vier der fixesten Rennspiele der letzten Zeit sorgen für Kolbenfresserspannung vor dem Monitor. "Hard Drivin", "Chase HQ", "Turbo Outrun" und "Power Drift" werden zusammen auf "Wheels of Fire" im Oktober erscheinen. ww

## Zauberzeit

Mordamir ist kein Mittel gegen Magenverstimmungen, sondern der Name eines verschollenen Zaubers. In "The Immortal" macht sich der Spieler auf, um den verschleppten Lehrmeister zu finden. Das entpuppt sich aber als keine leichte Sache, denn er wird in einem tiefen Dungeon gefangengehalten. Natürlich warten wieder jede Menge Monster und Fallen auf den Spieler. Gekämpft wird in Echtzeit; man muß sich ducken und parieren, wenn das Monster sein Keulchen schwingt. Ungewöhnlich ist die Perspektive, auf die man sich einstellen darf: Der Spieler sieht seine Figur von schräg oben — das gab's bisher noch in keinem Rollenspiel.

Programmiert wird der Unsterbliche von Will Harvey, der der Spielwelt die Computerumsetzungen von Zany Golf und Marble Madness beschiede. Das Spiel soll in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen und um die 100 Mark kosten. al

## Rätselnd durch die Zeit



Steinzeitnobeli (Amiga)

Eine Mischung aus Tangram und Tetris kündigt der französische Produzent Loricel unter dem Namen **Time Race** an. Ein Rechteck muß mit dreieckigen Formen verschiedener Farben Stück für Stück ausgelegt werden. Bilden vier Dreiecke ein Quadrat, wird dieses aus dem ursprünglichen Rechteck herausgeschnitten. So ist (hoffentlich) irgendwann das ganze Rechteck verschwunden. Dann darf man eine Zeitzone (d.h. ein Hintergrundbild) weiter reisen und die nächste Form auslegen. Natürlich spielen die Farben der Dreiecke eine entscheidende Rolle, natürlich läuft eine Uhr unerlässlich ab. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. wi

# TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...

TRANS WORLD - ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und exzellenter Lineartik darstellend präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga

AMIGA

AFARI ST

BOHMO  
Ami Südmark 13  
60972 Kelsterbach  
Tel.: 061 07 6 2067  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



BRÄUMLICH Sachverhalte  
haben Sie Fragen zu Bohmo  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielbetrieb? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo - Fr. von 12.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Wort zum  
Tel. 061 07 7 0067

C 64 DISK

PC 386/586



Gremlins in action: Geschwindigkeit ist alles



Gremlins: Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams

## Grüne Monster

Sie lassen auf sich warten, die kleinen Mistkerle. Im Kino konnten wir uns schon vor Wochen an den anarchischen Späßen der Gremlins verlustieren; Computer-Spieler müssen weiter Däumchen drehen. Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams mit Elite arbeiten immer noch mit Hochdruck an der Endversion von **Gremlins 2**, die jetzt endgültig Anfang Oktober für Amiga, Atari ST und PCs erscheinen soll. Das Action Adventure orientiert sich sehr stark an der Filmgeschichte. Der Spieler landet mitten im allgemeinen Chaos der Clamp Plaza und muß dafür sorgen, daß die

Gremlinbrut nicht ganz Manhattan überschwemmt. Natürlich ist auch Gizmo wieder mit von der Partie. Dem kleinen Schmuskehl wird von seinen mutierten Verwandten böse mitgespielt, und ohne Eure Hilfe stehen ihm schlimme Stunden bevor. Und nicht vergessen: kein Wasser und kein Essen nach Mitternacht! **vw**



Am Start: Team Suzuki (links) und Lotus Esprit Turbo Challenge (rechts, beide Amiga)

## Zurück zum Modul

Seit dem Ende des Atari-VCS-Videospiels hatte sich Activision aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen. Jetzt kündigte der amerikanische Software-Riese seine Rückkehr an. In Zukunft sollen Module für sämtliche Nintendo-Geräte (NES, Game Boy und Super-Famicom) erscheinen. Angekündigt sind unter anderem **Ghostbusters II** für NES und den Game Boy, sowie **Predator** und **Rad Gravity**. Activision, die Entwickler des frühen CD-Spiels **Cosmic Osmo**, planen darüber hinaus, sich in Zukunft verstärkt auf das neue Medium CD-ROM/CDI zu konzentrieren. Nach einer aktuellen Presseinformation wird aber auch der neu entdeckte MS-DOS-Markt angemessen bedient werden. Hierbei soll Activision in Zukunft vor allem von der Muttergesellschaft Mediagenie mit der entsprechenden Software versorgt werden. **wi**

## Bombenbengel

Das anspruchsvolle und leicht konfuse Actionspiel **Atomic Robokid** wird auch für Heimcomputer erscheinen. Der Spieler ballert sich durch diverse, in alle Richtungen scrollende Levels, sammelt Extras auf und darf am Ende jedes Levels ein fettes Obermonster knaken — soweit nichts Neues. Das Arcade-Original stammt von UPL, die Umsetzung wird von Activision programmiert. **Atomic Robokid** erscheint voraussichtlich im November für Amiga, Atari ST und C 64. Kosten wird der atomare Spaß zwischen 50 und 80 Mark. **al**

## Gremlin gibt Gas

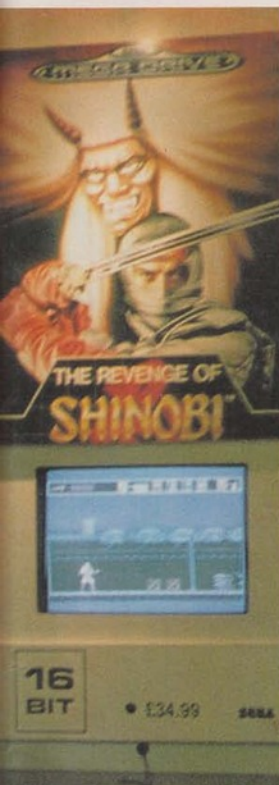
Das englische Software-Haus Gremlin versucht sich derzeit an gleich zwei Renn-Simulationen. Zum ersten wird in Zusammenarbeit mit dem momentan sehr erfolgreichen Motorradrennstall Suzuki eifrig an einem Grand-Prix-Spiel mit ausgefüllter Vektorgrafik gearbeitet. Hierbei hat der Spieler als Pilot eines 500 ccm-Boliden ein Jahr lang auf authentischen Strecken um den Gewinn der Weltmeisterschaft zu kämpfen. Laut Gremlin enthält das Programm sämtliche gängigen Streckenmerkmale, so z.B. Hügel, Tunneln, Tribünen und diverse Schikanen. Das Rennen kann sowohl aus der Sicht des Fahrers, als auch von verschiedenen anderen Positionen aus mitverfolgt werden. Außerdem wurde eine Wiederholungsfunktion in das Spiel integriert. Der Spieler kann sich so nicht nur die ausgefeiltesten Überholmanöver und seine schönsten Zieleinläufe, sondern auch die bösesten Massenkarambolagen mehrmals zu Gemüte führen. **Team Suzuki** erscheint Ende des Jahres für Amiga und Atari ST.

In Zusammenarbeit mit dem angeschlossenen Autohersteller Lotus entwickelt Gremlin zudem noch ein Spiel um das neue Lotus-Flaggschiff **Esprit Turbo**. In dem roten Flitzer geht es über 32 Strecken in ganz Europa. Der Gag dabei: Durch Split-Bildschirm à la Pitstop II können es zwei Spieler gleichzeitig mit den 20 Computer-Fahrern aufnehmen. Da der **Esprit** ein alles andere als wirtschaftliches Automobil ist, sollte die Tankanzeige immer gut im Auge behalten werden.

**Lotus Esprit Turbo Challenge** wird demnächst für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS erhältlich sein. **wi**







Die PC-Show ist tot — es lebe die Computer Entertainment Show! Das herbstliche Stelldichein der wichtigsten Spielefirmen in London fand dieses Jahr erstmals unter neuem Namen statt. Im Gegensatz zur PC-Show waren "ernsthafte" Anwendungen verpönt. Die Computer Entertainment Show ist ausschließlich Computer- und Videospiele gewidmet. Und der Besuch hat sich gelohnt: Neben zahlreichen vielversprechenden neuen Computerspielen gab es zwei neue Videospielekonsolen sowie die neu gegründete Software-Firma der Bitmap Brothers zu bestaunen.

Unseren neunseitigen Bericht von dieser Messe haben wir in bewährter Manier alphabetisch nach Firmen sortiert. Am Ende des Reports findet Ihr außerdem eine nach Spielnamen sortierte Tabelle mit Angabe aller Computertypen, für die die Programme erscheinen sollen.

### Accolade

Die Amerikaner haben ein Herz für Software-Raser: Die neueste Folge der Bleifußtrilogie "Test Drive" erscheint in Kürze. Die Demoversion von **Test Drive III — The Passion**

überzeugte durch edle VGA-Grafik, fesche Autos und einige extrahaarige Strecken.

Das Horrorrollenspiel **Elvira — Mistress of Dark** wird nicht mehr von der mittlerweile eingegangenen Firma Tynesoft vertrieben. Accolade hat die Rechte an diesem Spiel aus der Konkursmasse gefischt. Freunde von Grusel-Elvira müssen sich noch bis Weihnachten gedulden, dann soll der lange erwartete Titel end-

lich erscheinen. Interessant für Strategiefreunde: Die witzigen Raumschiffduelle bei **Star Control** und die Computerversion des Taktikbrettspiels **Stratego**. Adventure-Liebhabern kommt sicherlich **Altered Destiny** gerade recht. Damit setzt Accolade seine Abenteuerreihe im Sierra-Stil fort, die mit dem Leisure-Suit-Larry-Verschnitt **Les Manley: Search for the King** begonnen hat.

Fortsetzung auf Seite 16 ▶



Die "Computer Entertainment Show" rief und die wichtigen Spielehersteller kamen: Alle Jahre wieder werden die Software-Neuheiten präsentiert, die im Weihnachtsgeschäft für klingende Kassen sorgen.

# WEIHNACHTS WOGGE



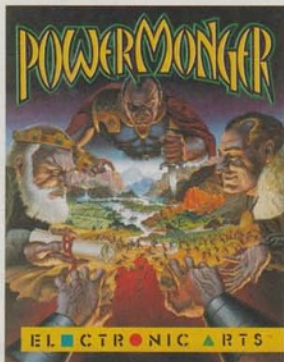
# DU HAST DIE GÖTTER BESIEGT?

## DIESE REIZENDEN TYPEN

## HOLEN DICH AUF DEN BODEN

## DER TATSACHEN ZURÜCK!

In Populous hast Du die Götter aufs Korn genommen. Jetzt geht es um Menschen: drei skrupellose Stammeshäuptlinge, die das gleiche Ziel haben.



BULLFROG

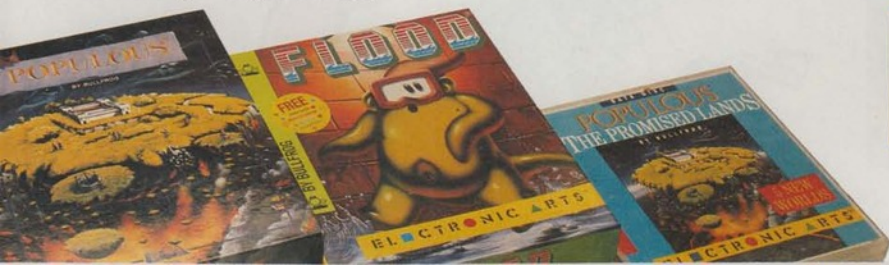
Amiga und Atari ST.  
lieferbar Okt. '90.  
IBM/PC ab 1991.

Sei hinterhältig wie sie oder schlauer: spiele den netten Jungen von nebenan und bring' die einheimischen Dorfbewohner auf Deine Seite.

Damit verschaffst Du Dir nicht nur Anhänger, sondern auch volle Speisekammern - eine unentbehrliche Einrichtung für die Erhaltung der Loyalität Deiner Armee.

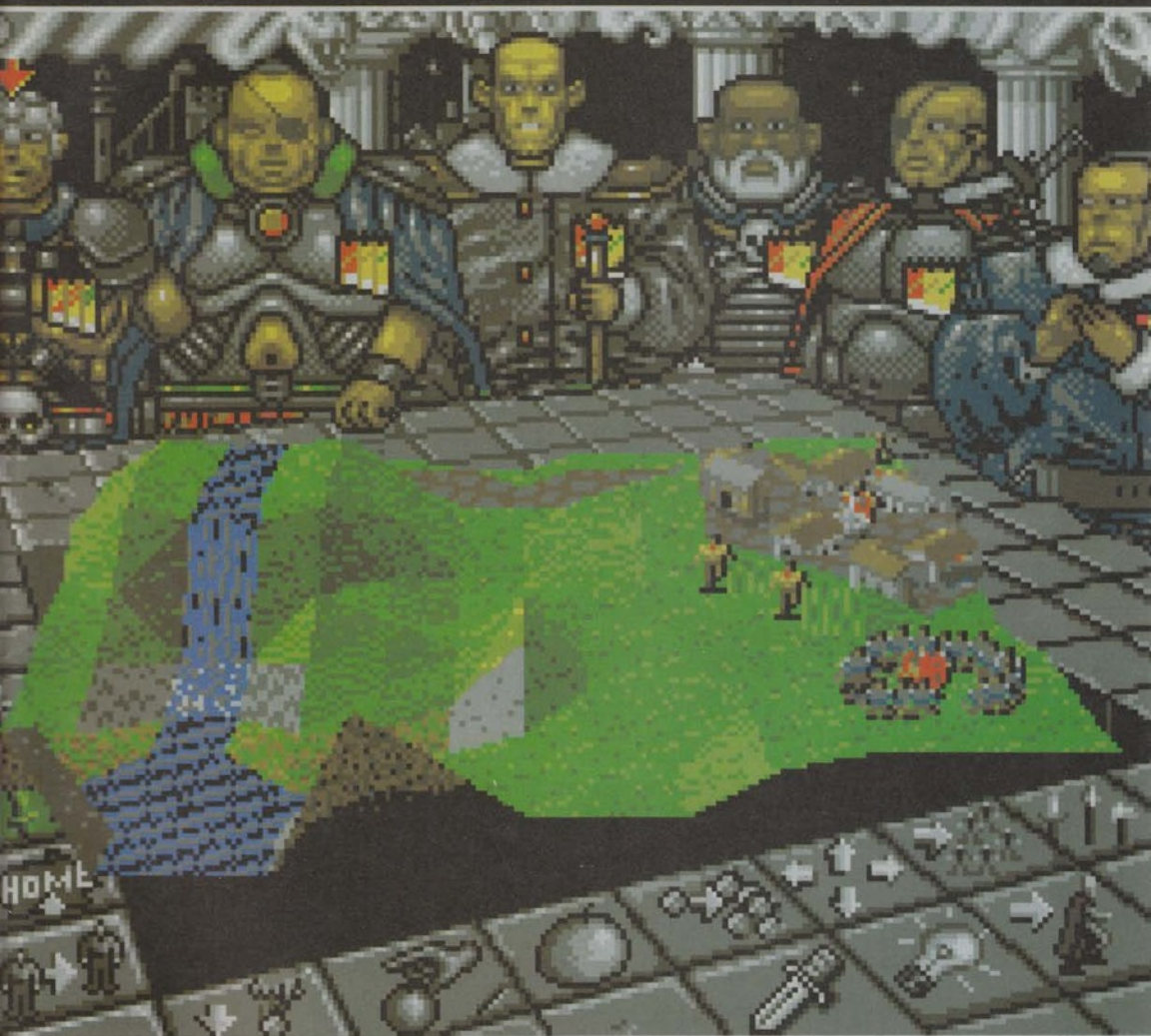
Durch die tolle Grafik, die Du mittlerweile von Bullfrog erwartest, ist Powermonger eine lebendige Welt der Berge, Wälder und Flüsse mit Sonne, Schnee und Regen, wo Einfallsreichtum und strategisches Geschick über rohe Gewalt triumphieren können.

Powermonger wird Dich hart auf die Probe stellen, aber wenn Du danach noch Kraft für weitere Abenteuer hast, kannst Du auch diese anderen spannenden Spiele von Bullfrog in Angriff nehmen.



E I





“Besser als Populous”, Peter Molyneux von Bullfrog, Herausgeber von Populous.

**CTRONIC ARTS™**

## Activision

Viel Wirbel um Activision: Der Spieleveteran will sein europäisches Büro in Kürze dicht machen und sich von den USA aus auf die Entwicklung von Videospiele sowie MS-DOS-Titeln beschränken. Bevor es zu dieser Schrumpfung kommt, wird noch mal eine Ladung von Spielen erscheinen, von denen es auch Versionen für Amiga, ST und C 64 gibt.

In der Abteilung "Spieleautomaten-Umsetzungen" stehen folgende Titel an: **Dragon Breed** (Sechs-Level-Ballerei aus der Schmiede der "R-Type"-Erfinder Irem) und **Atomic Robokid** (Test der PC-Engine-Version in *POWER PLAY* 4/90). Erst 1991 ist mit **Beastbusters** zu rechnen. Kurze Inhaltsangabe aus der Pressemitteilung: "Hunderte blutrünstiger Zombies und böse Kreaturen wollen Dich zerstören..." — alles klar. R-Type-Fans dürfen sich außerdem auf die Fortsetzung dieses Actionklassikers freuen. In **R-Type II** geht's mit Satellit und ein paar neuen Waffen dem Bydo-Imperium wieder an den Kragen. Strategie im Weltraum erfordert hingegen **Deuteros**, der Nachfolger zu "Millennium 2.2". Mit **Spindizzy II** gibt der Geschicklichkeitsklassiker von Paul Shirley endlich sein Debüt auf Amiga und ST.

Denkspielfreunde, die Zugriff auf einen PC haben, dür-

fen sich auf ein paar schlaflose Nächte einrichten: Der Nachfolger zum legendären "Shanghai" ist bald da. **Shanghai II: Dragon's Eye** bietet zwei völlig unterschiedliche Spielvarianten und jede Menge netter Spezialeffekte wie animierte Spielsteine. Gleich noch ein Nachfolger: Bei **Battletech II: The Crescent Hawk's Revenge** treten erneut schwergewichtige Kampfbotter zu Duellen an.

## Audiogenic

Dezent und bescheiden gab sich bislang Audiogenic: Wenig Veröffentlichungen, keine großen Lizenzen — doch jetzt

sorgt das beschauliche Softwarehaus mit seinem neuen Denkspiel **Loopz** für internationale Aufregung. Die Bildschirm-Tüftele, die sich am ehesten als Mischung aus "Tetris" und "Pipemania" beschreiben läßt, wird von Capcom als Spielautomat veröffentlicht werden. Außerdem plant Mindscape, diverse Videospieleversionen von Loopz herauszubringen. Das Programm macht reichlich Spaß; wir testen es in der nächsten Ausgabe. Außerdem neu von Audiogenic: Das Emlyn-Hughes-kompatible Fußballstrategiespiel **Super League Manager**, Kammerjägerskampf **Exterminator** sowie Frage- und Antwort-Drama **Emlyn Hughes Arcade Quiz**.



Ob Regen oder Dunkelheit, "Test Drive III" ist bald soweit. Der dritte Teil der Rennserie wird VGA-Karten voll ausnutzen (MS-DOS/VGA).



Beindruckender Kampf der Schuppenmonster: Activisions "Dragon Breed" basiert auf dem gleichnamigen furies-feurigem Spielautomaten (Amiga)

## Demonware

Das deutsche Software-Haus Demonware, bekannt durch das Spiel "Final Countdown", arbeitet zur Zeit fleißig an dem Geschicklichkeittest **Oops-Up**, dem Puzzlevergnügen **The Power**, dem Ballerspiel **White Shark** und dem 3D-Programm **Gateway 2**. Alle Titel sollen noch bis Ende November erscheinen.

## Disney Software

Donald Duck bald digital: Das Walt-Disney-Medienimperium hat sein eigenes Software-Label gegründet. Unter dem Namen "Disney Software" wird in erster Linie eine ganze Reihe von Lernprogrammen erscheinen. Bekannte Comicfiguren wie Micky Maus und Goofy sollen Kindern im Alter von zwei bis fünf Jahren das Lernen am Computer versüßen. Neben der Lern-Software bietet Disney Software auch zwei Spiele zu aktuellen Filmen an. In **Dick Tracy** müßt Ihr den Gaunerschreck im gelben Trenchcoat durch fünf Levels steuern. Die Obergegner am Ende jeder Spielstufe entsprechen den schillerndsten Bösewichtern aus dem Film. Dazu gesellt sich das Spiel zur TV-Trickserie **Duck Tales**.

## Domark/Tengen

Es gab kaum ein größeres Software-Haus, das auf der Show nicht mit einem neuen Videospiele-Deal aufwarten konnte. Auch Domark gehört jetzt zur Gilde der Computerspiel-Spezialisten, die zukünftig den Konsolenmarkt mit Neuerscheinungen bedenken werden. Die Tinte auf dem Vertrag mit Sega ist kaum getrocknet, welche Titel für Master System und Mega Drive erscheinen werden, steht noch nicht fest. Sowohl die Domark-Titel als auch die Automatenumsetzungen des Tengen-Labels stehen zur Wahl. Auch an drei Titeln für CDTV (Commodore Amiga mit CD-ROM) wird gearbeitet: Quizspiel "Trivial Pursuit", Automaten-Evergreen "Pac-Mania" und Software-Krimi "Herewith the Clues".

Die etablierten Computer werden aber nicht vernachlässigt. So erscheint Anfang 1991 das neueste Spiel von "Imperi-

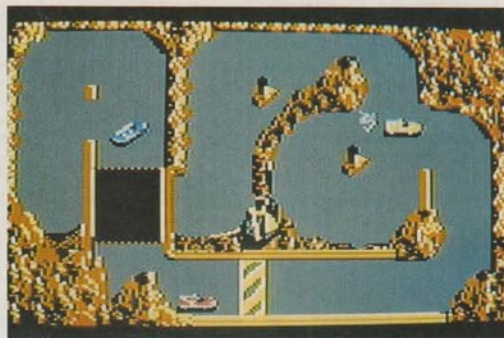
um"-Programmierer Matthew Stibbe. **Nam 1965 - 1975** ist eine historisch akkurate Simulation des amerikanischen Engagements in Vietnam. Kriegsverherrlichung und Metzels-Action sind hier nicht zu befürchten; der Autor legt vielmehr Wert auf die realistische Verknüpfung von militärischen und politischen Entscheidungen.

Beim 3D-Luftkampf **MIG-29 Fulcrum** wird der gleichnamige sowjetische Kampfflieger simuliert. An der Entwicklung des Programms ist ein Team beteiligt, das bereits professionelle Flugsimulatoren für British Aerospace geschrieben hat. Außerdem wird die sowjetische Nachrichtenagentur Tass beratend mitwirken. Fans der Action-Adventures des Free-escape-Systems ("Driller", "Castle Master") werden nächstes Jahr ihre eigenen 3D-Abenteuer zusammenbasteln können. Mit dem **3D Construction Kit** ist das Erfinden eigener Puzzles und Szenarios auch für den hartnäckigen Programmiermuffel machbar.

Beim Tengen-Label kommen traditionell eher die Ac-

tionfans auf ihre Kosten. Eine Reihe taufischer Atari-Spielautomaten wird für Computer umgesetzt. Mit besonders viel Spannung darf man **S.T.U.N. Runner** erwarten — wer einmal den furiosen Automaten gesehen hat, weiß, warum. Bei diesem futuristischen Rennspiel flitzt Ihr mit über 1000 Sachen durch Tunnel, schlittert Steilkurven entlang und pustet lästige Sonntagsfahrer mit einer Lasersalve von der Überholspur. Auch **Badlands** ist ein Rennspiel, doch statt in 3D wird die Piste hier von oben gezeigt. Dieser "Super Sprint"-Nachfolger verlegt das Im-Kreis-fahren-Spielprinzip in die Zukunft. Mit Raketen könnt Ihr Eure Rivalen nachhaltig von der Fahrbahn pusten. Und wer immer noch nach mehr Rennspielen lechzt, darf sein Glück bei **Hard Drivin' II** versuchen. Beim Nachfolger des 3D-Stuntrenns werden Euch unter anderem ein Zwei-Spieler-Modus, schnellere Grafik, vier neue Strecken und ein Editor zum Anfertigen eigener Pisten geboten.

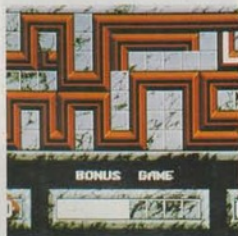
Ein erster Blick auf einige Tengenspiele für 1991 wurde



"Super Sprint" in der Zukunft: "Badlands" ist da (C 64)



Audiogenics "Exterminator" (C 64)



"Loopz" für treue Tüftler (ST)

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel. 06107/76067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: **BONICO**

Am Sudpark 12  
6092 Kelsterbach  
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible



bereits gewährt. Erwartet werden unter anderem **Skull and Crossbones** (Piratenschwertkampf für zwei Spieler), **Hydra** (3D-Schnellbootgallier mit neun Missionen. Erinnert ein wenig an "Roadblasters"), **Thunder Jaws** (Unterwasser-Action im Stil von "Rolling Thunder") sowie **R.B.I. 2** (Baseball-Simulation).

## Electronic Arts

Die ganz großen Sensationen blieben am Electronic Arts-Stand aus. Im wesentlichen wurden Spiele vorgestellt, über die wir Euch schon in Previews informierten: **Populous-Nachfolger Powermonger**, **Flugsimulation**

**Stormvoik** und Action-Adventure **The Immortal**. Reges Treiben herrscht bei den Videospiel-Aktivitäten von Electronic Arts. Zu den bereits erschienenen Umsetzungen von "Populous" und "Budokan" gesellen sich in Kürze drei weitere Mega-Drive-Module: eine erweiterte Version des skurrilen **Zany Golf** und eine Football-Simula-

tion mit neuartiger 3D-Perspektive. Außerdem wird Electronic Arts sich um Mega-Drive-Umsetzungen von Computerspielen der Hersteller Ocean, Ubisoft, Three Sixty, New World Computing, Innerprise, Discovery und Cinemaware kümmern. Die ersten beiden Titel dieser Software-Partnerschaft sind schon fast fertig: In



Ein Blick auf die ST-Version des Mega-Drive-Soccer.



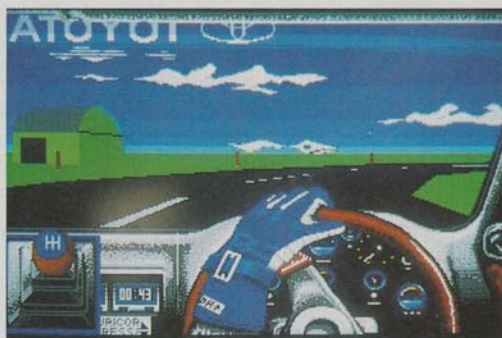
Zweiradrummel mit "Team Suzuki" (Amiga)



Strategiespielprogrammierer Matthew Stibbe führte am Domark-Stand seinen neuesten Titel "Nam 1965 - 1975" vor



Am Gremlin-Stand lief laut "Lotus Esprit Turbo Challenge"



Rennspiele und kein Ende: Vierradvollampf bei "Celica GT4 Rally"



Tengen setzt die neuesten Atari-Spielautomaten für Computer um. Von links nach rechts sehr Ihr Automatenbilder von "S.T.U.N. Runner", "Skull and Crossbones" und "Thunder Jaws".

Kürze erscheinen die Mega Drive-Versionen von **Battle Squadron** (grafisch leicht verbesserter Ballerklassiker) und **Sword of Sodan** (etwas wirres Hack- und Metzelspiel).

Auf dem Computerspiel-Sektor wurde ein neues Billigspiel-Label angekündigt: Unter der Flagge von "Star Performers" werden ältere Titel für wenig Geld wieder aufgelegt: für etwa 25 Mark (C 64-Diskette) bzw. 30 Mark (PC/Amiga/ST) kann man jetzt Klassiker wie "Interceptor", "Bard's Tale II", "Skate or die" oder "Caveman Ughlympics" kaufen. Bis Jahresende soll ein Dutzend verschiedener Sparpreisspiele erscheinen.

## Electronic Zoo

Viele 3D-Objekte in toller Geschwindigkeit faszinierten bei **Xiphons**, einem Action-Strategiespiel, das dem Klassiker "Elite" grafisch und spielerisch nicht ganz unähnlich ist. Als grafisch geschneigeltel Weltraum-Adventure entpupp-



Bei "Street Hockey" ist so ziemlich alles erlaubt (Amiga)

te sich **ECO Phantoms**, während **Magic Garden** ein niedliches Actionspiel für Gartenfreunde ist. Eine ungewöhnliche Bereicherung der Sportszene gelingt **Electronic Zoo** mit **Subbuteo**: Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Tischfußballklassikers kommt es weniger auf Geschicklichkeit, sondern vor allem auf taktisch kluges Verschieben der Spielfiguren an. Mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe.

## Elite Systems

Neben dem Actionspiel zum Film **Gremlins 2** veröffentlicht Elite die Computerumsetzungen von zwei Sega-Videospielmodulen. **World Championship Soccer** bietet einen Fußball-WM-Nachschlag, bei der das Spielfeld von oben gezeigt wird; **Tournament Golf** ist eine Simulation der schönen Sportart Golf (das dürfte angesichts des Titels niemanden sonderlich überrascht haben).

## Gonzo Games

Jung und frisch ist das englische Newcomer-Software-Haus **Gonzo Games**. Sein Debütill "Wipe out" erntete zwar vorwiegend vernichtende Kritiken, doch mit dem neuen Spiel **Street Hockey** will man's besser machen. Bei diesem actionbetonten Sportspiel der Zukunft treten Ihr mit Eurer Straßenhockey-Gang in sechs verurteilten Stadtvierteln an, um

die örtlichen Brutalinsks regelgerecht zu vernöbeln. Als nächsten Titel haben die Gonzos mit **Brides of Dracula** ein knoblauchlastiges Vampir-Juxspiel in Vorbereitung.

## Gremlin

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von **Gremlin**. Ein turmhoher Aufbau mit einem riesigen Monitor und großen Lautsprechern war ständig dicht umlagert. Auf dem Bildschirm lief ein rassiges Autorennspiel und ein mikrofonbewaffneter Moderator kommentierte lautstark die Leistungen der Testfahrer. In dem Automatengehäuse war aber nicht die neueste Arcade-Platine installiert — ein Amiga 500 versorgte die Bildschirmlernfahrer mit dem Rennspiel **Lotus Esprit Turbo Challenge**, das in Kürze erscheint. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf Punktehetz gehen. Ebenfalls ganz auf Tempo ausgerichtet ist das Motorradrennen **Team Suzuki**. Besondere

INFOGRAMMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



**BONNICO** ServiceLine  
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo., Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel. 06107/76067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

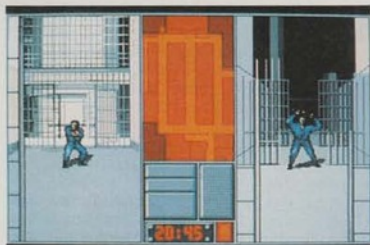
Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

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

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible





Infogrames-Spiele, mal hart, mal niedlich, aber immer bunt: links der "Hostages"-Nachfolger "Alcatraz", rechts das putzige "Mystical" (ST)

Kennzeichen: schnelle 3D-Grafik, unterschiedliche Blickpositionen und Wiederholung der schönsten Fahrsequenzen. Ebenfalls mit schneller 3D-Grafik wartet **Celica GT4 Rally** auf. Hier steuert Ihr einen schnittigen Toyota bei wechselnden Wetterverhältnissen über holprige Rallyepisten.

## Imageworks

Die Schildkröten sind los! In England grassiert das aus den USA importierte "Teenage Mutant Hero Turtles"-Fieber so heftig, daß sich so mancher genervte Zeitgenosse die Comicviecher in den nächsten Suppentopf wünscht. Die überdimensionalen Kampfschildkröten sind Helden einer TV-Zeichentrickserie; Ende des Jahres kommt der erste Turtles-Spielfilm auch bei uns in die Kinos. Imageworks sicherte sich die Rechte an den Computerspielversionen, die auf den bereits von Konami veröffentlichten Turtle-Spielen basieren. Für Europa soll die Krötensaga zum Teil neu programmiert werden.

Neben dem Turtlespiel gab's aktuelle Versionen von Spielen zu sehen, über die wir Euch bereits informiert haben: **Speedball 2, Champion of the Raj, Duster, Blade Warrior** und die Plattformhüpferei **Flip-It and Magnose**, die früher den Titel "Up and Away" trug. An der Umsetzungsfrent stehen die U-Boot-Simulation **Wolfpack** für den Amiga sowie das Adventure **Omnicon Conspiracy** für Amiga und ST an.

Taufrisch sind zwei Spiele zu Kinofilmen: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Die 3D-Ballerei um fiese Aliens in **Predator 2** und die Wildwest-Geschichte mit Marty McFly im dritten Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie werden erst 1991 erscheinen.

<p>St. Huan January Winter 1184 A.D. ---Ruler--- Lu Zhi Shen ---Dune--- Lu Zhi Shen</p>	<p>Gold 825 Heroes 8 Castles 2 Food 1311 Men 165 Support 48 Metal 5 Arms 35 Flood 41 Tur 16 Skill 36 Land 38 Rate 43 People 4 Wealth 29</p>	<p>What will you do?</p> <p>Return to City Recruit Hero Divination Listen to Rumors</p>
<p>Who do you think you are, cretin!</p>	<p>(Divine) Recruit who? It is impossible to recruit Kong Ming.</p>	<p>say: I is rable with the if serving you. expand.</p>

Strategie im Schatten der Eßstäbchen: "Bandit Kings of Ancient China" (MS-DOS/EGA)



England liegt im "Turtles"-Fieber. Imageworks befriedigt die Krötomania mit dem Spiel zur Zeichentrickserie.

## Infogrames

Heckenschützen dürfen bald wieder den Zeigefinger krümmen: Infogrames stellte den Nachfolger zum Action-Erfolgstitel "Hostages" vor. **Alcatraz** schlägt in die gleiche Kerbe wie der Vorläufer, soll aber spielerisch und technisch mehr zu bieten haben. Außerdem zu sehen: die Denkspiele **The Light Corridor** und **Alpha Waves**, das Adventure **Murders in Space**, die Actionti-

tel **Metal Master** und **Mystical** sowie die Strategiespiele **Genghis Khan** und **Bandit Kings of Ancient China**.

## Innerprise

Ballerspiele auf PCs sind oft eine traurige Angelegenheit. Innerprise will diesem Zustand gezielt Abhilfe verschaffen: Mit **Final Orbit** erscheint ein Actionspiel speziell für MS-DOS-Computer. Der Klassiker "Battle Squadron" erscheint für den ST. **Globulus** ist ein ausgesprochen buntes Denkspiel. Für Actionfreunde sind zwei prominente Fortsetzungsspiele gedacht: **Aviators — Battle Squadron II** soll für den Amiga ebenso im November erscheinen wie **Sword of Sodan II**.

## Linel

Das Schweizer Software-Haus Linel zeigte die neueste Version des Actionspiels **Necronom**. Ballerfans dürfen sich auf 32 handfeste Levels gefaßt

machen. Ebenfalls vorgestellt: das Taktikspiel **Lords of the Sea 1000 B.C.**, die PC-Version von **Kaiser** und (wie alle Jahre wieder) das immer noch unvollendete Fantasy-Epos **Dragon Slayer**. Hauptaugenmerk wurde aber auf die Spiele zum neuen Kinoknüller **Neverending Story II** gelegt. Zwei Programme zum Film, ein Actionspiel und ein Adventure, werden voraussichtlich noch dieses Jahr herauskommen.

## Microprose/ Rainbird

Stark umlagert war der **F-15 Strike Eagle**-Spielautomat, den ein Microprose-Mitarbeiter immer fleißig mit Kleingeld füttern mußte, damit flugsüchtige Standbesucher ein paar Runden drehen konnten. So schnelle 3D-Grafik sieht man nicht alle Tage. Spielerisch ist der Automat dafür schlichter und ballerlastiger als die Computersimulation dieser Kampfjet-Simulation.

Bis Mitte nächsten Jahres will Microprose eine Reihe von PC-Erfolgstiteln für Amiga und ST umsetzen: **M1-Tank Platoon**, **F-15 Strike Eagle II** und das Prachtstück **Railroad Tycoon**. An neuen Spielen wurden im wesentlichen die MS-DOS-Titel gezeigt, über die wir Euch schon im Bericht von der letzten Chicago-CES berichteten: Doppeldeckersimulation **Knights of the Sky**, Weltraum-spektakel **Lightspeed**, Spionagesimulation **Covert Action** und Strategiespiel **Command H.Q.**

Auf dem Rainbird-Label wird die Umsetzung des Postspiels **Starlord** erscheinen, die der "Midwinter"-erprobte Mike Singleton programmiert. Speziell für PCs erscheint eine neue Version des Klassikers "Elite", die **Elite Gold** heißen wird. Wesentlicher Unterschied zum Original: Ausnutzung von EGA- und VGA-Grafikkarten sowie der AdLib- und Roland-Soundkarten. Spielerisch bleibt alles wie gehabt.

## Millenium

Das durch "Resolution 101" bekannte Software-Haus dreht zum Weihnachtsgeschäft ordentlich auf. Ein gutes halbes Dutzend Neuheiten war bei

Millenium zu begutachten. Eine feuchte 007-Parodie ist das Action-Tüftelspiel **James Pond — Underwater Agent**. Ihr steuert den Fischagenten James Pond durch zwölf puzzelhaltige, grafisch ansprechende Unterwasserlevels. Gruselig wird's mit den **Horror Zombies from the Crypt**, einem Action-Adventure randvoll mit Untoten. Als Nachfolger der in Ehren ergrauten Actionspiele "Druid" und "Enlightment" erscheint **Warlock — the Avenger**. Für 1991 angekündigt sind das Rennspiel **Moonshine Racer**, das actionhaltige **Tentacle** (hat rein gar nichts mit dem Tentakel aus dem Starkiller-Comic zu tun), die 3D-Sportart **Stormball**, das Strategiespiel **Strike Command** und **Outlands**, ein Gemisch aus Strategie und Textadventure, das grafisch etwas an Populous erinnert.

## Mindscape/Origin

Hui und Pfui am Mindscape-Stand: Mächtig beeindruckend war das PC-Demo von Origins



Lange erwartet, bald endlich da: Weltraum-Ballerknaller "Necronom" (Amiga)

Raumschiff-Simulation **Wing Commander**: VGA-Grafik vom Feinsten. Weniger toll scheint das Spiel zum Film **Days of Thunder** zu werden, der gerade bei uns angelaufen ist. Die lahme 3D-Grafik läßt befürchten, daß aus diesem Rennspiel eine Art "Indianapolis 500 für Arme" wird. Um so besser sah das Science-fiction-Rollenspiel **Capitive** von Tony Crowther aus. Grafische Feinessen im **Dungeon Master**-Stil sowie eine Fülle spielerischer Details machen Appetit auf mehr.

## Ocean

In England räumte Ocean im letzten Jahr ab wie sonst keine Software-Firma. Das Spiel zum Film "Robocop" brach so ziemlich alle Rekorde und stand satte 32 Wochen an der Spitze der britischen Verkaufshitparade. Ganz oben auf der Liste der potentiellen Hits für 1990 steht deshalb **Robocop 2**. Im Spiel zum zweiten Robocop-Film wird voll auf Action gesetzt, die mit ein paar Puzzle-Einlagen gewürzt wird. Nicht minder wuchtig dürfte es in **Total Recall**, dem Spiel zum Schwarzenegger-Film "Die totale Erinnerung" zugehen. Aus dem Horrorgenre stammt der Film **Nightbreed**, der auf dem Gruselschmöker "Cabal" basiert. Das Schauerstück wird gleich zwei Spiele abwerfen: ein Actionspiel und ein Adventure (letzteres nennt sich selbstbewußt "Interactive Movie"). **Navy Seals** ist die Software-Adaption des gleichnamigen neuen Films und wird sich im wesentlichen auf Action konzentrieren.

Bei den Spielautomatenumsetzungen hat Ocean die schlaun Taito-Tüftelspiele **Puzznic** und **Plotting** in petto, von denen wir bereits die Videospiele-Versionen testeten. Relativ unbekannt ist hingegen **Toki**, in dessen Mittelpunkt ein Krieger steht, der in einen wenig ansehnlichen Neandertaler verwandelt wurde. **Pang** ist ein nettes Spielchen, bei dem Ihr große Ballons in kleine Ballöchen zerballern müßt. Es erinnert entfernt an "Asteroids" und ist gar nicht leicht. Blutiger Ernst regiert bei **Narc**: Beim Kampf gegen Drogenbarone schießt Ihr Euch durch elf Stufen. Trifft man ein Rudel böser Boden mit einer Rakete, fliegen schon mal ein paar Arme und Beine über den Bildschirm — äußerst geschmackvoll. Schließlich steht noch der Nachfolger zum letztjährigen Automaten Erfolg "Chase HQ" an. Er heißt **Chase HQ 2 — Special Criminal Investigation** und bietet die übliche 3D-Autoraserei mit mehr Geballer sowie schnellerer Grafik.

Bei so viel Automaten- und Filmlicenzen wurden die "Originalspiele" nicht vergessen.

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »



**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielabbau? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo - Fr. von 13.00 bis 18.00 Uhr, Ein Anruf genügt.  
Tel. 06107/70067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 FÄRBE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: **BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Tel. 06107/70060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

INFOGRAMES



## In London gesichtet: die Messeattraktionen der

Titel	Hersteller	Geplant für:	Titel	Hersteller	Geplant für:
Alcatraz	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Genghis Khan	Infogrames	Amiga, MS-DOS
Alpha Waves	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Globulus	Innerprise	Amiga
Altered Destiny	Accolade	MS-DOS	Godfather	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Asylum	Storm	Amiga, ST, C 64	Gods	Renegade	Amiga, ST
Atomic Robokid	Activision	Amiga, ST, C 64	Golden Axe	Virgin	Amiga, ST, C 64
Aviators	Innerprise	Amiga	Gremkins 2	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS
Awesome	Psygnosis	Amiga	Hard Drivin' II	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Future III	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Horror Zombies from...	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Gold Age	UBI Soft	ST	Hydra	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Badlands	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	James Pond	Millenium	Amiga, ST
Bandit Kings of China	Infogrames	Amiga, MS-DOS	Judge Dredd	Virgin	Amiga, ST, C 64
Barbarian II	Psygnosis	Amiga, ST	Jupiter's Masterdrive	UBI Soft	Amiga, ST
Battle Command	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Knights of the Sky	Microprose	MS-DOS
Battletech II: Revenge	Activision	MS-DOS	Lightspeed	Microprose	MS-DOS
Battle Isle	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Line of Fire	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Battlestorm	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Loopz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Beastbusters	Activision	Amiga, ST, C 64	Lords of Chaos	Blade Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Big Run	Storm	Amiga, ST, C 64	Lords of Sea 1000 B.C.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS
Billy the Kid	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Lotus Esprit Turbo Ch.	Amiga	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Blade Warrior	Imageworks	Amiga, ST	Magic Pockets	Renegade	Amiga, ST
Bomber Bob	Soft. Business	Amiga	Magic Garden	Electronic Zoo	Amiga, ST
Brides of Dracula	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Magic Land	UBI Soft	Amiga, MS-DOS
Brute Force	Storm	Amiga, ST, C 64	Manix	Amiga	Amiga, ST
Captive	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS	Merc	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Car-Vup	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Metal Master	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Carthage	Psygnosis	Amiga	MI-G-29 Fulcrum	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Celica GT4 Rally	Gremlin	Amiga, ST	Millenium Warriors	Soft. Business	C 64
Champion of the Raj	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Monty Python	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Chase HQ 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Moonshine Racer	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Command H.Q.	Microprose	MS-DOS	Murders in Space	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Corporation	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Mystical	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Covert Action	Microprose	MS-DOS	Nam 1965 — 1975	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Crime does pay	Titus	Amiga, ST, MS-DOS	Narc	Ocean	Amiga, ST, C 64
Days of Thunder	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Navy Seals	Ocean	Amiga, ST, C 64
Deuteros	Activision	Amiga, ST	Necronom	Line!	Amiga, C 64
Dick Tracy	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Neverend. Story II-Adv.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS
Double Dragon III	Storm	Amiga, ST, C 64	Neverend. Story II-Act.	Line!	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon Breed	Activision	Amiga, ST, C 64	New York Warriors	Virgin	Amiga
Dragon Slayer	Line!	Amiga, ST, C 64	Nightbreed (Action)	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon's Kingdom	Genias	Amiga, C 64	Nightbreed (Adventure)	Ocean	Amiga, ST
Duck Tales	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Obitus	Psygnosis	Amiga
Duster	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Oops-Up	Demon Ware	Amiga
E-Swat	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	Outlands	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
ECO Phantoms	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS	Over the Net	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Elite Gold	Rainbird	MS-DOS	Pang	Ocean	Amiga, ST, C 64
Elvira, Mistr. of Dark	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS	Paul Gascoigne's Soccer	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Emlyn Hughes Arc. Quiz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pick'n Pile	UBI Soft	Amiga, ST
Epic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Plotting	Ocean	Amiga, ST, C 64
Exterminator	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Powermonger	Electr. Arts	Amiga, ST, MS-DOS
Final Orbit	Innerprise	MS-DOS	Predator 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fire and Forget 2	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pro Tennis Tour II	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Flip-It and Magnose	Imageworks	Amiga, ST	Puzznic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fool's Errand	Soft. Business	Amiga, ST	R-Type II	Activision	Amiga, ST, C 64
Gateway 2	Demon Ware	Amiga	R.B.I. 2	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64

Mit viel Spannung erwartet wird Realtime Softwares **Battle Command**, der Nachfolger zum 3D-Klassiker "Carrier Command". Das neue Spiel der Macher von "F-29 Realitor" heißt **Epic**. In einem Raumschiff müßt Ihr einen bewachten Sektor der Galaxis durchqueren — grafisch aufwendige Weltraumaction in 3D ist zu erwarten. 1991 soll vom selben Team übrigens **Retaliator II** erscheinen. Wem's eher nach dem Wilden Westen gelüftet, der darf bei **Billy the Kid** den Colt schwingen. In acht verschiedenen Sequenzen habt Ihr die Wahl, ob Ihr den Outlaw Billy the Kid oder Sheriff Pat Garret steuern wollt.

### PSS

Von PSS kommt noch dieses **Reach for the Skies** (früherer Titel: "Battle for Britain 1940"). Neu ist auch das Spiel zum Roman **Red Phoenix**. Programmiert wird die Simulation um den Koreakrieg übrigens vom "Rowan"-Team, das auch die Amiga- und ST-Versionen von "F-16 Falcon" schrieb.

### Psygnosis

Bei Psygnosis stand alles im Zeichen von "Shadow of the

Beast II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Im Schatten der Bestie liefern auf einem halben Dutzend Vorführ-Amigas das Ballerspiel **The Killing Game Show** und **Spellbound**, ein acht Level langes Plattformspiel. Bei der Action-Hatz **Awesome** steuert Ihr ein dickes Raumschiff auf Weltall-Piratenjagd. Parallax-Scrolling und Dreheffekte à la "Assault" machten auf den ersten Blick keinen schlechten Eindruck; mit **Obitus** ist ein weiterer technisch aufwendiger Actiontitel in Vorbereitung. Außerdem zu sehen: Autorennen **Nitro** und Action-Strategiespiel **Carthage**. Zwei Umsetzungen sind zum Jahresende zu erwarten:

**Shadow of the Beast** erscheint dann für den ST und **Infestation** für MS-DOS-PCs.

### Renegade

"Wer? Renegade? Nie gehört — was ist denn das für eine Krömelfirma?" Hütet Euch vor solchen voreiligen Überlegungen, denn das neue Software-Haus Renegade hat das Zeug, die ganze Branche durcheinander zu wirbeln. Renegade ist nämlich die neue Firma der Bitmap Brothers, die mit "Xenon II" und "Cadaver" preisgekrönte 16-Bit-Spiele für Imageworks programmierten.



## Computer Entertainment Show

Titel	Hersteller	Geplant für:	Titel	Hersteller	Geplant für:
Raid Gravity	Activision	Nintendo Entert. System	Super League Manager	Audiogenic	Amiga, ST, C 64
Ranx	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Supremacy	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Rat Pack	MicroStyle	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	SWIV	Storm	Amiga, ST, C 64
Reach for the Skies	PSS	Amiga, ST, MS-DOS	Sword of Sodan II	Innerprise	Amiga
Red Phoenix	PSS	Amiga, ST, MS-DOS	Team Suzuki	Gremlin	Amiga, ST
Retailor II	Ocean	Amiga, ST	Team Yankee	Empire	Amiga, ST, MS-DOS
Robocop 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Teenage Mutant Turtles	Imageworks	Amiga, ST, C 64
Rod Land	Storm	Amiga, ST, C 64	Tentacle	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
ST.U.N. Runner	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Test Drive III	Accolade	MS-DOS
Saint Dragon	Storm	Amiga, ST, C 64	The Amazing Spiderman	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Security Alert	Soft. Business	C 64	The Immortal	Electr. Arts	Amiga, ST
Shanghai II: Drag. Eye	Activision	MS-DOS	The Killing Game Show	Psychosis	Amiga, ST
Skull and Crossbones	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	The Light Corridor	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Solar Jetman	Storm	Amiga, ST, C 64	The Power	Demon Ware	Amiga
Speedball 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Thunder Jaws	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Spellbound	Psyclipse	Amiga, ST	Time Guardian	Innerprise	Amiga
Spindizzy II	Activision	Amiga, ST	Toki	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spirit of Excalibur	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS	Total Recall	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spot	Virgin	Amiga, MS-DOS, C 64	Tournament Golf	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Star Control	Accolade	Amiga, MS-DOS, C 64	U.N. Squadron	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Starlord	Rainbird	Amiga, ST, MS-DOS	Viz	Virgin	Amiga, ST, C 64
Stormvoik	Electr. Arts	MS-DOS	Warlock — the Avenger	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Stormball	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	Warm-Up	Genias	Amiga, MS-DOS, C 64
Stratego	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	White Shark	Demon Ware	Amiga
Street Hockey	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS	Wing Commander	Origin	MS-DOS
Strider 2	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	World Champ. Soccer	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Strike Command	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	World Cup 90	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Subuteo	Electronic Zoo	Amiga, ST, C 64	Xiphons	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Super Off Road Racer	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Zriax	Soft. Business	Amiga

Diese Tabelle gibt Euch einen genauen Messeüberblick. Die wichtigsten Spieleneuheiten sind hier nach Titeln alphabetisch sortiert zusammengefaßt. Geplante Umsetzungen von bereits erschienenen Computerspielen sind in dieser Auflistung nicht berücksichtigt.

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Alpha Waves

« Sie haben  
die Traummaschine  
erfunden... »



### BONICO ServiceLine

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel. 06107/76067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekanntem Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

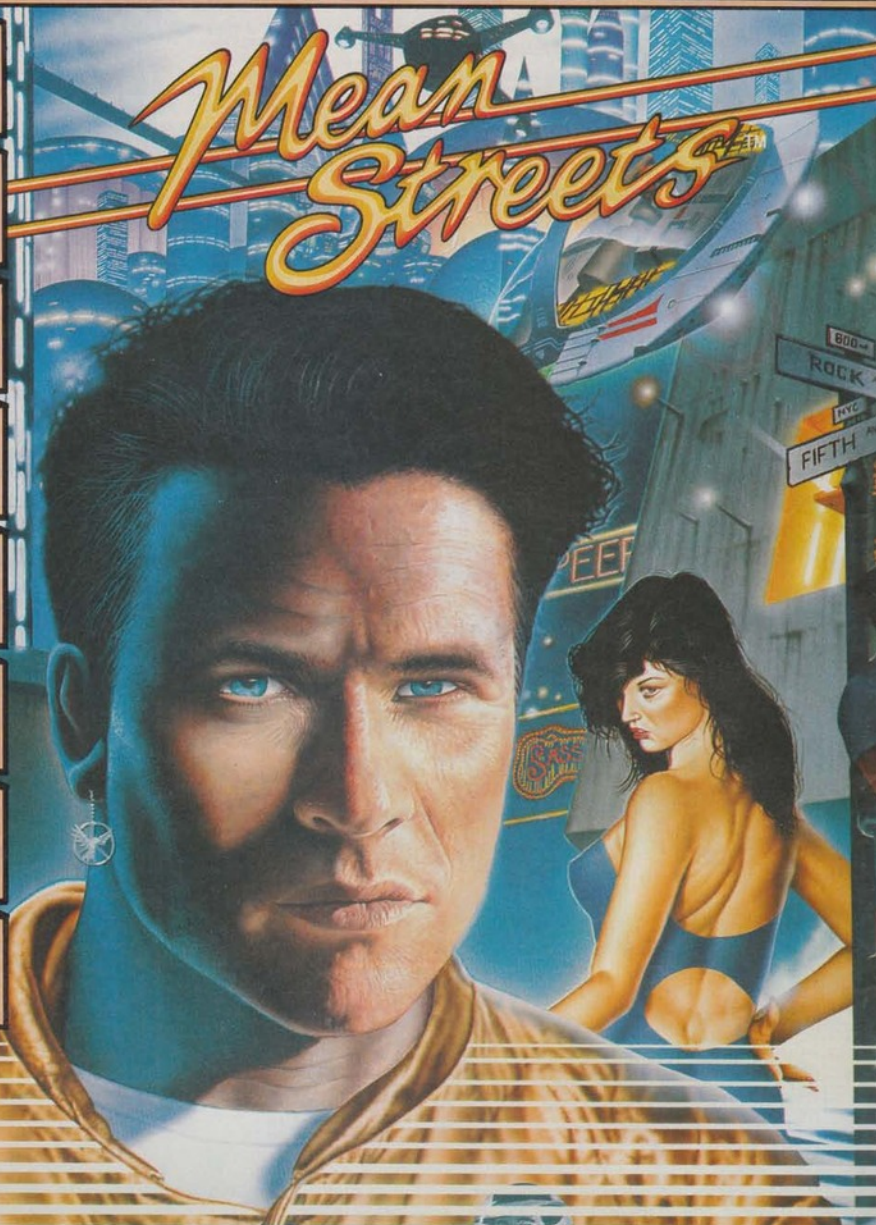
INFOGRAMES



# NOW SHOWING OUR AA RATED BACK

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES  
CBM 64/128 DISK

## Mean Streets



### Mean Streets™

Eine interaktive  
Detektiv-Geschichte

- Mehr als 27 digitalisierte Charaktere, die auf Ihre Fragen, Bestechungen und Drohungen reagieren.
- Innovative Mouse-Steuerung, die lästige Eingaben bei der Suche notwendig macht.
- Fliegen Sie mit Ihrem "Lotus Speeder" von Ort zu Ort die West-Küste entlang.
- Schnüffeln Sie durch Büros, Lagerhäuser und Fabriken, immer auf der Suche nach Hinweisen.



Copyright © by ACCESS SOFTWARE INC. 1990.  
All rights reserved. Copyright subsists on this program.  
Unauthorised copying, lending or resale by any means  
strictly prohibited. Manufactured and distributed under  
license by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

# IN A PC NEAR YOU TO BACK FEATURE

AMIGA • ATARI ST  
PC & COMPATIBLES

## Crime Wave™



### Crime Wave™

Ein ergreifendes  
Detektiv-Drama

● Erstklassige Digitalisierungen  
echter Schauspieler und  
Modelle mit "Motion Graphics"™.

● Mit REAL SOUND™  
digitalisierte Sounds. Keine  
Zusatzgeräte erforderlich!  
● Szenerie in herausragender  
3D-Technik.

● Außerordentliche Tiefe und  
Spielbarkeit.  
● Atemberaubende Graphiken  
mit 256 Farben in VGA/MCGA.

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specifications.

**ACCESS**™  
Software Incorporated

Mitgründer von Renegade ist die Schallplattenfirma Rhythm King Records. Renegade will sich durch ein völlig neues Konzept deutlich von den etablierten Software-Häusern abheben: Die Programmierer, Grafiker und Designer der Spiele sollen im Mittelpunkt stehen, und nicht die Firma, die sie veröffentlicht. Außerdem werden die Programmierer relativ großzügig mit einer Gewinnbeteiligung in Höhe von 50 Prozent entlohnt. Die Pressemitteilung zur Firmen-gründung faßt die Philosophie des Labels kurz und prägnant zusammen: "Renegade ist eine Spieleentwicklungsfirma, die von Programmierern, Designern und Künstlern geführt wird — nicht von Bürokraten."

Die ersten beiden Spiele der rebellischen Firma, die 1991 erscheinen werden, stammen beide von den Bitmap Brothers. In **Magic Pockets** macht sich Bitmap Kid auf die Suche nach verlorenen Spielzeugen. Neben diesem niedlichen Actionspiel arbeiten die Bitmaps an dem Action-Adventure **Gods**. Vier Aufgaben müßt Ihr bewältigen, um Unsterblichkeit zu erlangen. Für jedes dieser Teilspele wird es mehrere Lösungswege geben.

## Strom

Das Newcomer-Label rund um das Programmiererteam Random Access zeigte die neuesten Versionen von vier Spielen, über die wir Euch bereits vor ein paar Ausgaben informiert: **Saint Dragon**, **SWIV**, **Rod Land** und **Big Run**. Vier weitere Programme sind für 1991 angekündigt worden. In **Double Dragon III: The Sacred Stones** sind die Prügelbrüder Billy und Jimmy mal wieder tretend und schlagend unterwegs. In **Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship** geht der gute alte Jetman auf Reisen. Bereits Anfang der 80er Jahre gab der kauzige Astronaut in zwei Spectrum-Spielen von Ultimate sein Computerspiel-Debüt. Abenteuerlich geht's in **Asylum** zu: Drei Helden mit verschiedenen Fähigkeiten müssen aus einem unheimlichen Gefängnis entkommen. **Brute Force** ist ein weiteres Prügelspiel im "Double Dragon"-Stil, bei dem gleich drei Spieler gleichzeitig böse Drogenhändler vertrimmen dürfen.



Millenium präsentiert gruselige "Horror Zombies" und den Unterwasserheld "James Pond" (Amiga)



Ocean präsentiert die Spiele zu den Filmen "Robocop 2" und "Nightbreed" (Amiga)



Aus der Spielhalle kommt "Narc"; in den Weltraum befördert Euch "Epic" (Amiga)



Schlag 11 Uhr am ersten Messetag gab Tom Watson die Gründung der neuen Software-Firma "Renegade" bekannt

## UBI Soft

Die Standcrew von UBI Soft wirkte am ersten Messetag sichtlich erschöpft. Kein Wunder, hatte sie ihren Stand eigenhändig in der Nacht auf Vordermann gebracht und die letzten Vorbereitungen für die Show getroffen.

Noch dieses Jahr stehen das Actionspiel **Ranx** und das Ac-

tion-Adventure **Back to the Gold Age** an. Für 1991 sind folgende Titel angekündigt: **Magic Land** (Strategie), **Pro Tennis Tour II** (Nachfolger zum Sportspiel "Great Courts") und das "Nectaris"-ähnliche Strategiespiel **Battle Isle**. Mächtig schnell geht's bei dem Autorennen **Jupiter's Masterdrive** zu. Auf 18 unterschiedlichen Pisten müßt Ihr Eure heißen Schlitten zum Sieg steuern.

Die einzelnen Bahnen werden aus der Vogelperspektive gezeigt und je nach Austragungsort haben die Strecken verschiedene Bodenbeschaffheiten und Hindernisse.

## U.S. Gold

Was das Rangeln um die begehrten Umsetzungen von Sega-Spielautomaten angeht, hat U.S. Gold vorerst die Nase vorn. Quasi im Abonnement sicherte sich das Software-Haus durch einen langfristigen Vertrag die Rechte für die nächsten Sega-Titel. Wenn ein neuer Sega-Automat in den Spielhallen auftaucht, wird U.S. Gold ihn früher oder später auch für Heimcomputer umsetzen. Die ersten Früchte dieser Partnerschaft sind **E-Swat** und **Line of Fire**. **E-Swat** bietet harte Action für zwei Spieler: Als Mitglieder einer Spezialeinheit der Polizei müßt Ihr eine Metropole der Zukunft von Schurken befreien. Reichlich abgedroschen gestaltet sich das Geballer beim "Operation Wolf"-Verschnitt **Line of Fire**: Bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um Terroristen umzunieten.

Neben den Sega-Titeln stehen auch zwei neue Umsetzungen von Capcom-Automaten an: Zum horizontal scrollenden Fliegegeballer **U.N. Squadron** gesellt sich **Strider 2**. Die neuen Abenteuer des Actionhelden Strider werden zuerst für Computer erscheinen; erst danach wird Capcom die Automatenversion in die Spielhallen bringen. Danach wird wahrscheinlich **Merc** erscheinen. Hier hat sich Capcom des Genres "Söldner schießt sich vertikal scrollend durch unwegsames Gelände" angenommen. Tauschlich ist eine Filmlicenz, die sich U.S. Gold kurz vor Messebeginn si-

Fortsetzung auf Seite 160



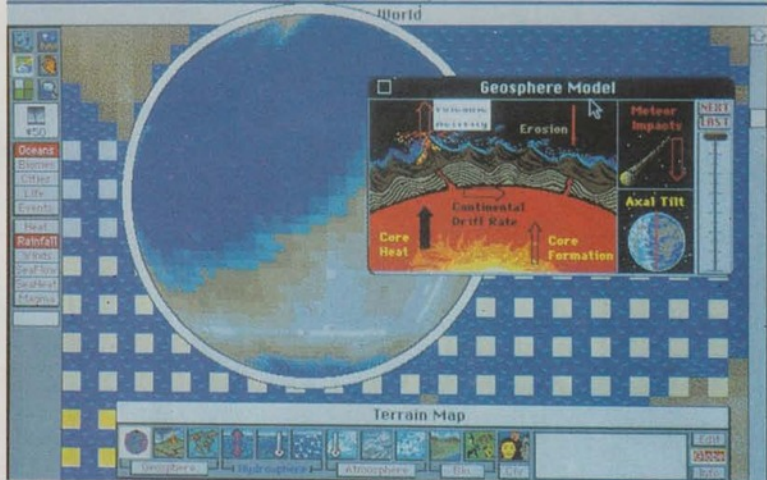
Im letzten Jahr sorgte eine Simulation für Furore, die so ganz anders war und sich wohltuend vom übrigen Simulations-Einerlei abhob. Es ging eben nicht darum, irgendwelche martialischen Gerätschaften, wie Kampfbomber, Panzer oder U-Boote, heil durch die Weltkriege zu steuern. Im Gegenteil, die Grundidee war genial einfach und von überraschend friedlicher Natur: Mit "Sim City" gingen wir unter die Städteplaner, lernten vor dem Computer die Sorgen und Nöte eines Bürgermeisters kennen und erschufen so ganz nebenbei die Traumstadt der Zukunft — ohne Umweltverschmutzung, Verkehrsprobleme und steigender Kriminalitätsrate.

Das neue Simulationsprogramm von Maxis Soft geht da noch einen Schritt weiter. Jetzt müssen wir nicht mehr und nicht weniger als eine ganze Welt erschaffen! Die **POWER PLAY** warf einen ersten Blick auf die Macintosh-Version von "Sim Earth". Um die Besitzer von anderen Computertypen gleich wieder zu beruhigen: Auch für MS-DOS-PCs, Atari ST und Commodore Amiga sind Versionen in der Vorbereitung (kein Grund also, das System zu wechseln).

Um eine Vorstellung davon zu bekommen wie komplex ein Programm sein muß, das die gesamte Entwicklungsgeschichte eines Planeten mit allen Faktoren simuliert, sei hier nur auf den Zeitfaktor verwiesen. Allein die Entstehungsgeschichte der Erde erstreckt sich über die letzten 4,5 Milliarden Jahre. So werden in Zukunftsforschungs-Instituten für kybernetische Entwicklungsmodelle Computer, wie der "Cray" eingesetzt, die riesige Datenmengen bewältigen können. Selbst mit diesen Supercomputern können immer nur bestimmte Faktoren der Planetenentwicklung simuliert werden. Natürlich ist so ein Vorhaben auf einem Heimcomputer nur in Ansätzen durchführbar. Deshalb hat sich das Entwicklungsteam von Maxis Soft um den Programmierer Steve Beckert entschlossen, das Spiel in vier Bereiche zu unterteilen, um die anfallenden Datenmengen besser zu bewältigen.

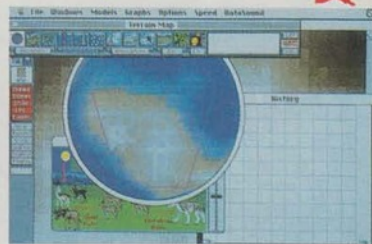
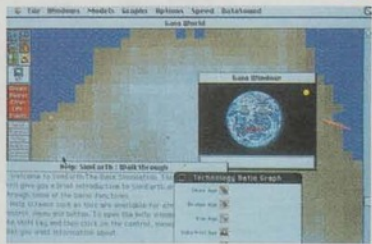
#### Die geologische Zeitskala:

Hier beschäftigen wir uns mit dem generellen Aufbau unseres Wunschplanetens. Wir konstruieren Kontinente; bestimmen ihre Drift auf dem langsam abkühlenden Magma



Wir basteln uns die Idealwelt: Magma und Meteore gestalten die Erdoberfläche

# SIM EARTH DIE WELT AM DRAHT

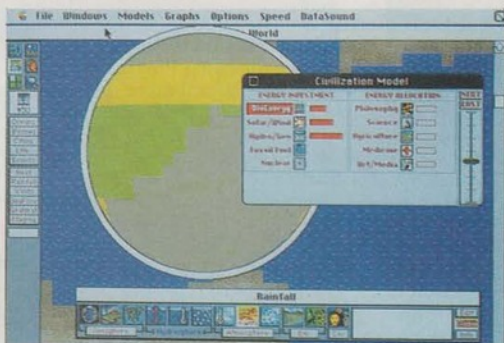


Informationen satt: Die Menüs lassen keine Fragen offen.

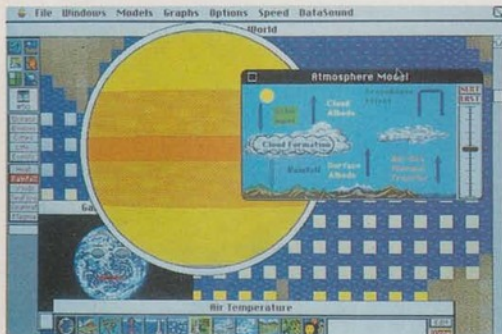
und legen die unterschiedlichen geologischen Formationen und Höhenstufen fest. Darf es vielleicht noch ein Ozean mehr sein? Kein Problem. Die Tiefe der Weltmeere wird ebenso festgelegt wie die atmosphärische Zusammensetzung. Übrigens ein wichtiger Faktor, will man später die Welt etwa mit Methan-atmenden Lebewesen bevölkern. Natürlich haben all diese Faktoren neben der jeweiligen Umlaufbahn des Planeten um die Sonne auch Auswirkungen auf das spätere Klima des Planeten.

#### Die evolutionäre Zeitskala:

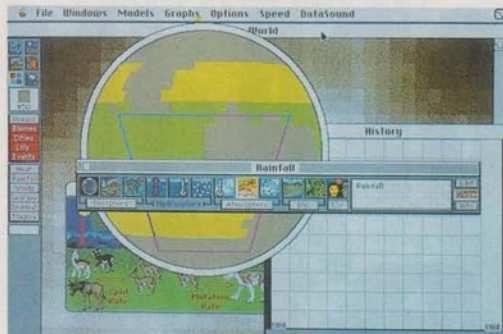
Jetzt können wir unseren Planeten langsam mit den er-



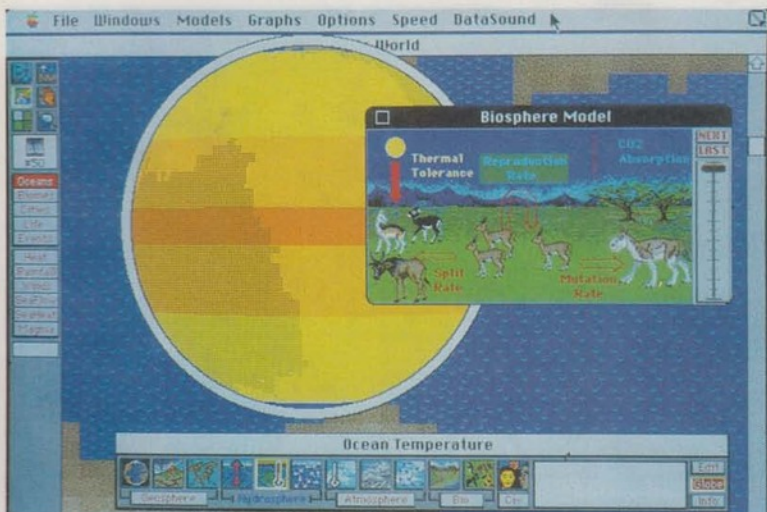
Hat Eure Zivilisation schon das Atomzeitalter erreicht?



Ihr solltet der Atmosphäre etwas mehr Sauerstoff gönnen



In welche Bahnen lenkt Ihr die Weltgeschichte?



Erhöht Ihr die Temperatur der Ozeane, dann verändert sich auch die Tier- und Pflanzenwelt

**Wolltet Ihr schon immer einmal einen eigenen Planeten bauen? Dann seid Ihr bei Sim Earth, dem Nachfolger von Sim City, an der richtigen Adresse. Maxis-Softs neue Simulation im Anmarsch.**

sten Lebewesen ausstatten. Fangen wir einmal mit gewöhnlichen Einzellern an und schauen was passiert. Vielleicht hätten wir den Luftdruck doch nicht ganz so hoch ansetzen sollen. So wird das Leben niemals die Ozeane verlassen. Das könnte aber auch zu intelligenten Wasserbewohnern führen — eine ganz neue Entwicklungsperspektive. Waren unsere Eingriffe in die Natur erfolgreich und intelligentes Leben hat sich entwickelt, können wir uns dem nächsten Abschnitt zuwenden.

**Die Zivilisationszeitskala:**

Wir haben jetzt ca. 10000 Jahre Zeit, unsere Planetenbevölkerung auf eine passende technische Entwicklungsstufe zu bringen. Von der Erfindung des Rads bis zur Dampfmaschine. Hier wirkt sich na-

türlich aus, ob wir unseren Planeten mit genügend fossilen Brennstoffen ausgestattet haben. Wenn unsere Lebewesen nicht genug Kohle oder Erdöl finden, hält sich auch der technische Fortschritt in Grenzen.

**Die Technologiezeitskala:**

Hier werden die letzten 100 Jahre bis zur Gegenwart und darüber hinaus simuliert. Ziel und Aufgabe unserer Planetencreation ist die Weitergabe von Intelligenz an andere Planeten. Es muß uns also gelingen, so fortschrittliche Technologien zu entwickeln, daß ein Teil unserer Bevölkerung mit Raumschiffen zu anderen Planeten auswandert und dort eine neue Zivilisation aufbaut.

Neben einer Unzahl von sich gegenseitig beeinflussenden Umweltfaktoren bietet Sim Earth natürlich auch das, schon aus Sim City bekannte und beliebte Katastrophen-Menü. Hurrikane, Meteore, Flutwellen, Vulkanausbrüche und Kriege sind nur einige der kleinen Nettigkeiten.

Wer schon immer mal wissen wollte, wie sich ein oberirdischer Atomtest auf die Biomasse eines Planeten auswirkt, kommt an Sim Earth nicht vorbei. Die ersten Gestaltungsversuche in der Redaktion waren schon äußerst vielversprechend. Unsere Welt hatte zwar noch eine etwas krumme Erdachse, was sich negativ auf die Oberflächentemperatur auswirkt, trotzdem fühlten sich die ersten Tiere schon recht heimisch. Wenn nicht unvorhersehbare Schwierigkeiten auftreten sollten, ist mit der MS-DOS- und Macintosh-Version um die Weihnachtszeit zu rechnen.

Amiga- und Atari-Besitzer kommen erst im Frühjahr in den Genuß, einen eigenen Planeten zu bauen. **ww**

# OPA IM ALL

**R**und 60 Jahre ist der Held Buck Rogers nun alt. Im Jahre 1929 erblickte er das Licht der Welt als futuristische Comic-Figur. Jahre später entdeckte Hollywood den strahlenden Burschen und machte einen abendfüllenden Kinofilm aus dem Zukunftsstoff. Natürlich durfte auch eine eigene TV-Serie nicht fehlen. Später wurde Buck in ein Rollenspielsystem der Firma TSR, (die auch die AD&D-Spiele machen) eingebaut.

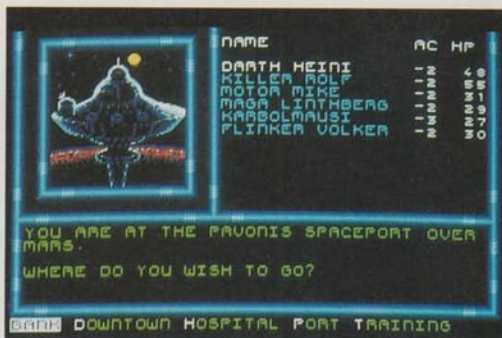
Dank der Spezialisten von SSI darf nun Buck Rogers auch auf den Computern seine Abenteuer bestehen. Gute 60 Jahre nach seinem ersten Geburtstag erscheint der neueste Rollenspieltitel von SSI: "Buck Rogers: Countdown to Doomsday".

Im 25. Jahrhundert prügeln sich in unserem Sonnensystem zwei große politische Gruppen um die Macht: Die Finsterlinge der Organisation RAM und die guten (inklusive Buck Rogers) auf der Seite von NEO. In diesem Kampf braucht NEO jede Unterstützung, so dürft Ihr mit einer sechsköpfigen Rollenspielparty in den ewigen Zwiist zwischen Gut und Böse eingreifen.

Das Spielsystem ist dem der AD&D-Fantasyspiele (Pool of Radiance, Secret of the Silverblade) sehr ähnlich. Aus verschiedenen Rassen (Menschen, Marsianer, Venusianer und genetische Mutationen) und verschiedenen Klassen (Krieger, Pilot, Doktor, Ingenieur) dürft Ihr Eure Traummannschaft zusammenwürfeln. Zu den normalen Charakterwerten wie Stärke und Intelligenz kommt nun noch ein Skill-System (spezielle Fähigkeiten wie z.B. das Kämpfen bei Schwerelosigkeit) hinzu. Neu sind auch die Waffen und Aus-

rüstungsgegenstände, die dem Szenario angepaßt sind. Da gibt's Lichtschwerter, fette Lasergewehre, Raketen und Raumanzüge. Statt der Magie gibt es nun die Skills und spezielle Gegenstände (statt Feuerball die Handgranate). Anstelle von Orks und Drachen findet Ihr nun Roboter und Genmonster. Zusätzlich zum taktischen Kampfgetümmel auf Planeten finden auch zünftige Raumschlachten im Weltall statt.

Buck Rogers wird voraussichtlich Anfang November für PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und C 64 werden folgen. Auf PCs wird Buck Rogers neben CGA und EGA auch VGA ausnutzen. Übrigens erscheint das Spiel mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch. mh



Statt Schlössern und Burgen gibt es jetzt Raumstationen (MS-DOS/EGA)



Im Dschungel ist der Teufel los: Die bösen RAM-Buben haben die Venus besetzt (MS-DOS/EGA)

**Buck Rogers, Comic- und Filmheld, erlebt nun harte Abenteuer auch auf dem Bildschirm heimischer Computer. Exklusiv konnten wir einen Blick auf das aktuelle SF-Rollenspiel aus dem Hause SSI werfen.**





Heiße Raumschlachten im Weltall (MS-DOS/EGA)



Geheimnis auf dem Mars: Sind die Einwohner wirklich grün? (MS-DOS/EGA)



Auf der Venus: eine Übersicht und im Kampfgetümmel (MS-DOS/EGA)



## BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

### ST & AMIGA

Budokan	52 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Castle Master	52 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Damocles	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Dragonflight	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Emlyn H. Int. Soccer	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
F-19 Stealth Fighter	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
F-29 Retaliator	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Flood	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1*		84 <sup>95</sup>

Imperium	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Italy 1990 Winner	52 <sup>95</sup>	52 <sup>95</sup>
Kick Off 2	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Klax	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Last Ninja 2	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>

Legend of Faerghall	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 3*	94 <sup>95</sup>	94 <sup>95</sup>
Loom	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Midwinter	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Operation Stealth	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Pipe Mania	49 <sup>95</sup>	66 <sup>95</sup>
Pirates	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Play Manager	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Police Quest 2*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Pool of Radiance	66 <sup>95</sup>	66 <sup>95</sup>
Projectyle	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Rainbow Islands	52 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Resolution 101	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Rick Dangerous 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Rings of Medusa	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Shadow of Beast 2	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Sim City	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Simulra	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

Starflight	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Their finest Hour	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Thunderstrike	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Tiebreak	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Turrican		54 <sup>95</sup>

Wings (Cinemaware)		77 <sup>95</sup>
Wings of Death	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

100% Dynamite (A.T.)	38 <sup>95</sup>	42 <sup>95</sup>
Castle Master	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
E-Motion	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Epyx 21 (1 Teil)*	38 <sup>95</sup>	42 <sup>95</sup>

Fantastic Soccer	14 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>
Ghouls 'n Ghosts	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Hammerfirst	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Indy Jones Action	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Italy 1990 Winner	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Kick Off 2	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Klax	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Maniac Mansion	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Pipe Mania	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Rainbow Islands	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Rick Dangerous 2	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Rings of Medusa		42 <sup>95</sup>
Sim City	62 <sup>95</sup>	62 <sup>95</sup>
Tiebreak	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Time Soldier	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>
Turrican	27 <sup>95</sup>	38 <sup>95</sup>

Centurion: Def. of R.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Flight of Intruder	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Guns or Butter	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Italy 1990	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Last Ninja 2	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Legend of Faerghall	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Loom	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Midwinter	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
P47 Thunderbolt	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
PGA Tour Golf	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Pipe Mania	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

### IBM PC

Railroad Tycoon	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Search for the King	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Silent Service 2	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Starflight 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Their finest Hour	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Thunderstrike	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Ultima VI*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Wayne Gretzky Hockey*	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>

### Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!  
Buck Rogers, Dragon Wars, Ichido, Immortal, Jack Nicklaus Unlimited Golf, Wings of Fury, Wonderland

### SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

### ATARI ST

Arena, Bad Cat, Blood Money, Captain Fiz, Deja Vu, Pacmania, Rockford, Super Hang-On, Terrorpods, Transor, Unlimited, Wildball	(je 19 <sup>95</sup> )
3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Photon Paint, Silent Service, Triad 2	(je 24 <sup>95</sup> )

### AMIGA

Archipelagos, Baal, Ballistic, Barbarian 2, Captain Blood, Chessmaster 2000, Deluxe Paint, Deluxe Print, Dynamite Dix, Hawksey, Hyperforce, Menace, Pacmania, Roller Coaster, Scramble Spirits, Space Harrier 2, Star Ray, Stryx, Typhoon Thompson	(je 19 <sup>95</sup> )
3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Photon Paint, Silent Service, Triad 2	(je 24 <sup>95</sup> )

### C-64

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empire strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremlins, Koto-koni Wiif, Legacy of the Ancients, Scramble Spirits, Sinbad, Sokoban, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots	(je 19 <sup>95</sup> )
--	------------------------

### IBM PC 5.25"

Aargh, Bar Games, Bop & Wrestle, Boulder Dash Constr. Kit, Donkey Kong, Gremlins, Hang Wall 2, Indoor Sports, Millennium 2.2, Sinbad, Starglider, Tau Cat, Three Stooges, Tomhawk, U.M.S.	(je 24 <sup>95</sup> )
Airborne Ranger, Carrier Command, Elite, Flight Simulator 2, Gunship, Microprose Soccer, Silent Service	(je 24 <sup>95</sup> )

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erklauenden Leistungen:  
 ■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit \* gekennzeichneten und den Schuppagen).  
 ■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar - nur die ungelieferten Produkte werden bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangebot erfolgt unter Vorbehalt!  
 ■ Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computere-Systeme, als auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XLII, C16, PlusII.  
 ■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.  
 ■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.  
 ■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.  
 ■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie bitte noch unsere kostenlose Preisliste an!

### IBM PC

Centurion: Def. of R.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Flight of Intruder	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Guns or Butter	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Italy 1990	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Last Ninja 2	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Legend of Faerghall	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Loom	77 <sup>95</sup>	77 <sup>95</sup>
Midwinter	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
P47 Thunderbolt	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
PGA Tour Golf	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Pipe Mania	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

## KINGSOFT

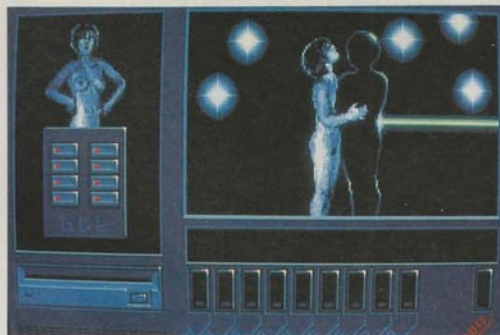
Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen  
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



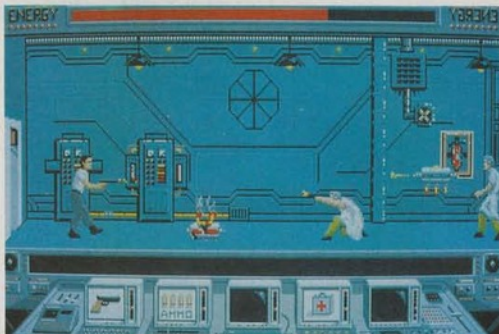
Harte Fäuste und wilde Monster: "No Exit" (MS-DOS/VGA)



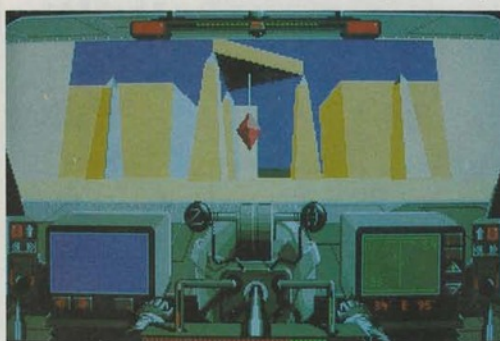
**Coktel Vision**, einschlägig bekannt durch das denkwürdige Erotikon "Emanuelle", bläst erneut zum Angriff auf unsere Sinne. Die "Geisha" lockt vor den Computer.



Das Adventure "Geisha" ist nichts für prüde Naturen (MS-DOS/VGA)



Nur harte Männer haben in "Cougar Force" Chancen (MS-DOS/VGA)



Das "Galactic Empire" liegt in Ihren Händen (MS-DOS/VGA)

Das französische Software-Haus Coktel Vision lud nach Paris zur Präsentation der neuesten Computerspiele. Die Erotikspezialisten Michael Hengst und Volker Weitz flogen in die Seine-Metropole und ließen sich überraschen. Besonders groß war die Spannung natürlich bei dem offiziellen Nachfolger von "Emanuelle". Auch bei Geisha zeichnet wieder die Programmiererin Muriel Tramis verantwortlich für Konzeption und Inhalt.

Im Spiel wird Ihre Freundin Eve von finsternen Yakuza, einer Art japanischer Mafia, in das Vergnügungsviertel von Tokio verschleppt. Eve ist eine derart heiße Braut, daß dort nach ihrem Vorbild erotische Roboter entwickelt werden sollen. Das geht Ihnen natürlich gewaltig gegen den Strich. So machen Sie sich auf, um das flotte Mädel aus den Klauen der Yakuza zu befreien. In dem Anklick-Adventure gibt es natürlich reichlich Gelegenheit mehr oder minder leicht bekleidete Damen zu bewundern (ist sie's nun oder nicht?). Aufgelockert wird der Erotikmix

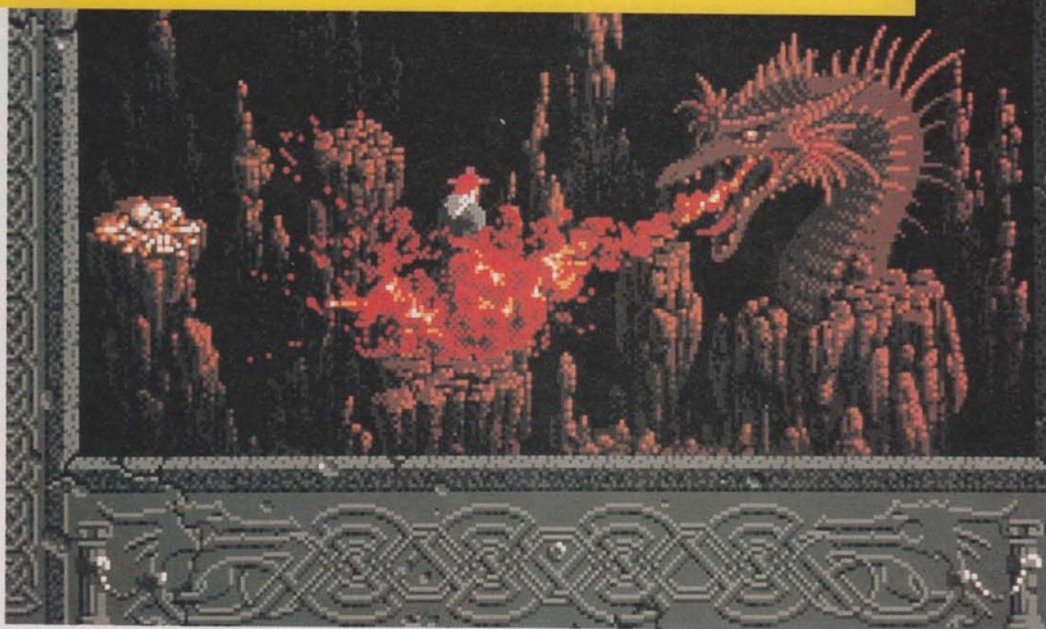
durch kleine Action-Einlagen und ein "sehr" seltsames Kartenspiel.

Im wenig erotischen Action-Adventure **Cougar Force** müssen wir als Geheimagent auf einem mittelamerikanischen Eiland nach dem Rechten sehen. Das Spiel ist eine Mischung aus Rennspiel, Flugsimulator und Plattformspiel.

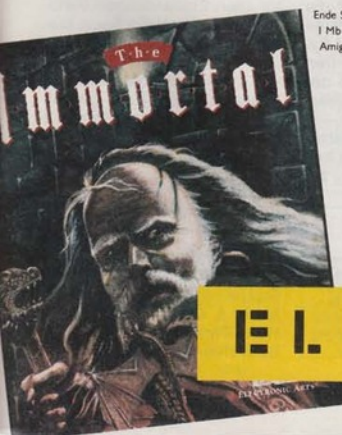
Einen Ausflug ins Rollenspielgenre wagt Coktel Vision mit **Galactic Empire**. Auf dem Planeten Ether tobt ein alles vernichtender Bürgerkrieg. In der 3D-Landschaft heißt es eifrig Konversation mit den Einwohnern machen. Nur so erhält man wichtige Informationen. Natürlich kommen auch kriegerische Naturen zu ihrem Recht und haben ausgiebige Gelegenheit die Laser sprechen zu lassen.

**No Exit** schließlich bietet harte Action-Kost. Zwei Spieler können sich nach allen Regeln der Kampfkunst die Köpfe einhauen. Alle Spiele von Coktel Vision werden zuerst in der MS-DOS-Version auf den Markt kommen. Umsetzungen für den Atari ST und den Amiga sind in Vorbereitung. vw

# DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM\* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.



\* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.  
Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programm!



Ende September erhältlich.  
1 Mb RAM benötigt.  
Amiga/Atari ST.

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.

**ELECTRONIC ARTS™**

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Italy 1990	U.S.G
2. Last Ninja	Alter
3. Pro Boxing	Code
4. Paperboy	Encore
5. Manchester United	Krysalis
6. World Cup 90	Virgin
7. Quattro Sports	Code Masters
8. Dragon's Lair	Encore
9. Football Manager	Addic
10. Yogi's Great Escape	Hitec



## COMPUTERSPIELE

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



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Final Fantasy III	Nintendo	Square
3. Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4. Red Alama	Game Boy	Capcom
5. Ninja Lü Ryu	Nintendo	Tecmo
6. Quix	Game Boy	Nintendo
7. Maniac Pro Wrestling	PC Engine	Hudson
8. Quos	Game Boy	Konami
9. ST Gundam	Game Boy	Bandai
10. Thunderforce III	Mega Drive	Techno Soft



## VIDEOSPIELE

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

## LESER-HIT

1.	TITEL
(2)	Indy III
(1)	Pirates
(3)	Populous
(5)	Kick Off
(9)	Their Finest Hour
(6)	Sim City
(7)	Zak McKracken
(4)	Rainbow Islands
(18)	Dungeon Master
(10)	Maniac Mansion
(11)	Turrican
(15)	Oil Imperium
(12)	Ultima VI
(16)	F-16 Falcon
(13)	Champions of Krynn
(19)	Klax
(13)	Starflight I
(-)	It came from the desert
(14)	Xenon II
(-)	Kick Off II

Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Zusätzlich informieren wir Euch über den Stand der aktuellen, internationalen Spielhitparaden.

Um bei den Leserhits mitzu-machen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zu-

rückschicken (Ihr findet sie auf Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein **Sega Master System** und fünf Spielmodule, die uns freundlicherweise von der Firma **Rushware** aus Kaarst zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall das Kärtchen abzusenden. Hier noch einmal unsere Adresse:

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

### Die Gewinner der letzten Ausgabe

Die VHS-Musikvideos hat gewonnen: Fabian Kreitner aus Böhl-Iggelheim. Je ein Spiel geht an: Helmut Kempkens aus Düsseldorf; Stefan Schaible aus Ronnenberg; Benjamin Krause aus Berlin; Marc Hövelmann aus Unna und Ingo Januszewski aus Köln.

# ATTACK

## TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11. Monat
Microprose	35. Monat
Electronic Arts	16. Monat
Anco	15. Monat
Lucasfilm Games	8. Monat
Maxis	10. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
Ocean	5. Monat
FTL	24. Monat
Lucasfilm Games	31. Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Reline	3. Monat
Origin	2. Monat
Spectrum Holobyte	19. Monat
SSI	2. Monat
Tengen	2. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Cinemaware	6. Monat
Imageworks	11. Monat
Anco	2. Monat

### Einsame INSEL

Dungeon Master  
Populous  
Backlash  
Alternate Reality  
Uridium



Auch er ist vom Spielevirus befallen. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke besitzt einen Atari ST, bei dem er gerne die Maus knirschen läßt. Weiter so, Rolf!

## RUSHWARE

Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2  
Tel. 02101/6070

## VERKAUFS HITS

1. Legend of Faerghall  
Reline
2. Their finest Hour  
Lucasfilm Games
3. Imperium  
Electronic Arts
4. Turrican  
Rainbow Arts
5. Loom  
Lucasfilm Games
6. Ultima VI  
Origin
7. Secret of the Silver Blades  
SSI
8. Kick Off  
Anco
9. Unreal  
Ubi Soft
10. Attack Submarine Simulator  
Electronic Arts

### Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. G-Lock	Sega
3. Tetris	Sega
4. Colums	Sega
5. Super Monaco Grand Prix	Sega

### Spielautomaten (USA)

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

### Spielautomaten (Deutschland)

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

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### Amiga

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

#### Atari ST

1. Populous
2. Dungeon Master
3. Chaos strikes back
4. Kick Off
5. Indiana Jones and the last Crusade

#### C 64

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

#### MS-DOS

1. Indiana Jones and the last Crusade
2. Ultima VI
3. Pirates
4. Their finest hour
5. Populous

#### PC-Engine

1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Tiger Heli
5. World Court Tennis

#### Mega Drive

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

#### Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star I
3. Golden Axe
4. R-Type
5. Tennis Ace

#### Nintendo

1. Zelda II
2. Simon's Quest
3. Super Mario Bros. II
4. Tetris
5. M. Tyson's-Punch Out

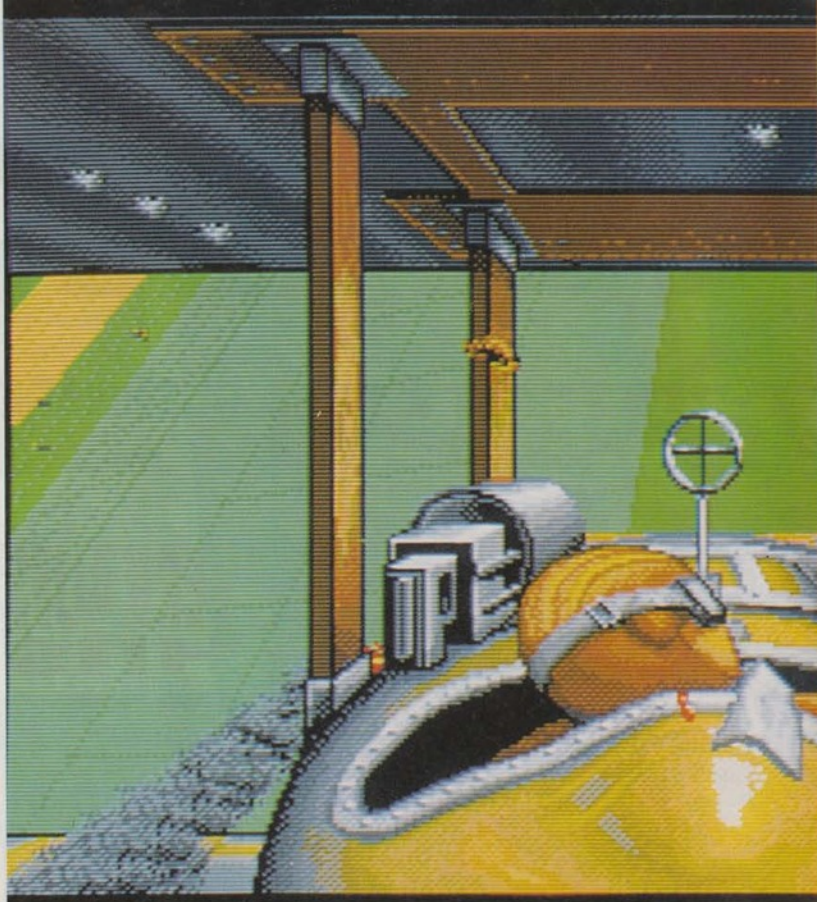
LESER-HITS LESER-HITS LESER

## DYNAMISCHER DOPPELDECKER

# Wings

**C**ineware ist wieder da. Nach dem Sportspektakel "TV-Sports Basketball" und dem Insektendrama "It came from the Desert" gehen die Programmierer von Cineware mit "Wings" in die Luft. Ihr spielt in Wings einen amerikanischen Piloten im ersten Weltkrieg. Anno 1916 ist die Fliegerwelt noch in Ordnung und wird von Ritterlichen Tugenden geführt. Treffen sich feindliche Piloten am Himmel, winkt man sich erst freundlich zu und bringt sich dann um. Das gegenseitige Abmurksen am Himmel wird nicht durch elektronischen Firlefnz beeinträchtigt: Kein Radar, keine Lenkraketen und keine modernen Abwehrsysteme stören das klassische Duell am französischen Himmel.

Cineware hat das blutige Luftschlachtdrama filmartig verpackt; wer sich mit seinem Doppeldecker in die Luft erhebt, wird an alle Hollywood-Streifen erinnert. Nicht nur, daß Ihr Euch mit deutschen Dreieckerpiloten in feinsten 3D-Grafik am Himmel herum-schlagt. Auch Bombenangriffe müssen geflogen werden. Hier seht Ihr Euren Doppeldecker aus einer Vogelperspektive, während die Landschaft inklusive der Ziele von oben nach unten scrollt. Neben den militärischen Zielen stehen auch die eine oder andere Sanitätsbaracke in der Landschaft herum.



Da hat auch der freundliche Gruß nicht geholfen: Angeschossen und mit brennendem Motor schmiert die Kiste ab.

Trefft Ihr ein solches Gebäude, wird das mit Punkteabzug bestraft. Zusätzlich gibt es Missionen, in denen das Spielgeschehen aus einer Diagonalansicht gezeigt wird. Hier fliegt Ihr im Tiefflug über feindliches Gebiet und müßt Fahrzeugkolonnen und Infanteristen mit dem Maschinengewehr beharken. Am Ende solcher Aufträge werden abgegebene Schüsse

mit der Anzahl der feindlichen Verluste verglichen. Habt Ihr einen bestimmten Schadensprozentsatz nicht erreicht, war der Auftrag ein Mißerfolg.

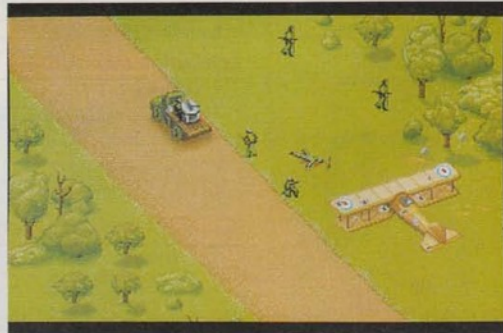
Unterbrochen werden die Kampfeinsätze durch Tagebucheintragungen, die Euer fiktiver Pilot vornimmt und Meldungen über abgeschossene Staffelkameraden und eventuelle Neuzugänge. Dies ist

wichtig, denn in den 3D-Flugsequenzen seid Ihr meistens nicht alleine am Himmel, sondern es begleiten Euch Maschinen aus der eigenen Einheit. Erfüllt Ihr die Aufträge zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten, winken nicht nur Beförderungen, sondern auch der eine oder andere Orden.

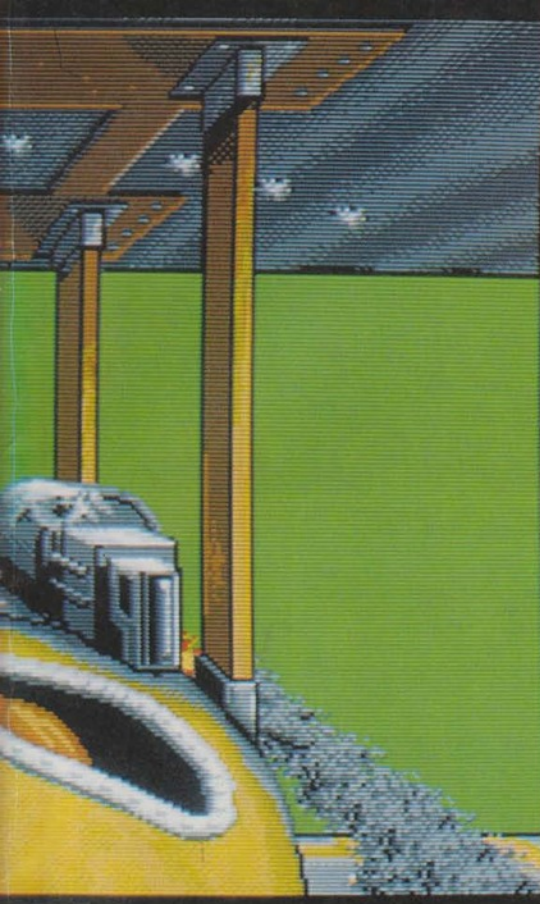
Bevor Ihr die Fliegerheldkarriere startet, dürft Ihr Euch ei-



Willkommen im Club: der Kommandant (Amiga)



Da rattern die MGs: im Tiefflug über Feindesland (Amiga)



(Amiga)

nen schmissigen Namen für Euren Helden aussuchen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel müssen nun Punkte auf vier Fähigkeiten des Fliegers verteilt werden. Wer möchte, darf so einen Piloten basteln, der zwar fliegt wie ein junger Gott, aber mit dem MG kein Scheunentor trifft. Im Laufe Eurer Einsätze verändern sich die entsprechenden Skills. Danach geht's nicht sofort an die Front, sondern Ihr müßt Euch erst qualifizieren. Per Zufall wird ein Trainingsauftrag vergeben, erst wenn Ihr diesen

zur Zufriedenheit erledigt, werdet Ihr nach Frankreich geschickt.

Das beiliegende Handbuch übrigens komplett in Deutsch, die Texte am Schirm sind allerdings in Englisch. Neben den beiden Disketten und der Bedienungsanleitung findet der heimische Pilot ein kleines Büchlein (ebenfalls in Deutsch) mit historischen Anekdoten, technischen Daten und Kommentaren alter Piloten aus dem ersten Weltkrieg. Die Amiga-Version benötigt 1 MByte RAM-Speicher. *mh*

Man merkt, daß Cinemaware richtige Drehbücher für ihre Spiele schreiben — die Kinoatmosphäre, die mich schon bei "It came from the desert" packte, sorgt auch bei "Wings" für die nötige Faszination. Die Kiste selbst läßt sich unproblematisch steuern. Was bei Wings für den nötigen Biß sorgt, sind die geg-

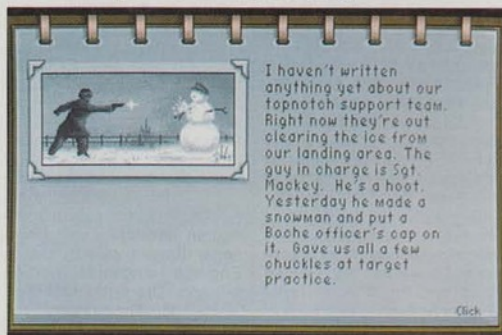
Gut!



nerischen Piloten. Doch leider läßt nach einiger Zeit die Motivation spürbar nach: Drei Action-Sequenzen sind einfach nicht genug, auch wenn sie sich noch so gut spielen. Da es in Wings streckenweise nicht gerade zimperlich zugeht, sollten friedliebende Naturen vor dem Kauf probieren.



Ende einer Fliegerkarriere: das Begräbnis (Amiga)



Das Tagebuch des eigenen Piloten (Amiga)

Der Seidenschal flattert stillvoll im Wind, der Propeller brummt munter vor sich hin und die Sonne lacht vom Himmel: Es könnte ein gemütlicher Sonntagnachmittagsflug werden, wenn nicht plötzlich mit einem schrillen Jaulen MG-Salven meinen

Gut!



Doppeldecker durchlöcherten. Der "rote Baron" hat mich kalt erwischt. Mit brennendem Motor kommt meine Kiste mit Mühen und Not auf einem Rübenacker zum Stehen — schon wieder abgeschossen. Wer Cinemaware's "Wings" spielt, fühlt sich fast schon körperlich in das Cockpit eines Urallflugzeuges anno 1916 versetzt. Stillvolle Grafiken zwi-

schen den Action-Sequenzen geben Wings den richtigen "Film-Touch". Zu den tollen Bildern kommt ein tadelloser Digisound, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Neben guter Steuerung sorgen die hervorragenden Computergegner für die nötige

Kurzweil — leider nur für recht kurze Zeit. Hat man alles gesehen und alle Aufträge gespielt wird's etwas öde. Zarte Gemüter sollten die Finger von Wings lassen. Infanteristen, die am Wegesrand blutend und mit Diggestöhn zusammenbrechen und eine teilweise (englische) harte Sprache sind nicht jedermanns Geschmack.

STECKBRIEF

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

**MS-DOS**  
in Vorbereitung

**AMIGA** **75%**  
Grafik: 80% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
nicht geplant

**C 64**  
nicht geplant

## BESTIALISCH TEUER

## Shadow of the Beast II

Einmal warst Du der Sklave der furchtbaren Bestie, doch Du besiegest nach langem Kampf die unheilvolle Kreatur, welche Dich geknechtet hatte. Aber die bösen Mächte ruhen nicht, sondern sinnen auf Rache — man könnte auch sagen: Die Programmierer ruhen nicht und sinnen auf die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels. Nach dem Aufsehen, das *Psygnosis'* Grafikspektakel "Shadow of the Beast I" erregte, war es nur eine Frage der Zeit, bis der Nachfolger erscheinen würde. In "Shadow of the Beast II" rächt sich der Oberschurke auf hinterhältigste Art: Er kidnappt die den Windeln noch nicht entwachsene Schwester des Helden frisch aus der Wiege. Soviel Schlechtigkeit hält kein Spieler aus und so macht Ihr Euch auf

den langen Weg, um das Beast aufzustöbern und endgültig zu vernichten.

Euer Sprite läuft durch verschiedene Landschaftsab-schritte, in denen es in bewährter Manier viele kleine und einige sehr große Monster zu besiegen gibt. Neben dem üblichen Gemetzel erwarten Euch auch ein paar neue Features. Ihr könnt bis zu vier verschiedene Waffen und andere nützliche Gegenstände bei Euch tragen und zwischen ihnen umschalten; gegen Geld und Freundschaft darf man sich neue Todschlagmedien dazukaufen. Ihr könnt andere Spielfiguren bestechen und ihnen sogar Fragen stellen, die in Englisch eingetippt werden müssen. Die farbenprächtige Grafik hat ihren Preis: Vor, nach und während des Spiels

Man nimmt zwei Disketten mit einem Actionspiel, steckt sie in eine besonders große Packung, legt ein T-Shirt bei und verlangt über 100 Mark dafür — was soll denn der Quatsch? Wenn ich mir ein T-Shirt kaufen will, dann kaufe ich mir ein T-Shirt; will ich ein Spiel, kaufe ich mir ein Spiel, dessen Preis durch solche Beigaben bitte schön nicht ins Astronomische aufgebläht wird. Die Grafik von "Beast II" ist abwechslungsreicher als beim Vorgänger, sieht aber nicht ganz so spektakulär aus. Auch bei der Musik gibt's eher Rückschritte zu vermeiden. Einzig das hervor-



Na ja...

ragende Intro sorgt für offene Münder; das Spielprinzip verursacht eher gerümpfte Nasen. *Beast II* ist von Anfang an sehr schwer und hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Die skurrile Idee, daß man mit einigen Spielfiguren plaudern kann, geht nach hinten los. Das Rumgetippe an der Tastatur stört die Action und ist keine große Bereicherung. Ich habe mich über das Programm mächtig geärgert. Gewisse Software-Firmen sollten aufhören, mit spielerisch so windigen Titeln den Leuten viel Geld aus der Tasche ziehen zu wollen.



Wütend walzt sich der wandelnde Wüterich durch windige Wildnis. Nicht alle sind ihm wohlgesonnen (Amiga).

wird immer wieder mal recht lang nachgeladen, um neue Grafik- und Sounddaten ins RAM zu schaufeln.

Wie schon beim ersten *Beast*-Programm, findet man neben den beiden Spieldisketten als

kleidsame Beigabe ein schwarzes T-Shirt in der Packung. Es enthält als farbigen Aufdruck das Covermotiv des englischen Fantasy-Künstlers und *Psygnosis'* Haus-Illustrators Roger Dean. *hl*

Da freut sich das Disketten-Laufwerk: Viel Digisound und mässig Grafik, viel Intro, viel Nachspann... das großartige Spiel sucht man zwischen den langen Ladezeiten allerding's vergeblich. Technisch ist "Beast II" natürlich beeindruckend, spielerisch jedoch äußerst frustrierend. Ein einziges Leben, um 3,5 MByte schwierigstes Action-Adventure zu überstehen? Zum Glück bietet einem das Programm gleich zu Beginn an, die



Na ja...

langatmige Game-Over-Sequenz (mit säuselnden Ethno-Klängen und schmalzigem Gitarrensolo) auszuschalten. So ist es im Gegensatz zum Vorgänger wenigstens möglich, ohne weitere Wartezeiten neu durchzustarten.

Die hübsche Aufmachung motiviert teilweise schon, auch unfairste Hürden noch einmal anzugehen. Doch selbst wenn ich das schicke T-Shirt trage, macht mir "Beast II" eigentlich nur wenig Spaß.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

37%

Grafik: 77% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Drei Szenen aus dem Intro, das spannende Gruselstimmung verbreitet und lange Ladezeiten verursacht (Amiga)



# INVEST

*Es gibt tausend Wege reich zu werden*



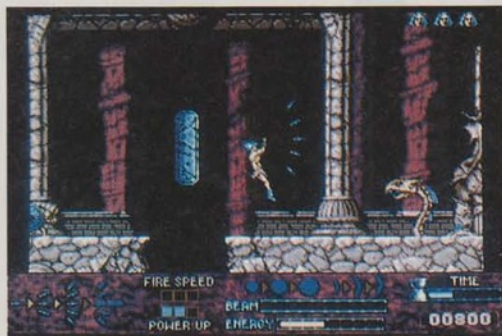
AMIGA  
ATAREST

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

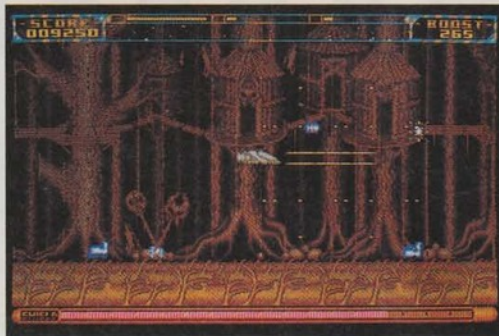


**BOMICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 18.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel. 06107/76067  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

PC  
C 64



Sturzgerade in die Hölle... (Amiga)



Die schutzbedürftigen Kapseln kullern auf dem Boden (Amiga)

## TANZ DER TEUFEL

## Satan

Alles wie gehabt: In einer anderen Welt zu einer anderen Zeit mußt Du in der Rolle eines mächtigen Kriegers eine Anzahl Zauberer aus der Gewalt des Oberbösewichts Satan befreien.

"Satan", entwickelt von "Game Over"-Programmierer Sancho, ist in zwei, grafisch recht unterschiedliche Plattformspielen unterteilt. Zuerst gilt es, in düsteren Gewölbten eine Reihe von Monstern aufzumischen, danach muß man (in einen actschwingenden Magier "transformiert") gegen Satan selbst antreten. Einzelne Zauberer

aus seinen Klauen zu befreien ist nicht schwierig, zudem ein gut sortierter Einzelhändler diverse Waffen, Schilde und "Satan-Scanner" anbietet. Gemein ist nur, daß der Oberteufel nach jeder ihm zugefügten Niederlage eine noch kampfstärkere Gestalt annimmt. Gescrollt wird in alle Richtungen, Bonusgegenstände und Extrawaffen sorgen fürs körperliche Wohlbefinden des Helden, während stupide auf- und abmarschierende Monster Plattformen und Gänge bevölkern. Da läßt nicht nur Capcom's "Black Tiger" grüßen... wi

Originalität scheint für die spanischen Entwickler ein Fremdwort zu sein, spielbarer als viele der Vorbilder ist Satan jedoch. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig, nur die ständig von neuem auftauchenden Gegner sorgen für schlechte Stimmung. Einen kleinen Abschnitt des Bildschirms nur für Sekunden von

Gehst so



Monstern zu säubern ist leider unmöglich. Grafisch haben Amiga- und ST-Version klar die Nase vorn. Erstere enthält sogar Musik der englischen "Maniacs of Noise". Aber auch C64- und MS-DOS-Benutzer werden ganz ordent-

lich bedient: Selbst auf langsamen PCs macht Satan eine gute Figur.

## KEINE RENTE FÜR DEFENDER

## Anarchy

Wo Weltraumanarchisten wüten, ist niemand sicher. Auf einer Welt links hinter dem Orion toben ganze Flotten bössartiger Rabatzmacher über die Planetenoberfläche. Die Regierungsmitglieder, hinter denen die Anarchistensippe her ist, warten in Rettungskapseln darauf, abgeholt zu werden. Mit einem flotten Atmosphärenflitzer fliegt Ihr über die Landschaft, um die Kapseln inzwischen vor den Angreifern zu schützen. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts, die Gegner tauchen in Wellen auf und denkt man

sich die Hintergrundgeschichte weg, bleibt ein Abklatsch des legendären "Defender" übrig. Im Vergleich zu dem steinalten Balleropa hat Anarchy noch ein paar Extras zu bieten. Neben stärkeren Geschützen gibt es einen transportablen Schutzschirm, mit dem Ihre Kapsel Eurer Wahl gegen die Entführung schützen könnt. Im Prinzip spielt sich alles sehr defendermäßig: Mit Habichtblick mustert man seinen Radarschirm und fliegt mal nach links, mal nach rechts, um die Kapselchen zu verteidigen. hl

Die Idee mit dem Schildextra, durch das man einzelne Kapseln schützen kann, erzeugt eine nette taktische Note (welche Kapsel schütze ich, und wo muß ich "von Hand" verteidigen?). Das saubere Scrolling und die wechselnden Hintergrundgrafiken sind o.k. und werden allen Defender schon mochte, hat

Gehst so



durchaus Grund zur Freude. Die wird aber ab dem dritten Level durch unkontrollierte Auswüchse bei der Gegnerschar versalzen. Horden hartnäckigster Mini-Sprites heften sich in solch gruseliger Anzahl an Eure Fersen, daß die spielerische Linie untergeht. Nett geklaut, aber das Vorbild bleibt unerreich.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Dinamic, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS 56%

Grafik: 54% Sound: 18%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 61%

Grafik: 62% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 61%

Grafik: 62% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

C 64 62%

Grafik: 59% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 44%

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

Made in China!

# ISHIDO

The Way of Stones



**AMIGA**  
Köln **90**  
09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

Einen guten Überblick, Geduld und eine gehörige Portion strategisches Denken sollten Sie mitbringen. Für die Spannung sorgt ISHIDO. Lassen Sie sich von dieser Variante fernöstlicher Legespiele herausfordern!



„Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß“.

Heinrich Lenhardt  
Power Play

Für Amiga und MS-DOS.

ACCOLADE

“Two  
Thumbs  
Up for  
Ishido...”

“Flawless...  
Ishido is  
a first-class  
strategy game  
in the  
a minute to  
learn,  
a lifetime to  
master”  
tradition.”

MACUSER

“It is the very  
simplicity  
of this game  
that makes it so  
powerful.”

PC GAMES

“One of the most  
gorgeous games  
I've ever seen.”

ELECTRONIC  
GAMES/  
COMPU SERVE

“I couldn't  
tear myself  
away from it.  
I recommend  
Ishido without  
reservation.”

POWER PLAY

“The kind of  
program that  
maintains its  
lustre through  
hundreds of  
hours of play.”

VIDEO GAME &  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

“The graphics  
are outstanding,  
the sounds are  
particularly  
satisfying.”

HOME OFFICE  
COMPUTING



United Software

Das ultimative Programm



Mit der "Höllenkatz" auf Feindflug im Pazifik (Amiga)



Da steh' ich nun, ich armer Tor... (Amiga)

## WINGS' KLEINER BRUDER

## Wings of Fury

In "Wings of Fury" klettern Sie ins Cockpit einer schnellen F6F "Hellcat", dem vielleicht besten Jagdbomber des 2. Weltkriegs. Der Flugzeugträger USS Wasp ist Ausgangs- und Endpunkt Ihrer "Hit'n'Run"-Flüge gegen japanische Stützpunkte im Pazifik. Auf der Wasp wird Ihr Flieger auch aufgetankt und mit Bomben, Raketen oder einem Torpedo bestückt. Die ersten Flüge sind noch relativ einfach zu überleben: Starten, eine kleine Insel anfliegen, Baracken und Flugabwehreinrichtungen ausbomben, flüchtende

Japaner mit den Bord-MGs niedermähen und zum Träger zurückkehren. Später werden Sie auf Ihren Missionen auch mit feindlichen Jägern, Kriegsschiffen und Flak-Bunkern konfrontiert. Als Belohnung winken Beförderungen und weitere, schwierigere Aufträge. Wer bei Wings ein simples Action-Spektakel erwartet, sieht sich getäuscht: Die Joystick-Steuerung ist komplex, das horizontal scrollende Spielfeld gibt's in zwei Maßstäben und auch einzelne Feinde sind dem eigenen Flieger durchaus gewachsen. *wi*

Dachte ich aufgrund erster Bildschirmfotos an einen einfachen, actionhaltigen P-47 Verschnitt, wurde ich schon während des ersten Take-Offs eines Besseren belehrt. Realistische Motorengeräusche, ein etwas wackliges Fluggefühl... Wings of Fury gehört einer Spielgattung an, die ich schon als ausgestorben

Gut!



glaubte: Militärische Pseudosimulationen, bei denen die Programmierer versuchen den Krieg grafisch und akustisch möglichst realistisch auf den Bildschirm zu bringen, ohne Action-Fans durch komplizierte Details abzuschrecken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart.

ken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 65%

Grafik: 52% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

## SCHRECKEN DES AMAZONAS

## Gold of the Aztecs

Mehr als 300 Männer haben, nach Auskunft des US Gold-Reisebüros, bereits ihr Leben auf der Suche nach Gold, guter Grafik und Gefahren im südamerikanischen Dschungel verloren. Da kommt es auf einen mehr natürlich nicht an. So macht sich der ehemalige Einzelkämpfer Bret Conrad mit Feuerwaffe und Machete auf den Weg, das Gold der Azteken seinem Vermögen zuzuführen. Damit sind die Mitglieder des örtlichen Vereins der Bildschirm-Bösewichte e.V. nicht ganz einverstanden. So hat sich unser Held sämtli-

cher Pymäen (importiert?), Kannibalen und fleischfressender Pflanzen der Gegend zu erwehren; zuerst in der Wildnis, später auch in den fallenstrenden Räumlichkeiten alter Pyramiden. Da auf Scrolling verzichtet wurde, durchläuft der Held jeden Bildschirm einzeln; mit "Space" kann zwischen verschiedenen Waffen umgeschaltet werden. Die Psygnosis-Vergangenheit merkt man Lawson und seinen Mannen wohl an: 26 MByte Grafik und 600 KByte Soundeffekte wurden laut Hersteller in den Dschungel gesetzt. *wi*

Es ärgert mich zu sehen, wie sich Dave "Obliterator" Lawson beharrlich weigert, die Amiga-Versionen seiner mittelmäßigen Spielen mit halbwegs flüssiger Animation und Scrolling zu versehen. Zwar haben Grafiker und Soundleute ordentliche Arbeit geleistet, technisch und spielerisch ist das Programm aber

Na ja...



ein Fall für den Schrupfkopffäger. Unverständlich, daß Bret trotz Vietnam-Ausbildung nicht in der Lage ist, sich mit der Waffe in der Hand zu bewegen. Was den Programmierer veranlaßte, Einstecken als auch Abfeuern der Waffe auf den Feuerknopf zu legen, wissen nur die Azteken — und die sagen nichts mehr.

Abfeuern der Waffe auf den Feuerknopf zu legen, wissen nur die Azteken — und die sagen nichts mehr.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 26%

Grafik: 43% Sound: 30%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

# DAYS OF Thunder™

DAS SPIEL ZUM FILM!



Erhältlich für:  
Amiga, Atari ST, IBM

M I N D S C A P E

**RUSHWARE**  
Online with the trend

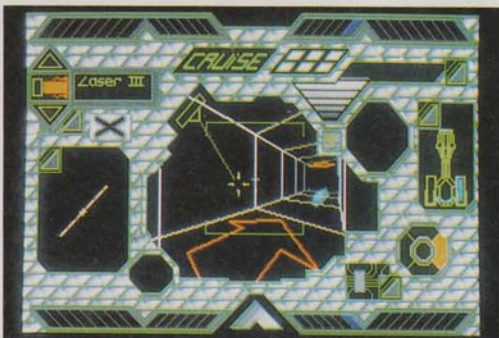
Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 02101 / 607-0

Mitvertrieb:  
Österreich: **Karasoft, Darius**  
Schweiz: **Thali AG**





Stormlords Hobby: das fröhliche Feenfangen (C 64)



Wo sind die Feinde? Suchbild mit Vektorgrafik. (Atari ST)

## OPA IN DER UNTERWELT

## Deliverance

Der "Stormlord" hat einen anstrengenden, aber sehr edlen Job. Er ist darauf spezialisiert, wunderhübsche, barbusige, unverheiratete Feen aus der Unterwelt zu befreien, wo sie von Dämonen gefangen gehalten werden. Das ehrenwerte Sprite geht dieser Aufgabe schon zum zweiten Mal nach: "Deliverance" ("Befreiung") nennt sich das "Stormlord II"-Abenteuer. Das bewährte Programmierergespann Cecco/Jones ließ sich nicht auf Experimente ein. Der Stormlord läuft und hüpfert wie gehabt durch sechs horizontal

scrollende Levels und ballert munter um sich. Sammelt die Feen auf und versucht, so weit wie möglich zu kommen. Die Action-Adventure-Elemente des ersten Teils wurden aus dem Fenster gekippt; das Spielprinzip von Deliverance bietet unverwässerte Action. Die obligatorischen Extrawaffen gibt's natürlich auch, von denen unser grummelbärtiges Sprite bis zu fünf Stück auf einmal mit sich rumschleppen kann. Für Zerstreuung beim Dämonenbraten sorgen Bonusrunden, in denen Ihr Extraleben ergattern könnt. *hl*

Deliverance offenbart sich als biederes Actionspiel für alle, die einen gepflegten Schwierigkeitsgrad schätzen. Der einzige spielerische Gag entpuppt sich als niederträchtiger Nerver: Um hoch zu springen, muß man schnell dreimal hintereinander nach oben drücken. Ansonsten

*Geht so*



sich der Stormlord recht einfallslos durch die grottgroßartigen Levels, die mit ein paar unfairen Stellen verunziert sind und dem C64 Überdurchschnittliches in Sachen Grafik abringen. Trotz einer milden Prise Unterhaltungswert hat das Spielprinzip einen Bart, der noch länger ist als der des Heldensprites.

schnell oben drücken. Ansonsten

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

51%

Grafik: 68% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

## DONNERVOGEL

## Magic Fly

Die "Magic Fly" ist ein ganz heißer Ofen. Eigens konzipiert und entwickelt für hammerharte Polizeieinsätze des "Special Squadron". In den Tunneln einer ehemaligen Minenkolonie hat die Verbrecherorganisation Ceti Triads ihr Hauptquartier und Waffenlabor aufgeschlagen. Mit Eurem Raumgleiter donnert Ihr durch ein komplexes 3D-Vektorgrafik-Labyrinth auf der Suche nach den Gangstern. Da Ihr nur für knappe 20 Flugminuten Treibstoff an Bord habt, müßt Ihr unterwegs Docking Bays anfliegen

und auftanken. Natürlich schlafen die Gangster nicht und schicken Euch immer neue Staffeln von Kampfgleitern entgegen. Habt Ihr in den Gängen die Übersicht verloren, dann liefert Euer Bordcomputer, eine 3D-Karte der Umgebung. Natürlich ist die Magic Fly mit der besten Waffentechnologie ausgerüstet, die diesseits des Orion zu haben ist. Neben diversen Lasern, Raketen und Minen ist Euer Maschinchen mit Schutzschildern und Scannern bestückt, die Ihr mit Joystick oder Maus auslösen könnt. *vw*

Da lacht das Polizistenherz. Endlich mal wieder ein knackiges Action-Adventure mit einer überzeugenden und logischen Story. Im Gegensatz dazu, baut "Magic Fly" auf dem Atari ST grafisch ganz schön ab. Die Vektorlandschaft der Frontsicht ist arg abstrakt geraten. Man muß schon zweimal hinsehen, um im klei-

*Geht so*



nen Sichtfenster zu erkennen, was da auf einen zukommt. Zu schnell gefeuert und man hat möglicherweise einen Polizeikollegen vaporisiert; zu lange gezögert, und der eigene Gleiter fliegt uns um die Ohren. Wer sich mit diesen Nachteilen anfreunden kann, bekommt solide Abenteuerkost geboten.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Electronic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 52%

Grafik: 42% Sound: 38%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



**Dieses Jahr werden  
sie ihn schnappen!**

 **TITUS**  
THE BEST VIDEO GAMES

 **Disney**  
SOFTWARE

*United Software*  


The Walt Disney Company



So schön bunt ist die Welt der Urzeit (Amiga)



Der Blick aus der Beobachtungskanzel der Jane Seymour (Amiga)

## PROFESSORS QUAL

## Time Machine

Professor Potts hat nur eine Leidenschaft — die Zeitreise. Gerade als er wieder im Laboratorium an seinem Zeitmaschinchen herumschraubt, schlagen böse Terroristen zu und legen ihm eine Bombe unter die Kühlerhaube. Natürlich verursacht das einen kleinen Schaltfehler und der zerstreute Professor wird lumpige zehn Millionen Jährchen in die Vergangenheit gebeamt. Mit Hilfe von tragbaren Minizeitmaschinen kann Potts jetzt durch die Jahrtausende düsen und die Zukunft verändern. Damit der Professor

nicht wehrlos ist, haben ihn die Programmierer mit einer Elektrisierterpistole ausgerüstet. In jeder Epoche der Action Adventures muß Potts eine Aufgabe erfüllen, damit die Entwicklung der Menschheit weitergehen kann. Wenn er z. B. in die Urzeit einen Samen einpflanzt, wächst daraus in späteren Epochen ein Baum, auf den er klettern kann, um eine andere Aufgabe zu lösen. So erfindet er das Rad und entdeckt das erste Erdöl. Unser Held wird mit dem Joystick gesteuert, kann laufen, springen, klettern und Gegenstände aufheben. ww

"Back to the Future" läßt grüßen: Offensichtlich sind Reisen durch die Jahrhunderte gerade groß in Mode. So ein Zeitschlammassel bietet sich ja auch an, für ein spannendes Abenteuer. Leider hält sich bei "Time Machine" der Spaß in Grenzen. Die Steuerung des guten Professors ist eine elende Würgerei mit dem



Joystick. Soll er springen, dann duckt er sich, soll er laufen, dann schießt er mit großer Wahrscheinlichkeit. Auch die etwas merkwürdige Perspektive der Level trägt nicht gerade zur optimalen Orientierung bei. Da können auch die recht putzigen kleinen Monster-Sprites nicht mehr versöhnlich stimmen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Vivid Image, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 37%

Grafik: 35% Sound: 27%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

## RAUMRANDALE

## Jane Seymour

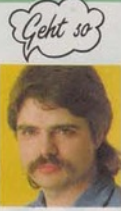
Eine ganze Sternenflotte, bestehend aus 20 riesigen Raumschiffen, ist in argen Schwierigkeiten.

Ihr übernehmt nun wohlweise einen weiblichen oder männlichen Charakter. Um die Flotte zu retten und zurück zur Erde zu gelangen, müßt Ihr in jedes der 20 Schiffe eindringen und die Schiffssysteme reparieren. Der erste der Raumer ist die "B.S.S. Jane Seymour". In den 3D-Gängen und Räumen der Raumschiffe treiben sich fiese Monster und wahnsinnig gewordene Besatzungsmitglieder herum. Zahlreiche

Gegenstände erleichtern Euch den Auftrag. Da gibt's Waffen, Raumanzüge, Medizin, Schlüssel und vieles andere.

Zusätzlich könnt Ihr herrenlose Roboter für Eure Zwecke einspannen. Mittels Programmmodulen, die unterwegs gefunden werden können, dürft Ihr die Roboter füttern und ihnen Anweisungen geben. Um den Überblick in den Raumschiffen nicht zu verlieren, erleichtert ein Automapping die Suche nach dem richtigen Raum. Selbstständig können auch Spielstände gespeichert werden. mh

Auf den ersten Blick sieht "B.S.S. Jane Seymour" aus wie ein billiges Action-Adventure, mit keinerlei spielerischem Nährwert. Gewöhnt man sich aber an die Steuerung und sieht mal von der recht simplen Grafik ab, hat dieses Programm durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Die Idee mit den programmierba-



ren Robotern ist ganz nett und gezielter Einsatz der Blechkumpane hilft ungemein. Ansonsten bietet Jane Seymour Durchschnittskost. Freunde von einfachen "Ich suche alle Räume ab"-Spielen werden dank reichhaltiger Auswahl an Gegenständen und fast 4000 zu erforschenden Räumen anständig bedient.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 51% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



# The Curse of

# RA



Rainbow Arts Software GmbH  
Hansaallee 201  
4000 Düsseldorf 11  
Hotline 0211-596761

**I**m Inneren einer Pyramide kämpfen Sie um Ihr Leben. Der mächtige Gott RA hat Sie in einen Scarabäus verwandelt und jagt Sie durch hunderte von Labyrinth. Können Sie die Rätsel lösen und aus der Pyramide entkommen...

- RA – das Logik-Spiel. 100 Level vollgestopft mit Puzzeln, Rätseln und Geheimnissen. Inklusive Paßwort-System.
- RA – das Arcade-Spiel. 75 weitere Level gegen die Zeit und die Abgründe der Pyramide. Mit High-Scores, Spielstand abspeichern usw.
- RA – das Construction-Set. 30 neue Level zum Selbermachen. Mit komfortablem Editor inklusive Hilfsfunktion und Level-Check.
- RA – über 200 Level Spielvergnügen. Mit viel digitalisierter Grafik, ägyptischen Rythmen, Demo-Modus, und, und, und...

# GESCHENKT!

## Cool down!!

Die einzige Coca-Cola Dose, die nach Eurer Pfeife tanzt. Hier gebt Ihr den Ton an. Reagiert auf jeden Klang. Egal ob Pfeifen, Klatschen, Sprechen, Musik – auf was Ihr wollt!

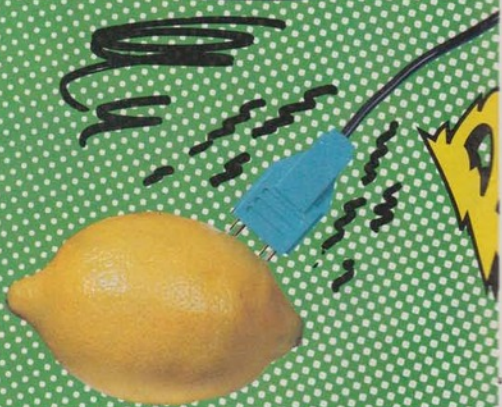


# BOW



## Space-Monitor-Radio!

Bringt Sound ins Spiel. UKW ? Kein Problem! Paßt auf jeden Tisch. Mit Teleskop-Antenne. Im Extra Mini-Studio-Look. Ca. Maße in cm 8,5 x 10,0 x 9,0.



### So bekommt Ihr Euer Geschenk!

Nennt uns einfach einen Abonnenten. Es lohnt sich für jeden. Ihr bekommt für die Empfehlung ein Geschenk nach Wahl. Und der neue Abonnent nutzt Abo-Vorteile, die für sich sprechen:

1. Abo-Preis-Vorteil: Im Abo kostet jedes Heft nur DM 5,80 anstatt DM 6,50.
2. Abo-Zeitvorteil: Ein Abo-Leser erhält POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint.
3. Abo-Heftvorteil: Ein Abo-Leser versäumt kein einziges Heft, denn jedes Heft kommt frei Haus.



### Apple Zapper !!!!

Die Uhr die keinen Strom mehr braucht. Zeigt Zeit, Datum und Sekunden. Läuft mit Zitrone, Pflaume, Kartoffel, Orange. Ausprobieren. Einfach in Obst stecken. Fertig. Jetzt spart Ihr Energie!

### Under Fire!

Der Profi-Joystick für Computer und Video-Spiele- Freaks. Mit zwei digitalen Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, besserer Steuerung. Der Hammer für Durchblicker!



BRITZEL!

BOOM!

**JA, ICH WIL MEIN POWER PLAY GESCHENK!**

*Ich habe POWER PLAY weiterempfohlen. Als Geschenk wähle ich jetzt:*

das Space-Monitor Radio.

die tanzende Cola Dose.

den Apple Zapper.

den Profi Joy-Stick:

- für ATARI, AMIGA, COMMODORE AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM
- für SEGA Master-System
- für SEGA GENESIS
- für NINTENDO Entertainment System
- für NEC PC-Engine

Einfach Karte rechts ausfüllen, Euer Wunsch-Geschenk ankreuzen und einsenden an den Markt & Technik Verlag.

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

Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist.



Hier hüpf ich und kann nicht anders (Atari ST)



Mr. Dos wenig ansehnliches Comeback (Amiga)

## ZUM KUGELN

# Manix

**F**ilbert ist ein gelber Gummiball und hat außerdem noch andere Probleme. Er lebt auf einem Planeten, der aus lauter Quadraten einer bestimmten Farbe besteht. Das wäre ja noch ganz nett, wenigstens für einen Gummiball, aber leider regnet es seit Tagen kleine Bomben vom Himmel. Jedes Quadrat, auf dem sie explodieren, ändert die Farbe. Da Filbert sehr auf Ordnung hält, ist ihm das gar nicht recht. Er hüpf also mit Eurer Joystick-Unterstützung von Feld zu Feld und färbt um, was das Zeug hält. Jedemal, wenn er ein Quadrat

trifft, ändert sich die Farbe. Um uns die Malerarbeiten nicht zu leicht zu machen, bevölkern feindliche Bälle, stachelige Bienen, spitze Dornen und Säurepfützen die Landschaft. Offensichtlich hat Filbert eine Vorliebe für Cola. Er kann nämlich leere Dose als Wurtgeschosse zur Verteidigung einsetzen. Insgesamt müssen wir, allein oder zu zweit, 160 Landschaften von Bombenrichtern und aufgeblasenen Killerkugeln befreien. Ein Zeitlimit sorgt gemeinerweise dafür, daß uns schnell die Luft ausgeht. *vw*

Das ist wieder so ein Spielchen, das mit seiner eigenwilligen 3D-Perspektive jeden aufrechten Ballsteuerer zur Verzweiflung treibt. Wenn Filbert wenigstens rollen würde, dann könnte man seinen Weg noch verfolgen; aber nein, er hüpf wie wild durch die Gegend und landet unter Garantie auf dem falschen

Na ja...



Feld. Noch dazu muß man sich ständig irgendwelcher Feinde erwehren, was, kombiniert mit Unübersichtlichkeit und happigem Zeitlimit, fast unmöglich ist. Geschickte Joystickkünstler, die eine echte Herausforderung suchen, können ja mal reinspielen, allen durchschnittlich Begabten sei von "Manix" abgeraten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 75 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST 39%**

Grafik: 44% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

## MR. DO, WAS NU'?

# Mr. Do! Run Run

**H**ier etwas Lehrreiches aus der Abteilung "Sag, wo kam die Idee für diesen Spielnamen her?": "Da Doo Ron Ron" war 1963 ein US-Singlehit der Combo The Crystals. Von diesem Oldie inspiriert nennt sich die Neuauflage der Spielhallenabenteurer von Mr. Do sinnig "Mr. Do! Run Run". In dieser Fortsetzung hat sich das Spielprinzip etwas verändert. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr jeweils alle Monster auf dem Spielfeld killen, das übrige nicht scrollt. Dies geschieht entweder durch einen Treffer mit dem Magie-

ball oder durch eine Barriere, die man einem Monster auf den Hinterkopf plumpsen lassen kann. Umkreist Ihr einen Abschnitt des Spielfelds vollständig, erscheinen in seinem Inneren bonuspunktthaltige Früchtchen. Ihr könnt nur Monster treffen (und von ihnen getroffen werden), wenn diese sich auf gleicher Höhe mit Eurem Sprite befinden. Und geht der Wurf mit dem Ball mal ins Leere, hüpf die er solange durch die Landschaft, bis er pflichtschuldig ein Opfer erwischt. In dieser Zeit müßt Ihr auf diese Waffe allerdings verzichten. *hl*

Das klassische Spielprinzip von Mr. Do hat durchaus was für sich: In geistiger Verwandtschaft zu "Pac Man" mampft man sich durchs Spielfeld und muß seine Killerkugel gezielt einsetzen. Mr. Do! Run Run ist spielerisch dürriger als das legendäre Vorbild und bietet eine technische Ausführung, bei der je-

Na ja...



des Disketten-Laufwerk vom Ausspuckreiz befallen wird. Vor allem als Amigabesitzer muß man sich angesichts von Dudelmusik, Krümel-sprites und abschreckenden Grafiken leicht veralbert vorkommen. Das Programm spielt sich gottlob nicht so schlecht, wie es aussieht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electro Coin, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**45%**

Grafik: 24% Sound: 19%

Schwierigkeit: mittel

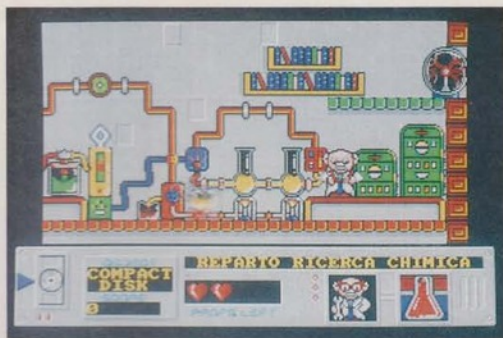
**ATARI ST 45%**

Grafik: 24% Sound: 36%

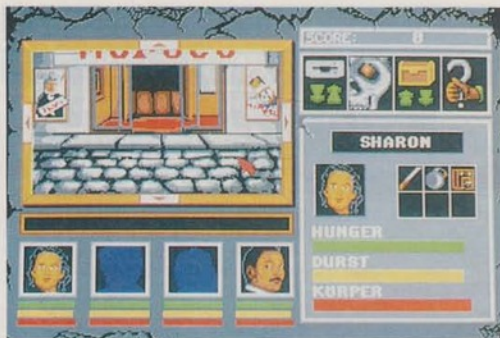
Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant



Der Angriff der Killerlaborflaschen (Amiga)



Der nächste Zombie kommt bestimmt (Amiga)

## GUMMIZELLE

## Mad Professor Mariarti

**P**rofessor Mariarti ist ein Schrauber, bei dem die Spielfreude schon nach ein paar Minuten flöten geht. Der verrückte "Professor Mariarti" ist eine dermaßen lahme Ente, daß der Joystick Euch bald vor Müdigkeit aus der Hand fallen wird. Ein Stück hüpfen, mit dem Schraubenschlüssel werfen, wieder ein

sein Institut zu schleusen und überall den Strom abzustellen. Der Doktor muß von Plattform zu Plattform hüpfen, wildgewordene Disketten und Bunsenbrenner umhauen und alle möglichen Schalter bedienen. Kann er Anfangs nur mit Schraubenschlüsseln zuhauen, rüstet er sich im Laufe des Spiels mit Bolzengewehren, Laserkanonen und Viruskillern aus. Diese Gerätschaften gibts, wie könnte es anders sein, natürlich nicht umsonst. vw

Wieder so ein Plattformmurmur, bei dem die Spielfreude schon nach ein paar Minuten flöten geht. Der verrückte "Professor Mariarti" ist eine dermaßen lahme Ente, daß der Joystick Euch bald vor Müdigkeit aus der Hand fallen wird. Ein Stück hüpfen, mit dem Schraubenschlüssel werfen, wieder ein

Na ja...



Stück hüpfen. Der nächste Level, dasselbe Spiel. Die angeblich so hochkarätigen Rätsel im Spiel entpuppen sich bei genauerer Betrachtung als simples: "Drück hier den Schalter, drück dort den Schalter". Die ganz nett gemachte Grafik kann leider diese Schwachstellen nicht aufwiegen.

## KLICK ZOMBIE KLICK

## Lords of Doom

**N**ebel walt über den Friedhöfen und schauerliche Laute dringen aus dem Monitor. Die Zombies sind los! Die vier Herren der Finsternis, die Bösesten der Bösen, machen sich auf in unser Heimatstädtchen, um dort die Macht zu übernehmen. Nur Du, Spieler, kannst die Welt noch retten. In dem Adventure "Lords of Doom" steuern wir zwei furchtlose Helden durch die menschenleeren Straßen einer Stadt und kämpfen beherzt gegen die Armeen der Modernmänner. Neben einem Icon-Menü, mit dem wir die Figuren steuern,

wird uns die Umgebung aus der Sicht unserer Mannschaft geboten. Sind wir anfangs noch zu zweit, treffen wir im Laufe des Spiels auf zwei weitere Furchtlose, die uns beim Zombietöten helfen. Fast alle Gegenstände, die im Bild erscheinen, können aufgenommen und benutzt werden. Eine Anzeige informiert uns über den körperlichen Zustand der Charaktere. Bevor die Zombiemee zurück in ihre Gräber marschiert, müssen wir uns ausgiebig in der Stadt umsehen und so manches grausige Rätsel lösen. vw

Ich habe bei "Lords of Doom" etwas zwiespältige Gefühle. Die recht makabre Untoten-Gruselstory ist ganz nett und auch die spielerischen Möglichkeiten bieten keinen Anlaß zur Klage. Man kann eine ganze Menge mit den gefundenen Gegenständen anstellen und seine vier Charaktere getrennt durch die

Geht so



Stadt wandern lassen. Nur leider will die Grafik so gar keine Gruselstimmung bei mir aufkommen lassen. Die erinnert eher an einen Besuch in der Geisterbahn. Auch die Ladezeiten stören etwas das Bild vom ungetrübten Adventure-Spaß. Seltsamerweise spielt sich "Lords of Doom" auf dem C 64 noch am besten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 32%**

Grafik: 29% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 57%**

Grafik: 54% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 57%**

Grafik: 54% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

**C 64 62%**

Grafik: 68% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

**BEDINGT**

**HYPERRAUMTAUGLICH**

# Megatraveller

Der große Rollenspielboom war noch nicht ausgebrochen, als der amerikanische Games Designer Workshop (= am. Spielehersteller) 1977 sein futuristisches Gegenstück zu Gary Gygax's "Dungeons and Dragons" vorstellte. "Traveller" spielte in ferner Zukunft, in einem von Menschen und anderen raumfahrenden Rassen kolonisiertem Universum. Das Science-fiction-Rollenspiel bezog Ideen und Szenarios jedoch weniger aus märchenhaften Weltraumepen wie Star Wars oder Buck Rogers, sondern versuchte vielmehr eine Zukunft auf streng wissenschaftlicher Basis zu simulieren. Traveller wurde ein durchschlagender Erfolg, so daß 1987 eine komplett überarbeitete Version auf den Markt gebracht werden konnte: "Megatraveller" war geboren. Der amerikanische Produzent Paragon Software sorgte nun für die MS-DOS-Umsetzung des Klassikers. Damit der Einstieg

in das komplexe Traveller-Universum nicht zu schwer fällt, wurde dem Programm kurzerhand eine gekürzte Fassung des Megatraveller-Regelwerks als 150seitiges Manual beigelegt.

Bevor man den Kampf gegen "The Zhodani Conspiracy" (so der Titel des ersten Szenarios,) aufnehmen kann, muß jedoch zuerst eine schlagkräftige Abenteuerparty zusammengestellt werden. "Ausgewürfelte" Charaktere haben deshalb die Möglichkeit, sich bei den Marines, der Navy, der Army, bei den Scouts oder den Händlern zu verpflichten. Je nach Erfolg und Länge ihrer Dienstzeit können sie so einige der über 80 verschiedenen Skills erwerben. Hat man letztendlich fünf Möchtegernhelden durch diese (nicht ungefährlichen!) Lehrjahre geschleust, wird man auch schon mitten ins Abenteuer geschleudert. In Städten, Bars und in der Wildnis steuert man



In einer Weltraumbar nimmt das Abenteuer seinen Anfang (MS-DOS/VGA)

seine Party in bewährter Ultima-Ansicht, im eigenen Raumschiff wird dann zwischen Weltraumkarten, Cockpitsansichten und Kontrollräumen hin- und hergeschaltet. Egal, ob interplanetarer Handel, Raumschiff-

schlachten oder wilde Straßenschießereien: Unter Zuhilfenahme einer ganzen Reihe von Menüs macht Megatraveller all' das möglich. Unterstützt werden dabei alle gängigen Grafikarten. *wi*

Mag Michael brummeln, was er will: Mir gefiel "Megatraveller" nach einiger Eingewöhnungszeit ganz gut. Zugegeben, das Handbuch läßt trotz beachtlichen Umfangs einige wichtige Punkte ungeklärt. Diese sucht man dann auch verzweifelt zwischen Tabellen, Sternkarten und Waffenkatalogen. Hat man sich jedoch an Manual und Benutzerführung gewöhnt, kann man sich an Komplexität und Tiefe des Programmes ungetrübt erfreuen. So stöhnte mein hoff-



nungslos überladener Ex-Marine früher als seine Kameraden über Sauerstoffmangel. Erst als er einen Teil seines Waffenarsenals an den Nebenmann abgab, begann auch bei diesem der Sauerstoffverbrauch rapide anzusteigen... Beim Kampfsystem (unlogisch und hektisch) und bei der Kommunikation mit anderen Wesen (so gut wie nicht vorhanden) hat Paragon jedoch geschlapt. Der Sprung in die Rollenspielleite bleibt "Megatraveller" so leider versagt.

Mag ja sein, daß "Megatraveller" ohne Computer und im Kreise einer illustren Spielerrunde einen Haufen Spaß macht. Die Computerversion treibt dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung aus den Augenwinkeln. Allein das Erschaffen seiner Party wird beim AD&D-verwöhnten Spielefreund auf Unverständnis stoßen. Viele Zusatzfähigkeiten, die von verschiedenen Rassen und Klassen lernen können, sind zwar ganz schön; aber wer ist auf die dämliche Idee gekommen, diese Skills per Zufall verteilen zu lassen?



Außerdem sind von den zahlreichen Skills nur ein Teil im Spiel wirklich zu gebrauchen, der Rest ist für den Nachfolger vorgesehen. So kann's passieren, daß Ihr einen feschen Marine-soldaten habt, der viele Skills hat, die in "The Zhodani Conspiracy" völlig nutzlos sind. Am Spieler ebenfalls vorbei gedacht, ist das hektische und unfaire Kampfsystem. Zusätzlich sorgt das Menüsystem mit einer wahren Verschachtelungsorgie für Verwirrung. Komplexität hin oder her: Megatraveller ist nur absoluten Fans zu empfehlen.

**STECK BRIEF**

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Paragon, Zirkapreis: 120 Mark

**MS-DOS 59%**

Grafik: 51% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant



Listen, Icons und Menüs: die komplexe Welt von "Megatraveller" (MS-DOS/VGA)

MANGELHAFTER

METZELMEISTER

# Battlemaster

Plündernde Horden haben das Sagen: Müßen sich Wohnzimmerstrategien in den letzten Monaten mit so trivialen Dingen wie Ökologie und Welt-politik herumärgern oder gar in die demütigende Rolle eines biederen Eisenbahnunternehmers schlüpfen, darf jetzt "endlich" wieder kräftig mit den Säbeln gerasselt werden. In Mike Simpson's "Battlemaster" geht's zu, wie während der Hunnenfeldzüge: Uble Schläger ziehen brandschatzend und mordend durch die Landschaft, die Grundrechte sind aufgehoben und geschossen wird auf alles, was eine andere Hautfarbe hat. Daß dies einem hehren Ziele dient, versteht sich von selbst. Ewiger Frieden für den fiktiven Battlemaster-Kontinent ist's, wofür der Spieler die Waffe zückt. In der Rolle eines Helden (16 Angehörige verschiedener Rassen und Berufungen stehen zur Auswahl) gilt es, vier Kronen legendärer Könige in Besitz zu bringen. Alleine ist das schwerlich zu schaffen; so ist es gut, schon zu Beginn des Spieles eine Handvoll ergebener Gefolgsleute hinter sich zu wissen. Wie der Anführer, so die Gefolgschaft: Hat man sich z. B. für einen Zwergenkrieger entschieden, wird man auch von einer Bande ähnlich kleinwüchsiger und bärtiger Finsterlinge begleitet. Viel mehr als diverse Dörfer dem Erdboden gleichmachen und alles einzusacken, gibt es für den Spieler nicht zu tun. Dabei muß der

ganze Kontinent (eine farbige Karte liegt dem Programm bei) durchwandert werden. Halt wird nur da gemacht, wo es auch etwas zu holen gibt. So steuert man in Siedlungen und Höhlensystemen seinen Anführer (der Rest des Trupps folgt brav) mittels Maus aus der Vogelperspektive. Die linke Maustaste läßt den Helden je nach angewählter Waffe schlagen oder schießen, die rechte befördert den Spieler in diverse Menüs. Zusammengeraub-



Da muß man durch: die kriegerische Welt von "Battlemaster" (ST)

viel oder ist der eigene Trupp schon arg dezimiert, darf ebenfalls der Geldbeutel gezückt

werden. Dann kann ein Landstrich unbehelligt passiert werden. Darüber hinaus darf über Icons/Menüs die Kampf- und Marschaufstellung der eigenen Leute verändert oder ein Blick auf Besitz und körperlichen Status der Truppe geworfen werden. Hat man in einer Gemeinde eine (anfangs) kleine Aufgabe erfüllt, wird auf eine Übersichtskarte des Kontinents umgeschaltet. Dort klickt man einfach einen neuen Zielort an und schon befindet man sich wieder im oben geschilderten Kampfmodus. Auf diese Weise sollen, laut Anleitung, dem Spieler früher oder später auch die gesuchten Königskronen in die gierigen Hände fallen.

Ach, du meine Güte!

Das soll ein strategisches Rollenspiel sein? Von Strategie und Taktik bei "Battlemaster" keine Spur, bei Prügeleien mit dem Gegner ist meistens nur Glück vonnöten, aber keine taktische Formation der eigenen Truppen. Bestes Beispiel dafür sind die Waldsiedlungen, in denen Elfen leben. Komm's hier zum Kampf, sieht man meistens weder Feind noch Freund. Da hilft nur Beten und

Na ja...



kräftiges Eindreschen auf den Feuerknopf, in der Hoffnung irgendetwas zu treffen. Außerdem nützen mir die tollen Items fast gar nichts, wenn ich die nicht verkaufen kann. Plündern und Rauben ist also schon vorgegeben. Zudem sind Fallen ziemlich unfair versteckt und so manche Expedition endet schon nach kurzem Fehltritt. Die Grafik ist ganz lieb und die Idee auch, aber das macht noch kein innovatives Spiel aus.

te Nahrungsmittel können so verzehrt, alte Waffen gegen effektivere ausgetauscht werden. In Gemeinden, in denen Wesen gleicher Rasse wie die eigene wohnen, können zudem meist auch neue Soldaten angeworben werden. Bezahlt wird — man ahnt's — mit er-kämpften und erstohlenem Geld. Wird es des Kämpfens zu

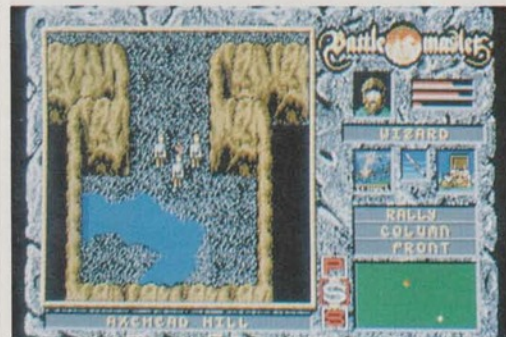
Auf dem Bildschirm wuseln die Sprites, Todesschreie quetschen aus dem Lautsprecher, der Feuerknopf wird monoton bearbeitet — die Übersicht habe ich schon lange verloren. Mit Strategie, Taktik oder Geschicklichkeit kommt man bei Battlemaster leider nicht besonders weit. Entdecken und ausprobieren, darauf beschränken sich die an den Spieler gestellten Anforderungen. Nur mit Glück kann man z. B. eine Fallgrube umgehen, die sich plötzlich unter den Füßen

Na ja...



der eigenen Kämpfer öffnet. Während der zahlreichen Kampfszenen hilft dann auch Glück nicht mehr weiter. Wer, wann, wo und warum auf wen schießt oder einschlägt, wäre wahrscheinlich auch für die Entwickler nicht mehr ganz ersichtlich. Netze Grafik und eine

interessante Spielidee wurden bei Battlemaster mit Füßen getreten. Für Angehörige der seltenen Spielerart "militante Entdecker" vielleicht ganz interessant, an alle anderen: Finger weg — dieses Spiel nervt!



Bitte recht freundlich: eine Handvoll Plünderer steht stramm (ST)

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: PSS, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 41%

Grafik: 63% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

## STRATEGIESCHMANKERL

# UMS II: Nations at War

Fortsetzungen scheinen nicht nur in der Filmbranche beliebt zu sein. Auch die Computerspiele-Industrie setzt immer mehr auf Nachfolger erfolgreicher Programme. Unter dem Rainbird-Label kommt nun der zweite Teil zum Strategiespiel "Universal Military Simulator". Der erste Teil sorgte bei Heimstrategen aus verschiedenen Gründen für Furore. Zum einen war da die relativ leichte Bedienung per Maus und Menü, zum anderen gab es eine zoom- und drehbare feine 3D-Darstellung des Kampfgebietes. Leider war

dem Vollen schöpfen dürfen. Nicht umsonst hat das Programm den Untertitel "Nations of War". Beim UMS II ist alles ein paar Nummern größer. (Bis auf die Rechenfehler, die gibt's nicht mehr!) Sie können nicht nur auf einem beschränkten kleinen Gelände ein paar Armeen kommandieren. Ganze Länder dürfen Sie auf einer Originalkarte der Welt aufeinander hetzen. Natürlich ist die Karte zoombar und scrollt auch ganz brav. Wer möchte, darf sich die vorgegebenen historischen Schlachtengetümmel auf eigene Bedürfnisse zurrechtbiegen: Alexander der Große verfügt über Atomwaffen? Die spanische Armada setzt U-Boote ein? — Bitte sehr: ein Klick hier, ein Schieberegler dort, und schon sind die Voraussetzungen der Geschichte komplett geändert. Aber wer lieber Wert auf Originaltreue legt, darf im Menüwust schwelgen. Vom Wettereinfluß (von wo kam noch gleich der Wind am 12.10.1812?) bis zum allgemeinen nationalen Verhalten (war der spanische König von 1637 nun eher ein Ghandi oder doch ein Stalin?) kann alles eingestellt werden was das Herz begehrt. Neu am UMS II sind neben den um-

man auf relativ wenige taktische Feinnes beschränkt, das zur Verfügung stehende Gebiet war ziemlich klein und ärgerlicherweise vernehtete sich der UMS I teilweise bei Auseinandersetzungen.

Dafür wird der Hobby-Napoleon bei der Fortsetzung aus

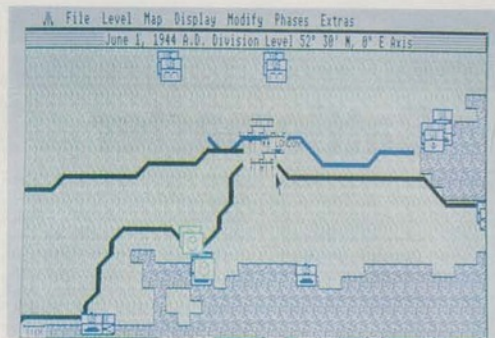


Strategie in allen Ehren, aber hier wird's mir zuviel: Bei UMS II kann man quasi von der Größe der Hagelkörner bis zur Unterhosenfarbe der Soldaten ziemlich alles einstellen. Für Realismus-Fans und Schlachtenreakts mag das ja die Offenbarung sein, für meinen Geschmack hemmt es nur den Spielfluß. Außerdem hat die Genauigkeit ihren Preis. Das



mein Fall ist's leider nicht, der erste Teil hat mir wesentlich besser gefallen.

Programm rechnet sehr, sehr schleppend: Soll man vielleicht in den langen Wartezeiten das telefonbuchstarke Handbuch auswendiglernen? UMS II ist mit Sicherheit nichts für Gelegenheitsstrategen oder ungeduldige Zeitgenossen;



Die taktische Übersichtskarte von UMS II (ST)

Hammerhart, was da auf die taktische Fangemeinde zukommt. An den "UMS II: Nations at War", sollten sich nur Leute wagen, die strategisches Schwermetall zum Frühstück vernaschen. Alleine das Handbuch hat Ausmaße einer Enzyklopädie (dank überwältigender Vielfalt von Menüoptionen dürfte auch der ärgste Hunger nach taktischer Zahlenwut befriedigt werden). Hier die Moral etwas anheben, dort die Marschbefehle ändern, gegenüber die Temperatur kontrollieren und in der Ecke unten links die Verluste zählen. (Fehlt nur noch die einstellbare Farbe der Uniformen.)

Geht so



Aber ernsthaft — mir persönlich hat der erste Teil etwas besser gefallen. Zwar vernehtete der UMS I sich im ungünstigsten Fall um ein paar hundert Leute hier und da, aber dafür brachte es mehr Spaß. Ganz einfach aus dem Grund, daß man nicht nur auf fertige Szenarios zurückgreifen mußte. Ändern bis zum Umfallen ist zwar ganz nett, aber wer seine eigenen Schlachten zusammenbasteln möchte, wird beim UMS II etwas enttäuscht. Auch vermisse ich das 3D-Gelände. Das war zwar klein, aber bis ins Kleinste veränderbar und für meinen Geschmack überschaubarer.

fangreicheren taktischen Einstellungen und größerem Schlachtgebiet auch Wirtschaftszusammenhänge (wer

produziert was, wann, wo und wieviel?), ein diplomatisches Menü für Kriegserklärungen oder Freundschaftsverhandlungen. Wählbare und grafisch darstellbare Witterungsverhältnisse (Regnet's auf dem Schlachtfeld: ja oder nein?) fehlen ebensowenig wie Geländeunterschiede und Infrastruktur.

Wer im taktischen Gewühl mal die Übersicht verliert, darf sich per Drucker einen schriftlichen Bericht ausdrucken lassen. Übrigens läuft der UMS II auch auf STs mit Schwarzweißmonitor

▲ Trockener geht's kaum noch: Tabellen, Grafiken und Zahlenfummelleien bei UMS II (ST)

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 36%

Grafik: 34% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



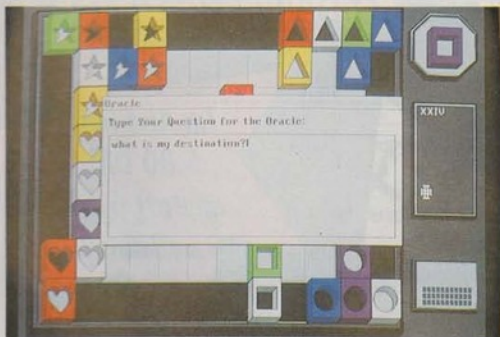
## GEHIRNFOLTER

## Ishido

**B**isher hatten nur Macintosh- und Game-Boy-Besitzer das Vergnügen, jetzt kann man sich auch auf dem PC stillvoll um den Verstand bringen. Was auf den ersten Blick wie eine simple Domino-Version aussieht, entpuppt sich als exquisites Gehirnmarterwerkzeug wie es nur die abgefeimtesten Programmierer entwickeln können.

72 Spielsteine müssen mit der Maus auf einem acht mal zwölf Felder großen Brett plaziert werden. Jeder Stein hat eine bestimmte Farbe und ein Symbol. Leider dürfen nur Steine nebeneinander abgelegt werden, die entweder in Symbol oder Farbe übereinstimmen. Je mehr Steine das Brett bevölkern, um so schwieriger wird das Unterfangen. Allerdings ergeben sich dann

auch vielversprechende Viererkombinationen, sog. "4-Ways", bei denen der Score multipliziert wird. Solitär-Spieler kommen ebenso zum Zug wie Steinsensetzer, die lieber gegen einen Freund antreten wollen. Steht Ihr auf Hektik, dann spielt Ihr gegen die Zeit, steht Euch der Sinn mehr nach Meditation und tiefeschürfenden Gedankengängen, dann schaltet Ihr die Uhr einfach aus. Die MS-DOS-Version hat einen eingebauten Editor, mit dem Ihr Spielfeld und Steine ganz nach Eurem Geschmack gestalten könnt. Alle Grafikkarten werden unterstützt, wobei schon die EGA-Version ganz famose Bilder auf den Monitor zaubert. Seid Ihr des Knobels über, dann könnt Ihr Euch von einem Orakel buddhistische Weisheiten mit in die Ishidolose Zeit geben lassen. vw



Oh heiliges Orakel, bitte hilf mir weiter (MS-DOS/VGA)

"Ishido" ist kein Spiel — Ishido ist eine Philosophie. So vielfältig wie das Leben selbst, sind auch die möglichen Kombinationen der Steine. Man muß sich nur kurze Zeit mit diesem Programm auseinandersetzen und alles übrige ist vergessen. Das Spiel

muß keinen Vergleich mit Schach, Go oder Shanghai scheuen. Einfachen, leicht verständlichen Regeln steht ein Kosmos an Zugmöglichkeiten gegenüber. Das Bonussystem führt zu ähnlichen Dauersitzungen vor dem Monitor wie wir sie

Super!



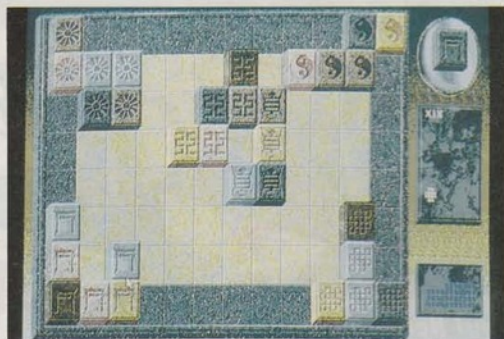
auch von Tetris kennen. Besonders um Dreier- und Viererkombinationen zu bauen, ist eine Menge Vorstellungskraft vonnöten. Die eingebaute Editierfunktion ändert zwar nichts am Spielablauf, ist aber eine leckere Dreingabe, um sich die stimmungsvolle Grafik ganz nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Wer nicht vor Grubelsitzungen zurückschreckt und auch sonst in der nächsten Zeit keine weiteren Verpflichtungen hat, ist mit Ishido sehr gut bedient.

Nach all den "Steinchenwegklick"-Titeln der letzten Wochen tut das originelle "Steinchen-ableg"-Konzept der Spielerseele gut. Ishido ringt Euch zunächst eine gewisse Warmspielpflicht ab ("Wie war das doch gleich mit den Four-Ways?"), doch dank superleichter Bedienung und ausführlicher Dokumentation hat das "Bahnhof"-Gefühl bald ein Ende. Schon bald legt man hurtig seine Steine ab, sinniert über risikvolle Kombinationen und liefert sich Highscore-Duelle mit Freunden. Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten



Gut!

Langzeitspaß. Zudem sieht die PC-Version unter allen Grafikkarten relativ gut aus und spielt sich selbst mit Tastatur flüssig. Ihr dürft Euch aber nicht an der Portion Zufall stören, die über die Vergabe der Steine waltet. So ist es nicht immer machbar, alle Steine zu plazieren, doch dafür spielt sich jede Ishido-Runde anders. Ein rundum edles Tüftelspiel mit glänzender Aufmachung, bei dem man unbedingt mal reinklicken sollte. Und vielleicht verrät Euch das "Orakel" ganz nebenbei ein paar Einzelheiten über den Sinn des Lebens...



Auf edlem Marmor spielt es sich besonders stilvoll (MS-DOS/VGA)



Wer entdeckt die erste "Four-Way"-Möglichkeit? (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Accolade, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS 87%

Grafik: 67% Sound: 10%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

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



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



... das  
hypergalaktische  
Verwirrspiel  
als  
Begrüßungsgeschenk

★ - neueste Software  
auf Herz und  
Nieren geprüft

★ - mit Tips&Tricks zu  
den schwierigsten  
Spielen

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

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

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

...oder wißt Ihr  
was  
Besseres??!



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

**POWER PLAY**

# JAHRES-ANGEBOT

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

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

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

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

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

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



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



**POWER PLAY**

## MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

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

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

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

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

4. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: \_\_\_\_\_

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen \_\_\_\_\_

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: \_\_\_\_\_

Eure Nachricht an die Redaktion

## POWER-Coupon

für meine kostenlose private Kleinanzeige in Ausgabe 1/91 von

**POWER PLAY**

Rubrik:  Amiga  Atari ST  Nintendo  
 C 64/128  Sega Master  PC-Engine  
 MS-DOS-PCs  Sega Mega  Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

Einsendeschluß: 12. November 1990

KOSTENLOS


Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift:

# POWER PLAY ABONNEMENT

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

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

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

Datum, 1. Unterschrift  
Ich bezahle  jährlich  halbjährlich  vierteljährlich

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

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ 01/AD 10 0A

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play Abonnement-Service

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

8013 Haar

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

# POWER PLAY LESER - HITPARADE

## Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

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

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

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

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play Redaktion

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

8013 Haar

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: \_\_\_\_\_

Bitte  
frankieren,  
60 Pfennig

Antwortkarte

## Power Play Kleinanzeigen

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

8013 Haar



# GEWINNT MIT BOMICO

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

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...

## BOMICO TOP TEN

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

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

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

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

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 16. November 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

# ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde!

**B.I.T.S. Computer Club**  
**Computertyp:** MS-DOS, Atari ST, Amiga C64  
**Leistungen:** monatliche Clubzeitschrift; Clubraum; PD-Service; Spieltournee; Clubrabatte bei Software u. Zubehör  
**Schwerpunkte:** Einsteigerhilfen; Tips & Tricks, Lösungen; Erfahrungsaustausch  
**Mitgliedsbeitrag:** monatlich 10 Mark  
**Anschrift:** B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr. 17  
 Postfach 21 02 65  
 1000 Berlin 21

**Fullshop**  
**Computertyp:** Sega  
**Leistungen:** tägliche Hotline; zweimonatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spielverleiher  
**Schwerpunkte:** Informationen und Hilfestellungen  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 15 Mark  
**Anschrift:** Stefan Janzen  
 Wesstr. 53  
 1000 Berlin 44

**Double Trouble**  
**Computertyp:** Sega, Nintendo  
**Leistungen:** 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline  
 Clubzeitung; stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo  
**Schwerpunkte:** alles um Sega und Nintendo  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 20 Mark  
**Anschrift:** Double Trouble  
 Matthias Herendorf & Andreas Metter  
 Bürgerstr. 29  
 1000 Berlin

**Magic Soft Club**  
**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** drei Computermagazine jährlich auf Diskette  
**Anschrift:** Magic Soft Club  
 Sascha Leupold  
 Gartenholz 80  
 2070 Ahrensburg

**Softfun**  
**Computertyp:** PC, Amiga, Atari ST  
**Leistungen:** Clubzeitschrift, Hotline, Tips, PD-Bibliothek; Software-Tests  
**Mitgliedsbeitrag:** 56 Mark  
**Anschrift:** Mika Lütiens  
 Artlenburger Landstr. 24  
 2126 Adendorf

**Atari STE Club Germany**  
**Computertyp:** Atari 1040 ST  
**Leistungen:** PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammelaufkäufe von Spielen, Source Code Bibliothek, Hotline  
**Schwerpunkte:** Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari STE-Anwender und Programmierer  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark  
**Anschrift:** Atari STE Club Germany  
 c/o Björn Bernborn  
 Postfach 1141  
 2250 Husum

**128er Club Uwe Schwesig**  
**Computertyp:** C 128, C 64  
**Leistungen:** Tips und Tricks zum Programmieren des C 128, umfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD  
**Schwerpunkte:** Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2; Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C 128  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Uwe Schwesig  
 Dorfstr. 9a  
 2406 Stockelsdorf  
 04 5149 33 06

**Tele Club Deutschland**  
**Computertyp:** Atari VCS, CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000 Haninex HMG 2650

**Leistungen:** Fanzin; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft  
**Schwerpunkte:** Telespiekonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Tele Club Deutschland  
 Ortsverband Achim  
 c/o Volker Niemeyer  
 Usener Ring 30  
 2807 Achim

**Atari-Computer Team e.V.**  
**Computertyp:** Atari  
**Leistungen:** täglich geöffneten Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner; Fachbibliothek; PD-Disketten Bestand; vierteljährliche Clubmagazin  
**Schwerpunkte:** Kontakte unter Atari-Anwendern  
**Mitgliedsbeitrag:** Eintrittsgebühr 20 Mark; monatlicher Beitrag 8 Mark  
**Anschrift:** Atari Computer-Team e.V.  
 Postfach 1216  
 2822 Schwanewede

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

**Der Computer Club e.V.**  
**Computertyp:** alle Computersysteme  
**Leistungen:** Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachenschulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox  
**Schwerpunkte:** eher ernste Computeranwendungen  
**Mitgliedsbeitrag:** Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark  
**Anschrift:** Der Computer Club e.V.  
 Postfach 1104  
 3057 Neustadt

**Advanced Atari Club**  
**Computertyp:** Atari ST  
**Leistungen:** monatl. Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand, Fachbibliothek, Spieltips  
**Mitgliedsbeitrag:** 20 Mark jährlich  
**Anschrift:** Advanced Atari Club  
 Eitzumer Weg 18n  
 3212 Gronau

**Blackboys**  
**Computertyp:** C 64, MS-DOS  
**Leistungen:** monatl. Clubzeitung  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatlich  
**Anschrift:** Blackboys  
 PLK. 0242818  
 3253 Hess-Oldendorf

**Kindercomputerclub KCC**  
**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** Spieltests; Wettbewerbe; zweimonatige Clubzeitschrift; 1 x wöchentliche Hotline  
**Schwerpunkte:** möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen  
**Mitgliedsbeitrag:** 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre  
**Anschrift:** Kevin Ringels  
 Michael-Werfers-Weg 2  
 4050 M Gladbach  
 Kennwort: Kindercomputerclub

**Mega Drive Fan Club NRW**  
**Computertyp:** Mega Drive  
**Leistungen:** aktuelle Infos und Farbfotos, Videoinfo; Tauschring  
**Mitgliedsbeitrag:** ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)  
**Anschrift:** Mega Drive Fan Club NRW  
 Thomas Tewwoot

Wiesenstr. 27  
 4190 Kieve  
 0 28 2198 886

**T.S.M. Club**  
**Computertyp:** Atari ST 1040, C 64  
**Leistungen:** monatliche Clubzeitschrift, Basic-Programmierung, Hotline  
**Schwerpunkte:** Tips & Lösungen für Spiele, Drucker-Tools, Grafik und Programm-austausch  
**Mitgliedsbeitrag:** 2 Mark monatlich  
**Anschrift:** T.S.M. Club  
 Voshalsfeld 63  
 4223 Voerde

**Lords of Imagination**  
**Computertypen:** fast alle Systeme  
**Leistungen:** Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen; Kontaktvermittlung; Clubbibliothek; Einführungskurse; Tips für Einsteiger; Wettbewerbe; jährliches Clubtreffen  
**Schwerpunkte:** Alles ums Rollenspiel  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark  
**Anschrift:** Lords of Imagination  
 Intern. Rollenspielclub  
 Postfach 22  
 4777 Welver

**Der Club**  
**Computertyp:** alle Computertypen  
**Leistungen:** Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin  
**Schwerpunkte:** Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung  
**Mitgliedsbeitrag:** 60 Mark Jahresbeitrag  
**Anschrift:** Joyst  
 Gabriele Hartmann  
 Gottesweg 157  
 5000 Köln

**VGC-The Video Gamblers**  
**Computertyp:** Sega Mega Drive; PC-Engine  
**Leistungen:** Club Journal  
**Schwerpunkte:** Insider Info's  
**Mitgliedsbeitrag:** jährlich 70 Mark  
**Anschrift:** Andreas Knauf  
 Sander Str. 28  
 5060 Bergisch Gladbach  
 Tel. 0 22 02/3 76 09

**Amiga Magic**  
**Computertyp:** alle Amigas  
**Leistungen:** Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigene PD-Service; Spielertips  
**Anschrift:** Amiga Magic  
 c/o Marcel Kuhn  
 Mühlenstr. 43  
 5142 Rathem

**T.U.C.**  
**Computertyp:** Amiga (alle außer 3000er)  
**Leistungen:** aktuelle PD-Software, Clubzeit-schrift, Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PD  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Alexander Carbin  
 Birkengangstr. 26  
 5190 Stolberg

**Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club**  
**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Lösungen zu Adventures; Tips zu Strategiespielen  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Thomas Kprialuf  
 Hauptstr. 100  
 5200 Siegburg

**Videospielclub Joystick**  
**Computertyp:** Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine  
**Leistungen:** Spielertests; Wettbewerbe; Hot-paraden  
**Schwerpunkte:** nicht bekannt



**Mitgliedsbeitrag:** 15 Mark für zwei Jahre  
**Anschrift:** Videospiel-Club Joystick  
 Hauptstr.8  
 5429 Reckenroth  
 Tel. 0 61 20/72 94

**Pac-Club**  
**Computertyp:** Amiga, C 64  
**Leistungen:** Clubabzeichen, Clubtreffen  
**Schwerpunkte:** Pac-Man spielen  
**Mitgliedsbeitrag:** 1 Mark monatlich  
**Anschrift:** Pac-Club  
 Dirk Reinartz  
 Unterelsaß 19  
 5466 Neustadt Wied

**Copy Soft**  
**Computertyp:** C 64, C 128  
**Schwerpunkte:** Spieleprogrammierung in Basic  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Copy Soft  
 Am Kleehagen 61  
 5788 Winterberg

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

**Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS**  
**Computertyp:** C 64; Amiga  
**Leistungen:** Fachbibliothek; wöchentlicher AGDS-Treff  
**Schwerpunkte:** Information und Hilfestellungen für Einsteiger  
**Mitgliedsbeitrag:** einmalig 10 Mark  
**Anschrift:** R. Scharschmidt  
 Dornbergerstr. 4  
 6050 Offenbach/Main

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



Hallo Clubfreunde, es ist soweit: Auf dieser Seite findet Ihr alle Clubs auf einen Blick, die bisher in unserer Clubdatei aufgenommen wurden. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospieleystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

*Cure Ulli Peters*

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

**Club 68000**

Computertyp: C-A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen

Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung; den Kick-ED; Alien Legion; Slider)

Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder

Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr

Anschrift: Club 68000

Inh. St. Scholl

Badgasse 22

6908 Wiesloch

06222/52658

**Phoenix Computer Club**

Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64

Leistungen: eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate; allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate; Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitung im Mitgliedsbeitrag enthalten)

Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich

Anschrift: Phoenix Computer Club

Burgweg 3

7186 Billingsbach

**Amiga Club Eppingen**

Computertyp: Amiga

Leistungen: wöchentliches Clubtreffen

Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga

Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich

Anschrift: Amiga Club Eppingen

Guido Ledermann

Kapellenweg 13

7519 Eppingen Rohrbach

**Infinity Computerclub**

Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64; C 128

Leistungen: monatliches Infoblatt; Wettbewerbe; Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Wettbewerbe; Hardware-Vergleich; Spieltests- und Lösungen

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich

Anschrift: Infinity Computerclub

Thomas Stepphuhn

Sechslindensteige 9

7798 Pullendorf

**PDC Public Domain Club München**

Computertyp: Atari ST

Leistungen: Clubzeitung alle 2 Monate;

Wettbewerbe; Programmierkurse; kostenlose Kleinanzeigen

Schwerpunkte: PD-Software

Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich

Anschrift: PDC Public Domain Club München

Lüdentzstr. 82

8000 München 81

**Nintendo Club**

Computertyp: Nintendo, PC-Engine

Leistungen: Clubzeitschrift

Schwerpunkte: nicht bekannt

Mitgliedsbeitrag: keiner

Anschrift: NINTENDO CLUB

Herzog-Otto Str. 4

8200 Rosenheim

**Damocles Userclub**

Computertyp: Amiga

Leistungen: Clubdisks; Spieltests

Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche

Mitgliedsbeitrag: keiner

Anschrift: Damocles Userclub

Jörg Rauh

Bauerngläss 9

8400 Regensburg

**The best players**

Computertyp: C 64

Leistungen: nicht bekannt

Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren

Mitgliedsbeitrag: 2 Mark

Anschrift: The best players

Christian Neusser

Waldarichstr. 8

8523 Baiersdorf

**Off Videospielclub**

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive

Leistungen: monatl. Videospielmagazin

Schwerpunkte: Tests, Spieltests, News

Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten

Anschrift: Off Videospielclub

Uwe Kraft

Peter-Schneider-Str. 8

8700 Würzburg

**Computerclub Dillingen**

Computertyp: Amiga; C 64; Atari ST;

MS-DOS

Leistungen: Btk-erreichbar (Nr. 09718116)

Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch

Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich

Anschrift: Computerclub Dillingen

Paul-Zenetti-Str. 11

8880 Dillingen

**PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1**

Computertyp: PC-Engine

Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift

Schwerpunkte: Insider-Infos

Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark

Anschrift: PC-Engine Club No 1

Wolfgang Schändle

Postfach 322

8938 Buchloe

**Amiga Club Österreich**

Computertyp: Amiga

Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox

Mitgliedsbeitrag: 120 Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350 Schilling

Anschrift: Amiga Club Österreich

Kirchengasse 27

A-1070 Wien

**The OutRunners**

Computertyp: Master System; Mega Drive

Leistungen: Clubzeitschrift, wöchentliche Hotline; zweimal im Jahr Gewinnspiele

Mitgliedsbeitrag: 30 Mark jährlich

Anschrift: The OutRunners

Währinger Str. 24/1/24

A-1090 Wien

**Blue Danube ATARI Club**

Computertyp: Atari ST/LUXE und VCS

2600

Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung

Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks

Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS

Anschrift: Blue Danube Atari Club

Dieter König

Jasitz 6

A-8642 St. Lorenzen

0 38 64/25 45

**Mega-Club**

Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine

Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen

Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich

Anschrift: Mega-Club

Martin Brändle

Grünaustr. 2

CH-9204 Andwil

# Comic NEWS

**D**er Tip für alle Freunde von **Gaston**: Im Alpha-Verlag erscheint mit **Baston** — die größte Pfeife aller Zeiten — die ultimative Parodie auf den witzigsten Büroangestellten der Comicgeschichte. Über 40 der bekanntesten Künstler haben in diesem Band mit Gaston all' das angestellt, was sie schon immer machen wollten, aber sich nie so richtig trauten (und diesmal kommt die Lachmöve nicht einfach so davon).

**D**er Comicklassiker **Exterminator 17** des Künstlerduos **Bilal/Dionnet** ist jetzt in einer Sammlerausgabe bei **Alpha** erschienen.

In ferner Zukunft kämpfen die Mächtigen nicht mehr selbst, sondern schicken Androiden ins Feld, die Extermi-



Wehe wenn die Schrauben rosten: Exterminator 17 auf den Weg zum Ersatzteillager.

natoren. Das Vorläufermodell Exterminator 17 wird durch Seelenwanderung zum denkenden Roboter und macht sich auf, die Androiden vom Joch der Unterdrückung zu befreien. Die Geschichte erinnert ein wenig an die "Blade Runner"-Vorlage "Träumen Androiden von elektrischen Schafen?", ist aber leider nicht so anspruchsvoll. Bilal selbst gab zu, daß ihn ab Seite 10 die Story nicht mehr interessierte und daß er nur noch zu Ende



zeichnen wollte. Dennoch gehört Exterminator 17 zu den wichtigsten SF-Comicwerken und sollte in jedem Bücher-schrank zu finden sein (bei Carlsen gibt es ihn auch als Taschenbuch).

**K**einen Klassiker, sondern etwas völlig Neues findet der Leser in der Serie **Thaeros**, von der Band 1 gerade bei **Splitter** erschienen ist. In diesem wunderschönen Buch gerät ein ganz normales Pärchen während eines Spaziergangs in eine fremde Welt, in der nichts so ist, wie es scheint. Aus dem Picknick wird eine Wanderung durch ein Land, gegen das Transsilvanien zur Zeit des Grafen Dracula ein heimlicher Ort war. Die Bilder zu dieser Serie sind beeindruckend fantasievoll und herrlich unheimlich. Auch kommt neben der Spannung der Humor nicht zu kurz. Bleibt nur zu hoffen, daß die Fortsetzung bald erscheinen wird.

**I**n Deutschland taute sich die Leser mit den opulenten Bildern des **Phillipe Drulilet** immer etwas schwer, die morbiden und unheimlichen Geschichten taten ihr übriges. Ganz in dieser Tradition ist sein neuestes Buch **Nosferatu**, erschienen im **Carlsen Verlag**. Der Vampir in Drulilets Geschichte ist der letzte seiner Rasse, verfolgt von mutierten Opfern eines Nuklearkriegs. Verbittert jagt er seiner Nahrung nach, die ihm nicht schmeckt — in seiner Einsamkeit verliebt er sich in eine Schaufensterpuppe, die ihrerseits von Mutanten gefressen wird. **Nosferatu** ist eine bitterböse Geschichte über die Einsamkeit und den Sinn des Lebens. Der französische Zeichner erhielt übrigens vor zwei Jahren auf dem Comic-Salon in Angouleme den "Grand Prix Alfred" als Auszeichnung für sein Gesamtwerk.

**L**eichtere Kost sind die neuen Abenteuer des **Leutnant Blueberry**, die nun bei **Carlsen** erschienen sind. In diesen neuen Geschichten, die nicht mehr von Jean Giraud, sondern von **Colin Wilson** gezeichnet werden, erlebt der junge Blueberry seine ersten Abenteuer. Ein Westerncomic für Anspruchsvolle.

Eric Hegmann/alt

◀ Groß der Hut, finster die Miene, schnell der Revolver: Leutnant Blueberry



**Riesen Auswahl - Kleinste Preise**

**Nintendo-Spiele zu traumhaften Tiefstpreisen**

**Nintendo**



NES - Castlevania

75,94



NES - Legend of Zelda

75,94

**Fitness-Matte**, der Spaß für die ganze Familie



NES - Fitness - Matte

139,94

**Noch mehr Nintendo - Konsolen  
 Knüller Preise!  
 Oktober Sonderangebote**

Mach Rider	53,94
Soccer	53,94
Super Mario Bros.	59,94
Xevious	69,94
Anticipation	55,94
Ghost'n Goblins	75,94
Section Z	75,94
Trojan	75,94
Top Gun	75,94
Wrestlemania	75,94
Super Mario Bros. II	75,94
Remote Controller	86,94
Docking Bay 10	29,94

**Für Sammler:**

Original NINTENDO-Jahreskalender 1990  
 (Farbdruck mit Tips & Tricks) **25,94**

**SEGA MEGA DRIVE**

<b>*SEGA MEGA-DRIVE PAL</b> incl. Netzgerät, ohne Spiel	<b>269,94</b>
<b>*SEGA MEGA-DRIVE RGB</b> incl. Netzgerät, ohne Spiel	<b>269,94</b>
Moonwalker	89,94
Super Monaco GP	79,94
Insector X	94,94
Super Hydride **	134,94
Populus **	119,94
Budokan **	119,94
Klax	89,94

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

**Händleranfragen erwünscht.**

**Das Wunderding für den Game-Boy**

**GAME - LIGHT**

- vergrößert das Sichtfeld
- gleichmäßige Ausleuchtung des Sichtfeldes
- dadurch auch Spielen bei Dunkelheit möglich
- leicht aufzusetzen
- sicherer Halt

nur **59,94**

<b>Game Boy</b> incl. Tetris	<b>158,94</b>
Solar Striker	44,94
Tennis	44,94
Super Mario Land	44,94
Qix	44,94
Golf	44,94



**\*PC-Engine Core Grafz RGB**  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**  
 incl. Netzgerät, mit Spiel **369,94**

**\*PC-Engine Core Grafz PAL**  
 incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**  
 incl. Netzgerät, mit Spiel **329,94**

Klax	104,94
Darius Plus	a.A.
Afterburner	a.A.
Batman	a.A.
Y's (CD) **	119,94

\*\* Englische Version, mit englischer Anleitung  
 Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

**Coupon ASM 11/90**

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

Name .....

Str. ....

Ort.....

System    Sega/Mega    Nintendo    PC Engine    Game Boy

Wie unschwer zu erkennen ist, hat sich die Crème de la crème seit dem letzten Monat ein wenig verändert. Ab der nächsten Ausgabe wird sie sich zudem auf zwei ganzen Seiten breitmachen. Davon werden voraussichtlich auch die Konsolenfans profitieren. In dieser Ausgabe gehen wir der Frage nach: Aus welchem Land kommen die besten Computerspiele? Dabei zeigte sich, daß sich unter den Spieleherstellern "Exoten" wie Holländer, Spanier und Skandinavier in den letzten zwölf Monaten extrem rar gemacht haben. Andere Länder als Frankreich, Deutschland, England und die USA wurden so nicht berücksichtigt. Die pro-

# CREME DE LA CREME

zentuale Verteilung aller Spiele der letzten zwölf Monate mit einer POWER-WERTUNG über 70 Prozent könnt Ihr unserer Grafik entnehmen. *wf*

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	7. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	7. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	8. Monat	3/90
6 (6)	F-16 Combat Pilot	84%	9. Monat	11/89
7 (7)	RVF	84%	9. Monat	11/89
8 (8)	Typhoon Thompson	83%	6. Monat	3/90
9 (9)	Emlyn Hughes Soccer	83%	3. Monat	6/90
10 (10)	Might and Magic II	83%	2. Monat	6/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	9. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	5. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	7. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	6. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	9. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	9. Monat	11/89
8 (—)	Cadaver	86%	1. Monat	10/90
9 (8)	Tower of Babel	86%	9. Monat	12/89
10 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	5. Monat	6/90

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Hell	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (6)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7 (7)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (8)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9 (9)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
10 (10)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
11 (11)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (12)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13 (13)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14 (14)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15 (15)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	6. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (5)	Their finest Hour	88%	9. Monat	12/89
5 (6)	Maniac Mansion	88%	8. Monat	3/90
6 (—)	Wonderland	88%	1. Monat	10/90
7 (—)	Silent Service II	87%	1. Monat	10/90
8 (—)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
9 (8)	LHX Attack	86%	5. Monat	6/90
10 (9)	PGA Tour Golf	86%	2. Monat	9/90

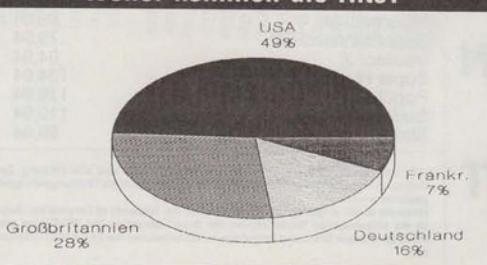
## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
2 (3)	Dragon Wars	81%	9. Monat	2/90
3 (4)	Starflight 1	79%	6. Monat	5/90
4 (5)	Pipe Mania	77%	5. Monat	6/90
5 (6)	Gotcha	76%	9. Monat	10/89
6 (7)	X-Out	75%	5. Monat	5/90
7 (8)	Xenomorph	74%	2. Monat	5/90
8 (—)	TV Sports Football	73%	1. Monat	7/90
9 (9)	Hammerfest	72%	2. Monat	7/90
10 (10)	Shinobi	72%	2. Monat	1/90

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
11 (12)	Klax	Atari ST	89%	5/90
12 (13)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13 (14)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14 (15)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15 (16)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16 (—)	Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (—)	Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
19 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90

## Woher kommen die Hits?







# POWER TIPS

Heft  
11/90



## ZUM SAMMELN!

### Computerspieletips

Damocles	70
Bad Blood	75
Might & Magic II	75
Codename "Iceman"	76
Railroad Tycoon	78
Turrican	78
Dragonflight	83
Tower of Babel	86
Hillstar	86
Legend of Faerghail Teil 1	89
Schummelecke	
Star Quake, The Plague,	

### Power-Tips

Venus — The Flytrap,	
Legend of Faerghail,	
Xenon II, Prophecy I,	
Ninja Spirit	90

### Dr. Bobo antwortet

Hillstar, Bards Tale III	90
Starflight II, Dragon Wars,	
Ultima V	91

### Videospieletips

Tennis, Chips Challenge,	
--------------------------	--

Moonwalker, Liveforce,	
Air Driver	92

Tatsujin, Thunderforce III,	
Super Hang On	93

Gates of Zendocon,	
Ghostbusters,	
Metal Gear,	
Super Darius	94

Devil Crash, Tiger Heli,	
Super Shinobi,	
Castlevania,	
Kid Icarus, Afterburner,	
Meteoroid, Gauntlet III	95

Clue Books	
Might & Magic II	96

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

# Damocles

Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt haben fantastische Karten und Tips für das 3D-Spiel "Damocles" eingeschickt und verdienen sich damit den Tip des Monats. In Capital City:

Man sollte NIE bei 01-01 in den ersten Stock dieses Gebäudes gehen, da hier der "Steuereintreiber" (Collector of Taxes) sitzt. Er "erleichtert" den Mercenary um sein Vermögen!! Für alle, die sich noch immer fragen, wie der Handel funktionieren soll: Die Häuser mit dem Fenster, in dem, wenn nichts in dem sichtbaren Raum steht, drei Nullen an dem schwarzen Balken stehen (0-00), sind Shops. Geht man in diesen Raum und sieht sich jetzt den schwarzen Balken an, wird man feststellen, daß sich die Zahlen ändern, wenn man in seinem Inventar blättert. Legt man jetzt ein Objekt ab, bekommt man den dafür gebotenen Preis. Das Buch im Shop 13-15 gibt wertvolle Tips, genauso wie der Computer im ersten Stockwerk vom Post Office. Wichtig ist es auch, zu wissen, daß im Keller auf 11-08 ein Transmitter steht.

Auf Metis:

Man sollte auch bei 02-06 NIE in das Gebäude gehen, da es sich hier um das TIME-WARP PRISON handelt. Geht man doch hinein, wird man für zwei Jahre eingesperrt (bis Mercenary III fertig ist). Auch

bei 00-06 wird man im achten Stockwerk bestohlen. Wie schon auf Eris in Capital City wird man um sein Vermögen erleichtert.

Auf Chaldea:

Auf 08-08 befindet sich ein Auto, der Key CV 22 und ein Transmitter. Außerdem sind fast alle Häuser Shops. Auf keinen Fall in 06-08 in den ersten Stock gehen, da man hier mit einer "Villa" betrogen wird. (Man verliert sein ganzes Geld und wird Besitzer eines kleinen Häuschens auf Eris...)

Auf Dion:

Den Safe aus dem Novagen Office kann man mit Sprengstoff (Stärke 0) öffnen. Sprengt man den Authors Computer, gibt's ein Feuerwerk...

Allgemein:

Wo drei der vier Zünder der Novabomb liegen:

Zünder 1: Ur — 07-01 (getarnt als Sideboard);

Zünder 2: Eris — Snow Island — 03-00 (getarnt als Cupboard).

Zünder 3: Gaa — Chaldea — 05-06 (getarnt als Hi-Fi-Anlage).

Wo man die Novabomb findet: Novabomb: 09-02 (hier befindet sich auch ein wertvolles Piano).

Zeit sparen: Wie man sicherlich schnell festgestellt hat, verbrauchen Raumflüge extrem viel Zeit. Wir haben eine Methode gefunden, die fast gar keine Zeit verbraucht. Dazu bemächtigt man sich des Antigrav-Gerätes auf Key West (07-07: Basement). Man fliegt

Hallo Computerspieler-Fans!



Die 500 Mark für den Tip des Monats können in diesem Monat Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt auf ihrem Konto verbuchen. Damit dürfte die Orientierung auf den Damocles-Welten kein Problem mehr sein.

Zum x-ten Mal das leidige Thema Karten: Weißes Papier! Schwarzer Stift! Auch der Gebrauch eines Lineals wäre nicht schlecht. Wir können Karten, und seien sie noch so niedriglich oder künstlerisch wertvoll, nicht verwenden, wenn sie mit Buntstiften auf zerknittertem Karopapier gemalt

sind. Ist doch ein Jammer, wenn Ihr Euch die ganze Mühe umsonst macht.

Zaubersprüche werden memoriert und Messer gewetzt: "Pool of Radiance" ist da! Schwer, komplex und höllisch gut. Dementsprechend wird auch der Bedarf an guten Lösungen und Karten zu diesem Spiel wieder sprunghaft ansteigen. Also, liebe Rollenspielkollegen, frisch gewagt und schnell mal durchgespielt. Und dann ab in die Post mit Euren Erfahrungen. Viel Spaß und keinen Programmabsturz, wünscht Euch Volker.

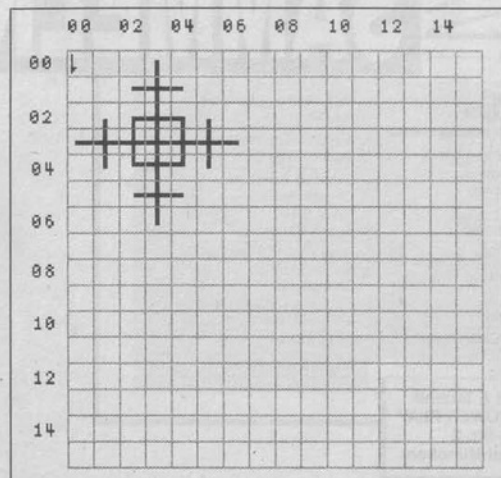
jetzt zu dem Transmitter auf Capital City, steigt aus dem Raumschiff aus und nimmt es mit Hilfe des Antigravs "in die Hand"! Man kann jetzt in das Gebäude gehen und mit dem Transmitter reisen...

Türen: Mit Hilfe des Timed Detonator und Explosives ist man in der Lage, verschlossene Türen aufzusprengen. Man

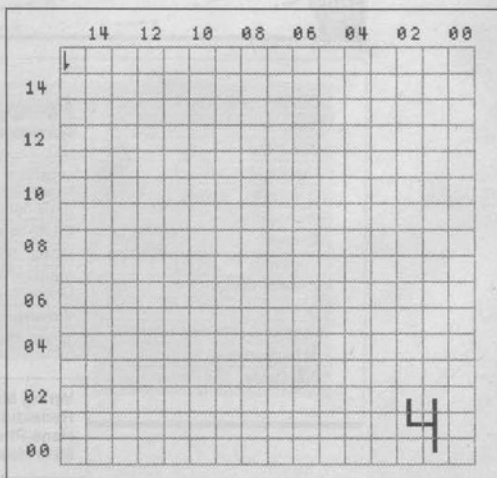
benutzt die Sprengstärke 3 und postiert den Sprengstoff vor der betreffenden Tür.

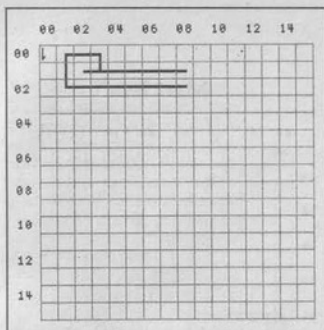
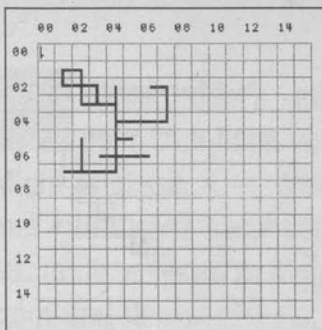
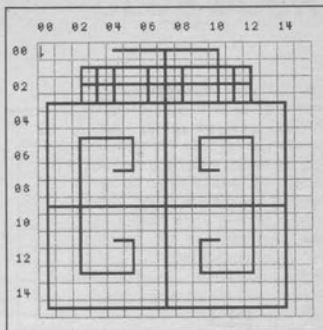
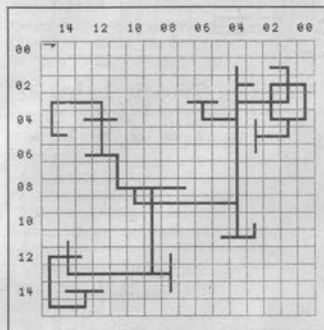
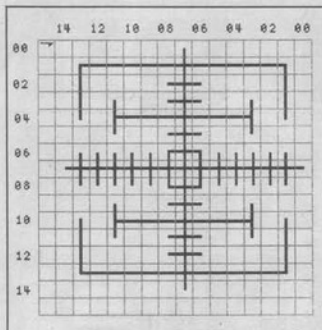
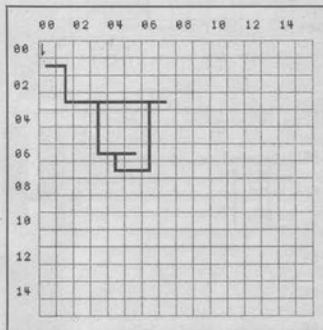
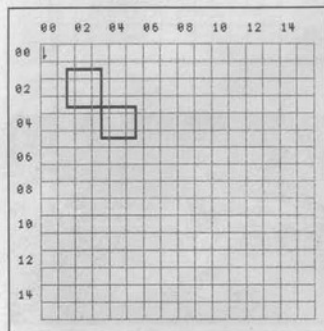
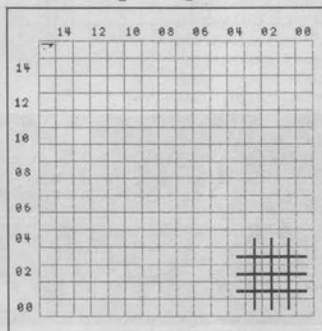
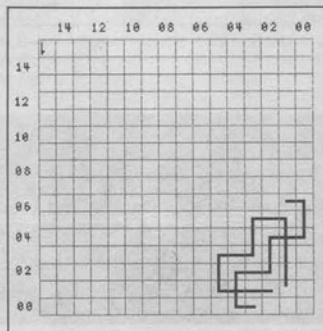
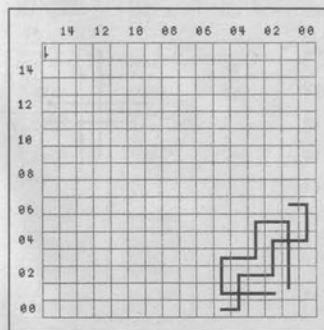
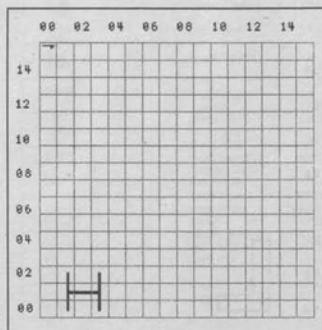
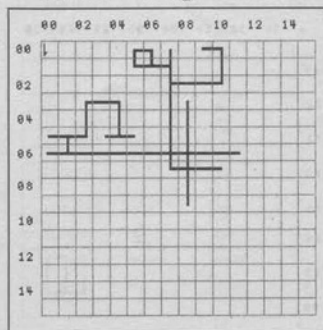
1000000 Credits: Man nimmt das Lottery Ticket (Clotho: 01-00) und fliegt danach zum IDI-Camp (Cyclopes: Mitte der Stadt). Betritt man das Gebäude, gewinnt man 1000000 Credits!!! Da lacht das Bankkonto und der Held freut sich. wv

# Acheron

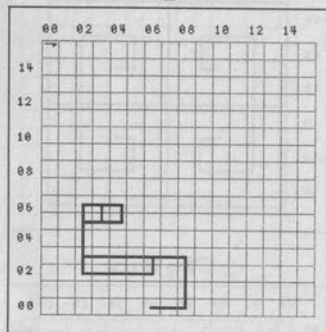


# Atropos

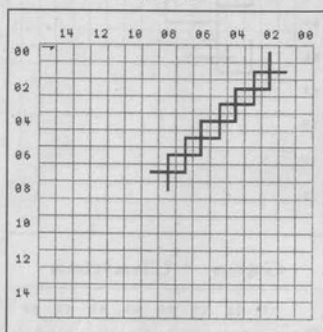


**Bacchus****Eris - Bare Island****Dion - Birmingham Island****Eris - Capital City****Gaea - Chaldea****Clotho****Cronus****Cyclopes****Dion - East****Dion - North****Icarus****Eris - Key West**

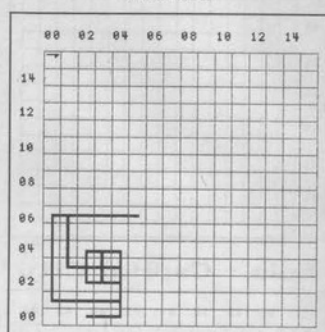
Logos



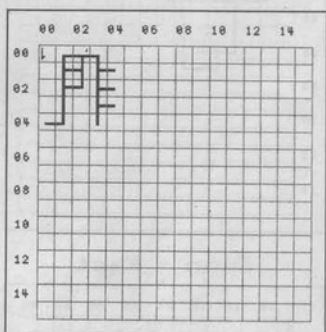
Mentor



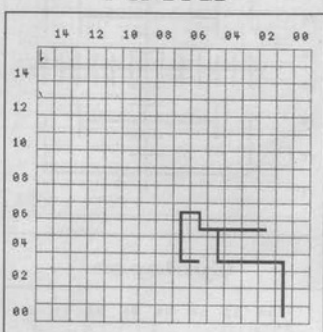
Metis



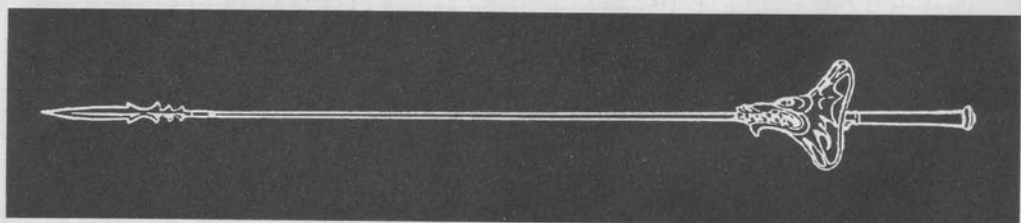
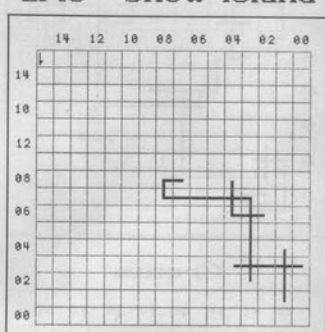
Pan



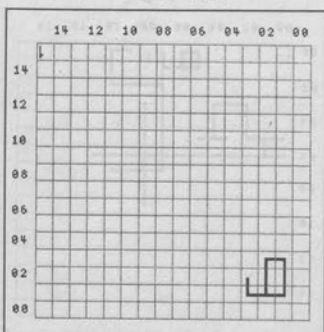
Perseus



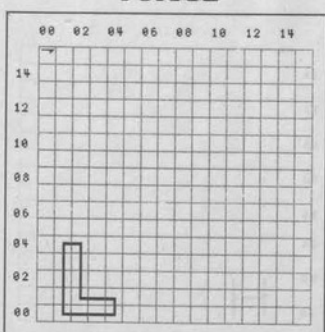
Eris - Snow Island



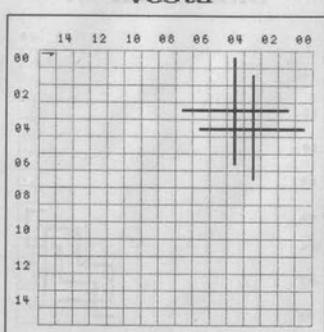
Theon



Tolosa

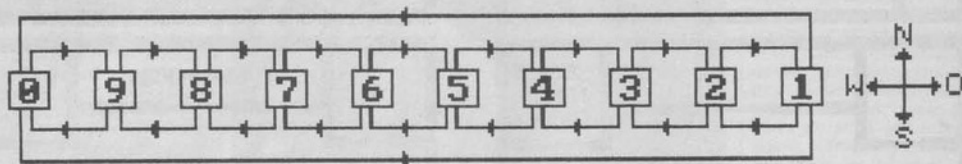


Vesta





## Transmitterkarte



0 = 07-01	Gaea	9 = 09-07	Mentor
8 = 02-08	Bacchus	7 = 04-02	Logos
6 = 08-08	Gaea	5 = 11-08	Eris
4 = 04-06	Vesta	3 = 00-06	Metis
2 = 03-14	Dion	1 = 06-02	Eris

# DYNATEX

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

### SNK NEO GEO

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

### ATARI LYNX

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

### SEGA MEGA DRIVE

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

### PC-Engine

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

### GAMEBOY

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

Gameboy mit Tetris  
Batterieset mit Netzteil  
Tragekoffer

### Ladenverkauf & Internationaler Versand

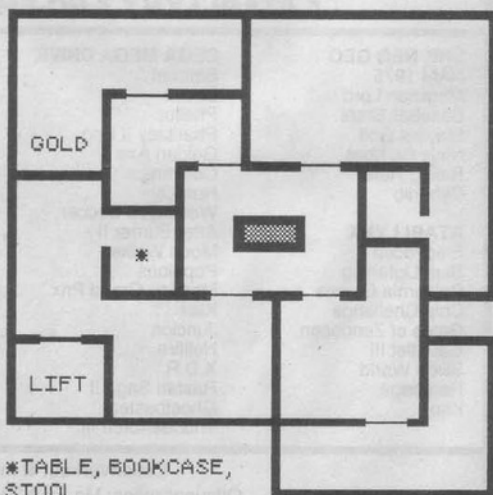
Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr  
Natorper Str. 6 \* 4755 Holzwickede \* West-Germany  
Händleranfragen erwünscht \* Telefax (02301) 2634 \* Inh. Hans J. Grahl

**(02301) 4134 oder 4153**

# Vesta-Parliament



# Solon-College



\*TABLE, BOOKCASE,  
STOOL

# Bad Blood

Hilfe für alle Mutanten bietet Hubertus Hinse aus Bielefeld. Er hat Origins Endzeitspektakel "Bad Blood" gelöst. Die Menschheit ist nicht vernünftig geworden. Irgendjemand hat auf den roten Knopf gedrückt. Die Raketen sind gestartet, und die Welt ist im atomaren Feuer untergegangen. Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander — mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: wie?

## 1. In Mardok:

Sofort nach Sonnenaufgang den Himukk aufsuchen, er gibt das Stichwort "oracle". Der Shaman verrät, daß man in Nivvik nach dem Oracle suchen sollte. Im südöstlichen Teil der Stadt Innok ansprechen. Er erzählt von "urse". Alle auffindbaren Waffen mitnehmen!

## 2. Nach Nivvik:

Richtung Norden bis zum Fluß gehen und ihm in westlicher Richtung folgen. Kurz vor dem Lake Acrus den Fluß verlassen und weiter nach Westen laufen. Im Dorf den Himukk aufsuchen. Er erzählt, daß der Shaman, der das Oracle kennt, von den Kejek entführt wurde. Danach den Mutanten Hannok nach "kejek" fragen. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavensjäger! In einem der Häuser liegt der Satscan; unbedingt mitnehmen!

## 3. Zum Camp:

Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Wölfe eliminieren und mit dem Alten sprechen. Ceedee (CD-Player) mitnehmen! Weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Am Yvrium vorbei und durch die südlichen Berge gehen. Das Camp der Kejeks liegt an Position 53/974, dort muß der Shaman befreit werden. Er offenbart den Weg zum Oracle und gibt als Stichwort "a bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.

## 4. Zurück nach Nivvik:

Den "Fisherman" im Norden der Stadt nach dem "bote" fragen und über den Lake Oldi zur Position 239/41 rudern. Jetzt durch die Canyons zum Oracle gehen (Karte 1) und nach "a war" fragen. Das Oracle erteilt den Auftrag,

nach Zero Town zu gehen und einen Apple zu stehlen.

## 5. In Zero Town:

Auf dem Weg nach Zero Town einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum machen. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die Ooze versteckt, die wohl effektivste Waffe überhaupt. Solite Urse auftauchen, einfach den CD-Player benutzen und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbar. In Zero Town das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann man eine Bazooka Panzerfaust kaufen. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) den Devol töten, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der Apple steht an Position 831/909. Einstecken und verschwinden! Zurück zum Oracle.

## 6. Wächter beim Oracle:

Der weise Mutant weiß von einem Menschen, der in Okkarn gefangen gehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn den Shamanen aufsuchen und den Himukk sprechen. Danach Artus (den Menschen) befreien, sprich: seine Wächter töten. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen. Artus nach "a war" fragen und sich von ihm die Stichworte "Equitus" und "Yvrium" geben lassen.



## 7. Auftrag vom Oracle:

Zum dritten Mal das Oracle aufsuchen und von "Yvrium" erzählen. Jetzt bekommt man den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

## 8. Nach Nivvik:

Hannok nach "a collar" fragen. Er verrät, wie man an das Sklavenhalsband kommt.

## 9. Yvrium:

Die Sklavensjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet man das "collar". Dies muß nun benutzt werden, und schon wird der Eintritt in die Stadt gewährt. Den ersten Sklaven ansprechen, bis man das Stichwort "water" erhält. Im Haus an Position 242/151 den Menschen treffen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von "Bessek". Danach den Lehrer (37/67) nach "Equitus"; "a war" und "Yvrium" fragen. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangen gehalten. Wenn er befreit ist, spricht er von "hideouts", "Subs", "Password" und "The Next Fire".

## 10. Zero Town:

In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den "Subs" — den Rebellen — versteckt; Position 929/907. Den Wächtern gibt man das Passwort "The Next Fire" und geht zum roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke geht es in die alten U-Bahnschächte. Jetzt muß man mindestens zwei Tokens bei sich haben (es liegen genügend in den Häusern von Zero Town auf dem Boden). Der Karte 2 bis zum Himukk folgen. Die geschlossenen Schranken können mit USE TOKEN geöffnet werden. Vom Himukk hört man von "the prison", "the City Below" und "Theodus".

## 11. Zurück in Yvrium:

Den Tavernekeeper (174/104) fragt man nach "Theodus" und erhält ein "Dinner". Mitnehmen. Vom Dieb Philo kann man ein Rope bekommen, wenn man ihn auf die "City Below" anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt muß man zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom "Dinner" erzählen. Sie öffnen die Tür zu Theodus, dem Gefängniswärter. Theodus wird (über eine Granate z. B...) ausgeschaltet und der Schlüssel, den er bei sich hat, aufgenommen.

## 12. Der Brunnen:

Am Brunnen (59/37) wird das Seil benutzt, und schon kann man in die City Below klettern. Der Dungeon ist auf Karte 3 eingezeichnet. Die Fallen und Sperrern sind durch eingekre-

ste Zahlen gekennzeichnet. Die Knöpfe, die das jeweilige Hindernis an- bzw. ausschalten, sind in Kästchen gerahmt. Einige Fallen können über mehrere Knöpfe bedient werden, folglich sind diese deshalb mit mehreren Zahlen bestückt.

Der erste Weg führt zum Hermit. Dort muß man den Wire cutter einstecken. Mit diesem Werkzeug kappt man den Stacheldraht vor dem Zellenstrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen dem Sieg entgegen. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Mit einem farbenprächtigen Abspann und einem Ohrschmeiss an Sound verabschiedet sich Bad Blood. Der Friede in den Plains wird durch Equitus wiederhergestellt werden können. ww

# Might & Magic II

Matthias Richter aus Berlin sagt Euch ganz genau, wie Ihr bei "Might & Magic II" zu einer Menge zusätzlicher Experience Points kommt. Voraussetzung ist, daß der Sorcerer der Party den Spruch 5,5 beherrscht. Man begibt sich mit dem Sorcerer-Spruch 3,2 in die Region E2. Man kann die Früchte der Oase ruhig essen (Food-aufgefüllt). Nun wendet man sicherheitshalber den Zauberspruch 5,5 an (die Wüste ist sehr gefährlich!).

Man befindet sich also bei den Koordinaten 3/7, dreht sich nach Osten und "geht" mit dem Spruch 5,5 genau acht Schritte. Anschließend wendet man sich nach Norden. Hier liegt eine Art Oase, in der die armen Opfer schlafen. Man wendet wieder den Spruch 5,5 an und geht zwei Schritte nach Norden (11/9). Jetzt trinkt man von der Quelle und ist im 50 Level. Rund um diese Quelle warten zahlreiche Monster auf eine tüchtige Abreibung. Es winken sehr viele EP (bis zu 790000!) Aber Vorsicht: Die Schatztruhen besser liegen lassen. Ihr müßt natürlich nach jedem Kampf zur Quelle zurück und Euch wieder stärken, da der Zauber nach einer Keilerei keine Wirkung mehr hat. ww

## ! Lösungsservice Berry!

! Neu und Brandheiß!

## KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| ★ Dragon Wars   | ★ Dungeon Master            |
| ★ Hillsfar  | ★ Chaos strikes back        |
| ★ Pool of Radiance  | ★ Dragonflight              |
| ★ Champions of Krynn  | ★ Ultima III-V              |
| ★ Secret of the Silver Blades                               | ★ Ultima VI                 |
| <b>Demnächst:</b>   | ★ Legend of Faerghal u.v.a. |
| Might and Magic II (Vorbestellung möglich, Liste anfordern) |                             |

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

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

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

COMPUTER  
BOY

Alfred Schmidt Gesellschaft m.b.H.

A - 1100 Wien, Gudrunstraße 158

Telefon: 0 222 / 602 26 18

Ladenverkauf & Versand österreichweit  
geöffnet: Mo-Fr 10-12.30 u. 14-18, Sa 9.30-12Größte Auswahl an  
Anwender-Software für

Ihr Software und Spiele Spezialist in Wien

Games für ..... C 64

Games für ..... Amiga

Games für ..... Atari ST

Games für ..... IBM - PC

Public Domain für Amiga ..... à 35,-

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR  
Telefon: 021 62 / 1 2073

Software	Amiga	PC	ST	C64
588 Attack Submarine	Sfr 59,50	72,50		
A 10 Tank Killer	Act 51	39,50		
Atomix	Sfr 51,50	59,50	51,50	34,50
AMOS - The Game Creator	Act 99,50	105	99,50	
Back to the Future 2	Sfr 64,50	64,50		
Battlestreak II	Act 64,50		64,50	
Blockout	Act 84,50	64,50		
Blood Money	Act 64,50			32,50
BSS Jayne Seymour	Act 59,50			
Buskann	Act 59,50	64,50		
Bundesliga Manager	Act 59,50	64,50		
Castle Master	Act 56,50	58,50	56,50	37,50
Combat, Mission, Of Rome	Act 64,50	71,50	59,50	
Champions of Krynn	Act 93,50			
Chris Hülsbeck Workshop	Act 89,50			
Crocopolis 2	Sfr 64,50		44,50	
Chuck Yeager	Act 99,50	103,50		
CodeName Tomann	Act 99,50	88,50		
Colonus Request	Sfr 84,50	64,50		
Conquerors	Act 89,50	99,50		
Conquest Of Camelot	Act 64,50			
Corporation	Act 64,50			
Defender Of The Earth	Act 64,50	64,50	37,50	
Dragonlight	Sfr 74,50			
Dynasty Wars	Sfr 68,50	64,50	39,50	
East West Berlin	Act 84,50	84,50		
Earthrise	Act 64,50			
East West Berlin	Act 84,50	84,50		
Ecstasy	Act 49,50	87,50	49,50	
Ensign Hughes Int. Soccer	Sfr 59,50	59,50	34,50	
Evilwing Games	Act 59,50			
F18 Combat Pilot	Sfr 59,50	59,50	49,50	
F18 Falcon	Sfr 74,50	89,50	74,50	
F18 Falcon Master Disk 2	Sfr 49,50		49,50	
F18 Stealth Fighter	Sfr 59,50		59,50	
F29 Retaliator	Sfr 64,50		64,50	
Fire And Brimstone	Sfr 84,50			
Intelligence 30 Tactics	Act 59,50	64,50		
Islands Of Lost Hops	Act 71,50			
It Came From Desert 1MB	Act 64,50		44,50	
Jumping Jackson	Act 64,50			
Khalid	Act 64,50			
Khalid 2 World Cup Edition	Act 89,50	89,50	74,50	
King's Quest 4	Sfr 49,50	54,50	37,50	
Knight Of Legend	Act 84,50	74,50	49,50	
Last Ninja 2	Act 84,50	64,50		
Last Ninja 3	Act 84,50	74,50		
Leisure Suit Larry 2	Act 64,50	59,50	39,50	
Leisure Suit Larry 3	Act 49,50	51,50		

Verwendungsbedingungen:

Bestellungen telefonisch:

Bestellungen schriftlich:

Bei Vorkasse - DM 5,00, bei Nachnahme - DM 7,00, Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck - DM 12,00.

SEGA - MINTENDO - ATARI - LYNX - Micro Genies - PC Engine - NEO GEO - Konsole Games (Japan / USA)

Doppelteiler und Preisänderungen vorbehalten, Produkt gegen 5,10 € in Bräunlingen.

Codename  
"Iceman"

Sierra-Spezialist Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd beglückt uns diesmal mit einer Komplettlösung zum Adventure Codename "Iceman". Auf ins Abenteuer!

Zuerst nehmen wir die Zeitschrift zur Hand und informieren uns über die aktuelle politische Lage. Nun stehen wir auf und begeben uns zu den Volleyballspielen.

Natürlich spielen wir gleich eine Runde mit. Nach einer Weile fliegt der Ball ins Wasser. Das Mädchen, das den Ball herausfischen will, ist offenbar eine Nichtschwimmerin. Wir schreiten zur Rettung und machen Wiederbelebnungsversuche. Zum Glück erscheint ein Arzt und kümmert sich um die Ärmste.

Als nächstes begeben wir uns in unsere Hütte und öffnen den Schrank. Hier durchsucht man seinen Anzug und entnimmt ihm ein Notizbuch. Im Notizbuch finden wir Wechselgeld und die ID-Karte. Wir ziehen das T-Shirt an, betreten das Rezeptionsgebäude, reden mit der Frau und marschieren anschließend in die Bar. Der einsame Dame geben wir einen Drink aus und dürfen danach ein Tänzchen mit ihr wagen. Mutig fragen wir nach ihrem Namen und werden gleich zu ihr nach Hause eingeladen. Nachdem wir ein bißchen mit Stacy herumgeknutscht haben, erfahren wir, daß sie ihren Ohring verloren hat.

Nach einem erholsamen Schlaf wachen wir allein in ihrem Appartement auf. Zurück an der Rezeption, erhalten wir eine Nachricht vom General. Unterwegs finden wir dann noch Stacys Ohring inklusive dem eingebauten Mikrofilm. In der Hütte rufen wir den General an (1-202-555-2729) und erhalten den Befehl, uns im Pentagon zu melden. Nachdem wir eine Fähre zum Flughafen geordert haben (Telefonnummer hängt in der Rezeption), werden wir dort von einem Fahrer erwartet, der uns nach Vorzeigen der Karte direkt zum Pentagon bringt.

Dort angekommen, zeigen wir wieder unsere Karte vor

und fahren mit dem Aufzug in den ersten Stock. Dort findet eine Unterweisung statt, und wir erhalten einen geheimnisvollen Briefumschlag. Beim Wächter die ID-Karte zurückverlangen (Vorsicht, zuerst gibt er Euch eine falsche Karte, die Ihr unbedingt wieder zurückgeben solltet). Im Hofen vor der Fahne und dem Offizier salutieren und um Erlaubnis fragen, an Bord kommen zu dürfen (request permission to come aboard). Die Reise kann beginnen.

In seiner Kabine nimmt er das Codebook aus dem Bücherregal. Aus der Schublade besorgen wir uns den Rechenstab. Ab in die Zentrale und das Boot sicher aus dem Hafen navigieren, dann dem Kapitän in seine Kabine folgen. Den Koffer öffnen wir mit dem Code (134). Nun fragen wir den Kapitän nach der Nummer des Treisors und nach der vollständigen Kombination des Koffers. Anschließend öffnen wir den Umschlag und lesen unsere Befehle.

Hat man schließlich die verschlüsselte Nachricht des CIA erhalten, geht Jonny wieder in die Kapitänskajüte. Dort öffnet er den Tresor (234 488 03) und den Koffer (762 134). Steckt man nun noch den Ausweis in den Schlitz, kann man sich die Mikrofilme von Stacy ansehen. In seiner eigenen Kabine entschlüsselt Jonny die Nachricht des CIA.

In der Bordküche bestellt man sich etwas zu essen und spielt mit dem Seemann um die Rumpflasche und das Gerät. Im Torpedoraum lassen wir die Geräte probelaufen. Da das Ganze nicht zu funktionieren scheint, entnehmen wir dem "conveyor" einen abgenutzten Zylinder. Mit diesem gehen wir dann in die Werkstatt. Hier öffnen wir den roten Schrank, nehmen einen Zylinder der Größe 6 und den dazugehörigen "pin". Da der Zylinder noch nicht den richtigen Durchmesser hat, benutzen wir die Drehbank und verändern seinen Radius (use lathe/turn on). Anschließend benutzt man noch die Bohrmachine



# Railroad Tycoon

Hendrik Lesser aus München hat ein paar Tips für alle Eisenbahner, die ihr Streckennetz noch optimaler aufbauen wollen.

Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel "einfrieren", in das Menü "Action" gehen, nun auf "Reality Levels" und als letztes "Complex Economy" einstellen. Dies wiederholt man solange man will (um so mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggon in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt kommen, und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher F2 gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggonen.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel "einfrieren" und ein gutes Startgebiet aussuchen:

- A) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,
- B) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,
- C) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,
- D) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,
- E) nach ein bis zwei Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50 Prozent der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im High-Score. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen

kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegners liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorwärts kommt.

Das Zurückbezahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, die einen niedrigen Prozentsatz haben. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug. Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht.

Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Finanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgedehnt werden müßten. Bei jeder Station wäre es gut, Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf die befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann. "Tut" machte der Zug und der Bahnhof fuhr ab. ww

# Turrican

Nach einer kleinen Schafenspause schickt uns Klaus Dieter Hartwig aus Hildesheim die Karten der restlichen drei Welten aus Rainbow Arts Action-Spiel "Turrican".

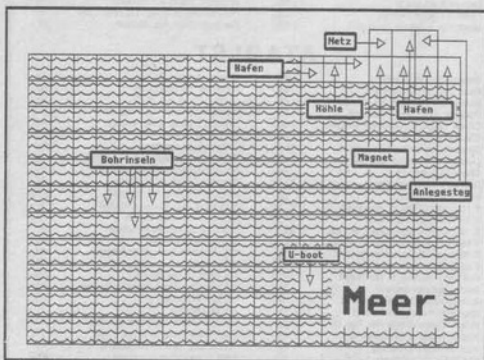
- Legende:
- 1 — Extraleben
  - 2 — Laser
  - 3 — Streuschuß
  - P — Energie
  - M — Mine
  - G — Granate
  - L — Line-Shot
  - S — Schild
  - O — Diamant
  - B — Bonus-Block



## Tunesien



Der Weg durch die Wüste: Alle Schauplätze in Tunesien



So steuert Ihr Euer Unterseeboot sicher in den schützenden Hafen

statt einen Schlüssel und holt aus der Vorratskammer eine Taucherausrüstung. Auf dem Weg in die Druckkammer nehmen wir den Tauchtorpedo mit und programmieren ihn mit folgenden Daten: 2850/280/1640/40. Jetzt verlassen wir das U-Boot durch die Schleuse.

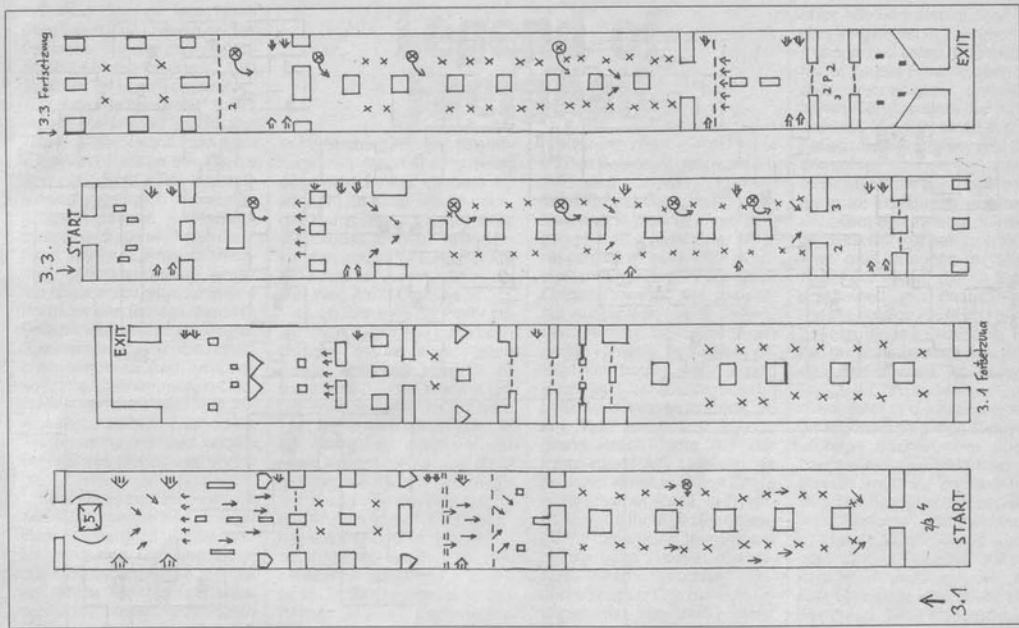
Zuerst schwimmen wir zur Bohrinsel und installieren einen Sprengsatz, anschließend machen wir uns Richtung Hafen auf den Weg und schalten das Magnetfeld aus. Der "Diver" läßt sich gut am Anlegesteg verstecken.

Nachdem wir die Rumflasche im Netz deponiert haben, sagen wir dem Fischer an Land das Codewort "Ice-man". Dafür bekommen wir von ihm einen Plan. Nachdem wir uns verkleidet haben, treffen wir an einem Fluß auf Stacy. In ihrer Wohnung finden wir im Kühlschrank eine weitere Nachricht und in der Zuckerdose eine Pistole. Nun nehmen wir die Kreditkarte und rufen bei den Kid-

nappern an. Wir teilen ihnen mit, daß die nächste Lebensmittellieferung von einem anderen Boten durchgeführt wird (Nummer: 03-120-1204). Anschließend bestellen wir beim Lebensmittelgeschäft eine neue Ration.

Kommt der Lieferant vorbei, bedrohen wir ihn mit der Pistole und ziehen seine Kleider an. Den Boten fesseln wir mit dem Klebeband vom Kühlschrank. Jetzt fahren wir zu dem Gebäude, in dem der Botschafter gefangen ist. Die Waffe verstecken wir im Essen. Nach einer gründlichen Durchsicherung werden wir von zwei Kidnappern in das Zimmer des Gefangenen geführt. Mit der Pistole machen wir die Bösewichter unschädlich und befreien den Botschafter.

Hat man die letzte Verfolgungsjagd unbeschadet überstanden, darf man sich nach getaner Arbeit mit gutem Gewissen in die Kissen zurücklegen. ww



**SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA**

!!!! Sonderangebot !!!!

Sega Megadrive 16-Bit incl. 1 Spiel 349.-- DM  
Super Shinobi 95.-- Monaco GP 89.-- Rambo III 89.--  
Tatsujin 75.-- Moonwalker 99.-- New Zealand Story 85.--

PC-Engine incl. 1 Spiel 349.-- DM  
Riesige Auswahl an Spielen ab 39.-- DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE  
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern !!!  
PC-Kompatible und Monitore zu Superpreisen!

**COMPUTER UND VIDEO**

Ralf-Marc Schindler  
Großlandstr. 52  
8500 Nuernberg 10

Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)

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

**ACHTUNG ÖSTERREICH!!!**

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

**SEGA MEGA DRIVE**

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen  
Mega Drive mit Spiel 0S 3490.-  
ohne Spiel 0S 2990.-  
Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl 0S 3890.-  
Mega Drive Spiele schon ab 0S 590.-

**NEC PC ENGINE**

Mehr als 70 Spiele lagernd!  
PC Engine mit Spiel 0S 3490.-  
ohne Spiel 0S 2990.-  
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 0S 3790.-  
PC Engine Spiele schon ab 0S 399.-

**PC Engine Super GrafX**

Erlernen Sie die neue Engine noch schneller  
Super GrafX mit Spiel "BATTLE ACE" 0S 4490.-  
Super GrafX Spiel ab 0S 990.-

**SNK NEO GEO**

Die Super-Konsole mit 100% Automaten-Graphik.  
Man muß Sie einfach schon gesehen haben  
NEO GEO KONSOLE 0S 8990.-  
NEO GEO SPIELE ab 0S 3990.-

**ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!!**  
Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen.  
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen.

**STEIRERFUNK**

Annenastraße 18  
A-8020 Graz  
Telefon 0316/91 8968

**POWER  
SOFT**

A-1180 Wien, Schulgasse 31

Tel.: 0222/4082335

Fax: 0222/4089978

Ladenvverkauf & Versand österreichweit  
geöffnet: Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa. 9-12

**Amiga**

Diverse Spiele ab

**PC**

Diverse Spiele ab

299,-

BAT 899,-  
BSS Jane Seymer 699,-  
Chuck Yeager 2.0 799,-  
F 19 Stealth 899,-  
Ishido 699,-  
M 1 Tank-Platoon 899,-  
Mission: Magic Fly 799,-  
Powermanger 799,-  
Samurai 899,-  
Stratego 699,-  
Ultima V 899,-  
UMS II 899,-

BAT 899,-  
Bard's Tale 3 799,-  
Battle Chess 2 799,-  
Dragons Breath 899,-  
Ishido 799,-  
Puffy's Saga 799,-  
Silent Service II 999,-  
UMS II 899,-

**Jetzt auch professionelle  
Software aus den USA**

**Zubehör**

Wir führen eine sehr große  
Auswahl an interessantem  
Zubehör.  
Vorbeischaun oder Liste  
schicken lassen.

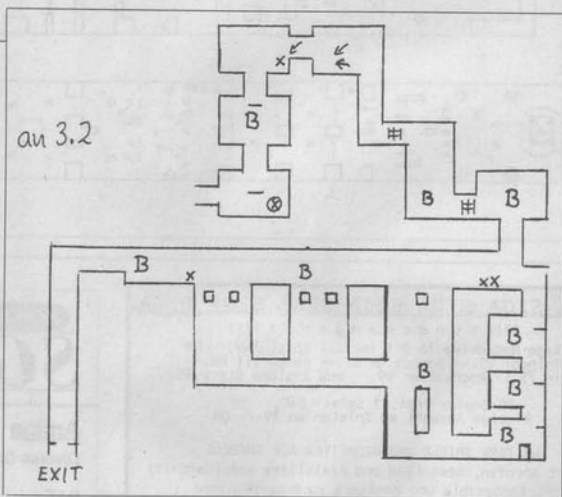
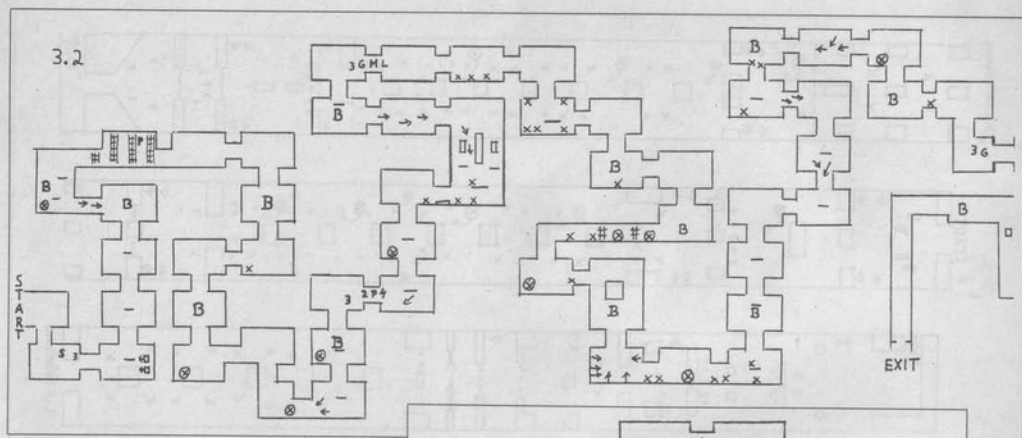
**PC-Zubehör**

Ad Lib System 3490.-  
Soundblaster 3990.-  
Supra 2400 Modem 2990.-  
Faxkarte & Scanner 9990.-

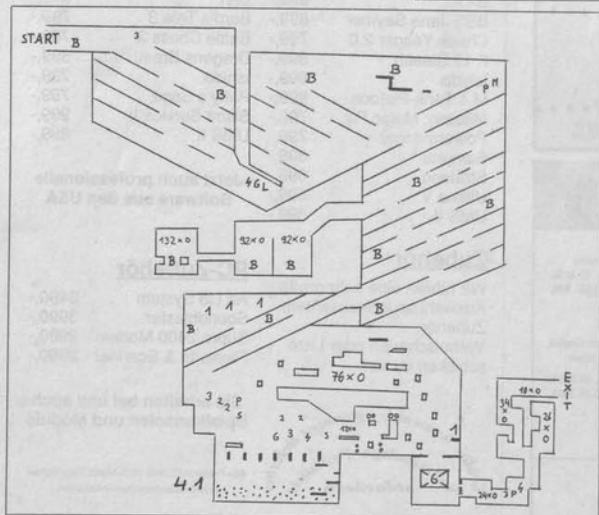
**Sie erhalten bei uns auch  
Spielkonsolen und Module**

*Größe Auswahl - promptly lieferbar  
Vollständige Preisliste  
anfordern*

Alle Preise in 0S inkl. 20 % MwSt. Druckfehler  
und Preisänderungen vorbehalten.



Die dritte Welt und ihre Gefahren. Hier wird die Lage langsam ernst für Turricon und seinen Laser. Nur äußerste Konzentration führt zum Sieg.



Die vierte Welt wartet auf Euch. Seid Ihr jetzt nicht voll ausgerüstet, dann geht es Euch an den Kragen.



# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Competition Pro f. PC-Engine	59,-
5 Player Adapter	39,-
Devil Crash	99,-
Engine Games Sonderangebote ab	39,-
F 1 Circus	99,-
Formation Soccer	99,-
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	99,-
Super Star Soldier	99,-

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Batman	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Cyber Ball	79,-
E Swat	99,-
Ghost Buster	99,-
Hell Fire	99,-
Insector X	89,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Shiten Myooh	89,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole (kompl.)	849,-
Joystick NEO GEO	109,-
Nam 1975	429,-
Magician Lord	449,-
Baseball	429,-
Golf	429,-
Riding Hero	449,-
Ninja Combat	429,-

## GAMEBOY

Game Boy inkl. Tetris	169,-
Mit Deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizards and Warriors	49,-

## Atari Lynx

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-

## Ankündigungen Oktober

Bundesliga Manager	ST
Cadaver	ST/AMIGA
Invest	AMIGA
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Moonwalker	MEGA DRIVE
Murder	IBM
Pool of Radiance	AMIGA
Populous	MEGA DRIVE
Rick Dangerous 11	ST/AMIGA/C-64
Stealth Fighter	AMIGA
Ultima V	AMIGA
UMS II	AMIGA/ST
Wonderland	IBM

## C 64 Disk Bestseller

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	45,-
Manic Mansion	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Secret of the S. Blades	75,-
Sentinel Worlds	49,-
Silent Service	49,-
Sim City	59,-
Stealth Fighter	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-

## Hintbooks ab

	19,-
--	------

## Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	69,-
Codename IceName	109,-
Dragon Breath	89,-
Dragon Flight	89,-
Drakken	75,-
Dungeon Master	69,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
F 29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Footb. Man. Worldcup Edition	59,-
Imperium	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	69,-
Klax	75,-
Lary III	109,-
Midwinter	79,-
Player Manager	49,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Xenomorph	69,-

## IBM

Centurion Def. o. Rome	79,-
Champions of Krynn	79,-
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Dragon Strike	79,-
Drakken	79,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Footb. Man. Worldcup Edition	59,-
Heros Quest	119,-
Indiana Jones	79,-
Jet Fighter dt.	89,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	109,-
Loom	69,-
Might and Magic II	99,-
Oilimperium	69,-
PGA Golf Tour	99,-
Pipe Mania	75,-
Populous	79,-
Railroad Tycoon	109,-
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Their Finest Hour	89,-
Thunderstrike	89,-
Tracon 1	99,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-
Xenomorph	75,-

## Amiga Bestseller

1 MB Ram plus Dungeon Master	249,-
688 Sub	75,-
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	89,-
Drakken	79,-
Emlyn Houghes int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
Heros Quest	119,-
Imperium	79,-
Indiana Jones	69,-
Kaiser	99,-
Klax	59,-
Larry III	119,-
Legend of Fairghail	89,-
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Pirates	79,-
Populous	69,-
Rainbow Island	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sherman M 4	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Turican	59,-
TV Sports Basketball	79,-
TV Sports Football	79,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wings	89,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 0 89-5 022 446, Fax. 0 89-5 02 67 67

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

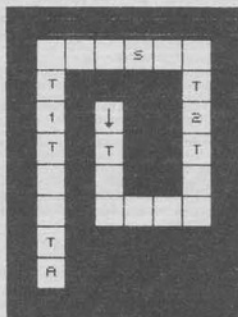
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

# 089/786044

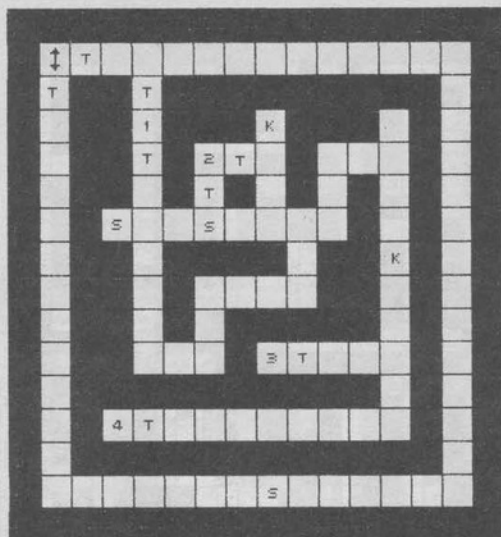


# Dragonflight

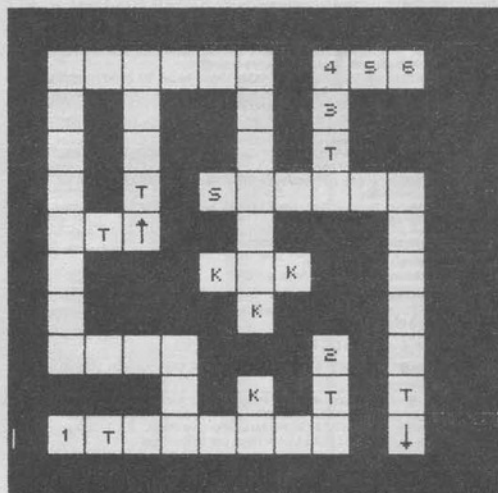
Weiter geht's mit "Dragonflight" und Thomas Lichte aus Haan. Diesmal ist der Dungeon nordwestlich von Pegana dran. Die Gegner sind relativ harmlos, und Ihr dürft keine Schwierigkeiten damit haben. Das Labyrinth eignet sich besonders gut zum Trainieren von unerfahrenen Charakteren. Die Monster und Gefahren sind hier von etwas bescheidenerer Güte. Auch die Reisekasse läßt sich hier problemlos auffüllen. Viel Spaß! vw



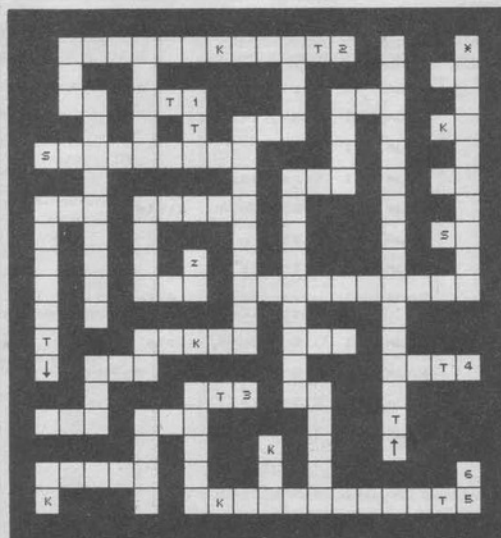
Level 1



Level 3



Level 2



Level 4

Dungeon  
nordwestlich  
von Pegana

LEVEL 1:  
Raum 1: 3 Skelette  
Raum 2: 4 Gnome

LEVEL 2:

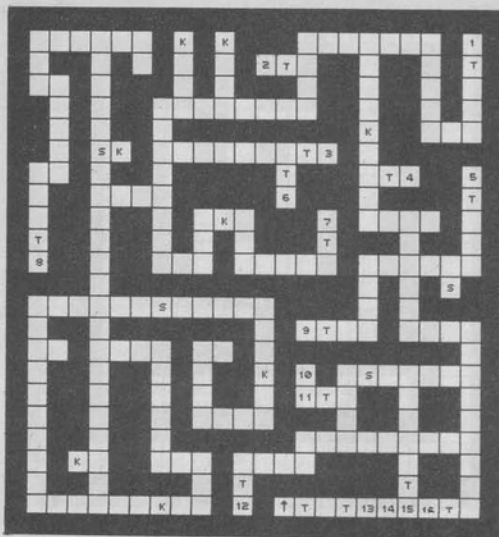
- Raum 1: verschlossen, 3 Gnome  
Kiste
- Raum 2: verschlossen, 6 Schlangen  
Kiste
- Raum 3: leer
- Raum 4: leer
- Raum 5: leer
- Raum 6: Kiste

LEVEL 3:

- Raum 1: leer, verschlossen
- Raum 2: 4 Geister  
Kister
- Raum 3: Kiste
- Raum 4: 6 Skelette  
Kiste (Landkartenteil 05)

LEVEL 4:

- Raum 1: 4 Skelette  
Kiste
- Raum 2: Kiste
- Raum 3: 1 Gnome  
Kiste
- Raum 4: 4 Gnome  
Kiste
- Raum 5: 4 Geister  
Kiste
- Raum 6: Kiste
- Raum 7: 3 Schlangen



**Level 5**

**LEVEL 5:**

- Raum 1: Kiste
- Raum 2: 5 Gnolle, Kiste
- Raum 3: Kiste
- Raum 4: verschlossen, Kiste
- Raum 5: 4 Schlangen, Kiste
- Raum 6: Kiste
- Raum 7: 6 Trolle
- Raum 8: verschlossen, 8 Skelette  
Kiste (Landkartenteil 01)
- Raum 9: 1 Schlange, Kiste
- Raum 10: 7 Gnolle
- Raum 11: 6 Gnolle
- Raum 12: 1 Troll, Kiste
- Raum 13: 1 Gnoll
- Raum 14: 2 Skelette
- Raum 15: 4 Gnolle
- Raum 16: 8 Skelette

# Impressum

**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

**Chefredakteur:** Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Leitender Redakteur:** Martin Gaksch (mg)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wj), Volker Weitz (vw);  
**Producer:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski (289)  
**Freier Mitarbeiter:** Heinrich Lenhardt (hl)

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

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

**Art-director:** Friedemann Porscha  
**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflyout), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss  
**Bildredaktion:** Janos Feitser (Lig.) Sabine Törnstaedt, Roland Müller (Fotografie)  
**Titel:** SS!

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

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

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

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**

**England:** F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/113405058, Telefax: 0044/113413602  
**Israel:** Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256  
**Taiwan:** Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710

**Auslandsrepräsentation:**

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

**Erscheinungsweise:** «POWER PLAY» erscheint monatlich

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen  
**Vertriebsmarketing:** Petra Schlichthärie (703)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

**Verkaufspreis:** Einzelhefte DM 6,50

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

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

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

**Produktionsleitung:** Technich: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

**Druck:** E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

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

**Sonderdruck-Dienst:**

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

**©1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft**

Vorstand: Olmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Paulty

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

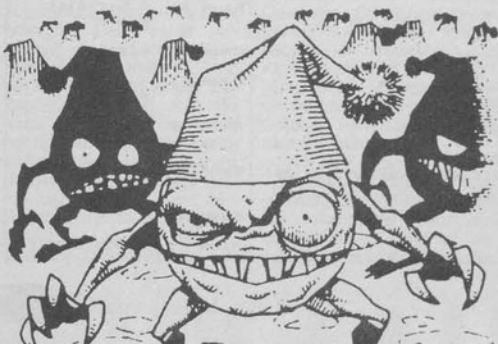
und alle Verantwortlichen:

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

Telefon-Durchwahl im Verlag:

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godeberg, ISSN 02379754





# Tower of Babel

Daniel Appel aus Laufen hat inzwischen Level 2 und 3 des Tüftelspiels fertiggestellt. Wir wünschen fröhliche "Klondike"-Jagd.

— The Bridge

Zuerst auf den Grabber umschalten, dann dreht Ihr Euch um 180° und bewegt den großen Hebel. Alle Aufzüge sind nun oben, und Euer Zapper kann um die Ecke und zum letzten Aufzug gehen. Dort laßt Ihr Euch hinunter und schaltet wieder auf den Grabber um. Nun die Aufzüge wieder herunterlassen und mit dem Zapper die zwei Objekte zerstören.

— Back to the old "Freezerinos"

Die Freezerinos sind Laser, die man durch einen Schalter für kurze Zeit abschalten kann. Diesen Schalter findet Ihr, wenn Ihr Euch im Grabber um 180° dreht. Drückt den Schalter, schaltet schnell auf den Zapper um und zwei Schritte vorgehen. Wieder umschalten usw. Seid Ihr an den Lasern vorbei, diese mit dem Zapper zerstören, anschließend mit dem Grabber den Klondike einsammeln.

— When is a lift not a lift

Mit dem Grabber den großen Schalter betätigen. Der Aufzug schützt Euch vor dem Laser. Mit dem Pusher den farbigen Klotz ganz nach hinten schieben. Mit der Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den zweiten Schalter betätigen und damit den Aufzug hinunterfahren lassen. Anschließend die Klondikes einsammeln.

— Teamwork on the spiral staircase

Zapper und Pusher auf die Aufzüge stellen und nach oben fahren lassen. Oben mit dem Zapper ganz nach vorne gehen und den Laser auf dem anderen Turm zerstören. Jetzt mit dem Pusher weiter nach oben fahren. Zapper nur auf den Aufzug stellen, aber sonst nicht bewegen. Der Pusher verschiebt den durchsichtigen Klotz auf dem anderen Turm um ein Feld nach hinten. Der Zapper fährt jetzt ebenfalls hoch. Jetzt wieder den Laser auf dem anderen Turm zerstören und den Pusher bis ganz nach oben fahren lassen. Wieder den farbigen Klotz verschieben und das letzte Objekt zerstören.

— A little more complex

Dreht den Pusher um 90° und schiebt den durchsichtigen Klotz um ein Feld nach hinten. Warten, bis der Laser neben dem Grabber zerstört ist. Danach mit dem Grabber auf den Aufzug stellen und nach oben fahren. Dort den Hebel drücken und den Klondike einsammeln. Auf den Pusher umschalten und im Aufzug nach oben fahren. Den farbigen Klotz auf dem anderen Turm nach hinten schieben. Mit dem Grabber den letzten Klondike einsammeln.

— Cause and Effect

Mit dem Zapper ganz nach hinten gehen und im Aufzug nach unten fahren. Mit dem Grabber den Hebel umschalten und schnell zwei Schritte auf das Objekt zugehen. Habt Ihr das geschafft, wieder auf den Zapper umschalten und nach links gehen. Wendet Euch nach rechts, zerstört das Objekt und sammelt mit dem Grabber den Klondike auf.

— Trouble with Lizards

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben und dem Lizard den Weg versperren. Der zweite Lurch frißt die Bodenplatten auf. Ihr müßt also schnell mit dem Grabber hochfahren und die Klondikes einsammeln.

— Get them Hoppers

Hier heißt es schnell sein. Mit dem Grabber den Schalter bedienen und den Aufzug hochfahren lassen. Nun mit dem Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den Aufzug wieder hinunterfahren lassen. Mit dem Zapper hochfahren und die Hoppers zerstören.

— A simple problem

Der Pusher fährt mit dem linken Aufzug nach oben und verschiebt den Klotz um ein Feld nach hinten. Runterfahren und den Zapper auf den Aufzug stellen, der in der Mitte der roten Säule ist und hochfahren. Oben einen Schritt nach hinten gehen. Nun mit dem Pusher nach oben fahren und den Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Mit dem Pusher wieder nach unten fahren, den Grabber benutzen und den Klondike nehmen.

— The pink garage

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Jetzt den durchsichtigen Klotz so verschieben, daß Ihr mit ihm den

Laser zerstört. Jetzt mit dem Grabber den Klondike einsammeln. Mit dem Grabber nach oben fahren und einen Schritt nach links gehen. Dann mit dem Zapper in die Mine laufen. Nun schnell die Klondikes einsammeln, bevor der Lizard alle Bodenplatten gefressen hat. Nehmt aber besser erst den rechten Klondike und stellt Euch auf seinen Platz. Von dort aus könnt Ihr gemütlich den zweiten Klondike einsammeln.

— It's a worm's life

Mit dem Zapper links hinunterfahren und dort den Laser zerstören. Dann mit dem Pusher rechts hinunterfahren und den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten schieben. Jetzt müßt Ihr leider Euren Pusher opfern und in die Mine hinter Euch laufen. Danach mit dem Grabber den großen Hebel drücken. Nun kommen alle Aufzüge herunter, und der Wurm läuft genau in die zweite Mine. Der Weg ist jetzt frei für Euren Grabber. Sammelt in aller Ruhe die beiden Klondikes ein.

— Pushover

Mit dem Pusher einen Schritt nach vorne gehen und nach rechts drehen. Den farbigen Klotz nach hinten schieben, damit der Hopper in die Mine läuft. Das gleiche macht Ihr mit dem Klotz rechts von Euch. Mit dem dritten Klotz blockiert Ihr den Laser. Jetzt kann der Grabber die Klondikes einsammeln. Das Ganze sollte schnell gehen, denn Ihr habt nur 110 Sekunden.

— Blockbuster

Mit dem Pusher den farbigen Klotz nach vorne schieben. Mit dem Aufzug nach oben fahren und auf der anderen Seite wieder herunterfahren. Den Klotz verschieben und auch den zweiten Laser blockieren. Der Zapper benutzt den rechten Aufzug und zerstört anschließend den Hopper. Runterfahren, den Grabber nehmen, wieder hochfahren und oben die Klondikes einsammeln. Ist doch ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. Oder nicht? ww

## Hillstar

Mit Elvira und Rainer Sigl betreten wir wieder die Mauern von Hillstar. Frohes Schaffen! Wenn Ihr ihn nicht den Wachen ausliefert, verrät er Euch, daß er den Weihrauch an einen Mann namens Kridar verkauft hat und daß dieser sich im Dra-

gon's Lair Pub aufhalte. Klar kommt Ihr wieder zu spät, hört aber wie sich zwei Männer über Kridar unterhalten. Bevor er die Stadt verläßt, wolle er sich noch im Spukhaus umsehen. Hier findet Ihr nur eine Nachricht von Kridar an einen Freund. In dem Brief steht, daß er von Tempeldienern verfolgt werde und daß er ihn in der Hütte vor der Stadt treffe. Der Mann in der Hütte teilt uns nur mit, daß er zwei Männer in Richtung Ruinen habe reiten sehen. Hier findet Ihr die Spuren eines Kampfes und ein großes Häufchen Weihrauch. Bei Eurer Rückkehr erzählt der Hohenpriester, daß kurz vor Eurer Ankunft die beiden Männer festgenommen worden sind, als sie gerade eine schwarze Messe vorbereiteten. Für Eure Mühen erhaltet Ihr 8000 Goldmünzen. Damit sind die offiziellen Aufträge erschöpft und Ihr müßt Euch wieder auf eigene Faust Jobs suchen.

Vor dem Tempel trifft Ihr eine junge Frau, die Euch bittet, im Tempel dem Priester Serson zu helfen. Wieder im Tempel, stürzt besagter Priester auf Euch zu und bittet verlegen um 50 Goldstücke. Außerdem bittet er uns, einen silbernen, mit Runen verzierten Stab aus dem Turm der Magier zu holen. Im Turm findet Ihr auch den Zauberstab und bringt ihn zu Serson zurück. Der will ihn plötzlich nicht mehr und bittet Euch, ihn der Diebin Dalma zu überreichen. Sie soll Euch abends im Rat's Nest Pub treffen. Zu später Stunde eingekerkert, weigert Ihr Euch, dieser undurchsichtigen Dame den Stab zu geben. Darüber wird sie ungehalten und stellt Euch ein 24-Stunden-Ultimatum, ansonsten würde Fürchterliches passieren. Ihr denkt Euch, daß es vielleicht doch besser gewesen wäre, Dalma den Stab zu geben und trifft sie erneut im Rat's Nest. Unfreundlich sagt sie, daß sie ihre Meinung geändert habe, und daß Serson ihr noch 400 Goldstücke zahlen solle, sonst würde aus dem Geschäft nichts. Als Ihr Serson die merkwürdige Nachricht bringt, ist der ganz am Boden zerstört und erzählt Euch die ganze Geschichte. Seine Tochter Tina ist seit ein paar Tagen verschwunden und Dalma könnte ihn zu ihr bringen. Diese Information hätte aber einen Preis. Eben den Zauberstab und nun auch noch 400 Goldstücke. Zur Sicherheit wollte Dalma einen Ring von Tina

mitbringen, damit Serson weiß, daß seine Tochter noch lebt. Serson wendet sich nun an uns und bittet, daß wir seine Tochter wiederbeschaffen (Klar, machen wir. Töchter scheinen in Rollenspielen andauernd verschüttzugehen, wenn sie nicht gerade von Drachen gefressen werden...) Also wieder ins Rat's Nest zurück. Auf dem Wege dorthin prallen wir an die üppigen Rundungen der Diebin Dalma. Sie wirft uns den Ring vor die Füße und sagt, daß wir ihn an Serson weiterreichen sollen. Als wir unsere Goldbörse untersuchen, stellen wir fest, daß Dalma ihr Geschäft versteht. Gute 1000 Goldstücke hat sie uns gestohlen.

Der Ring, den wir Serson zu rückbringen, erweist sich als falsch. Erbstolz zieht Ihr los, um Dalma zu finden. Angeblich sei sie im Steinbruch, dort liegt sie dann auch — tot. Von einem Heckenschützen, der Euch auch beinahe erwischt, erfährt Ihr, daß Dalma immer laufend versucht "jemanden" auszustricken. Dieser "Jemand" habe nun keine Lust mehr gehabt und wollte sich nicht mehr mit diesem gierigen Weib auseinandersetzen. Außerdem hätte Dalma immer wieder von einem Hauskauf und von Renovierung gesprochen. Der echte Ring würde sich wahrscheinlich in diesem ominösen Haus befinden.

In ganz Hillstar gibt es nur ein Haus, das zum Verkauf steht und was renovierungsbedürftig ist: Haunted Mansion. Dort findet Ihr den echten Ring und bringt ihn zu Serson. Dort gibt's eine richtige Überraschung. Tina ist von alleine wiederaufgetaucht und sitzt wohlbehalten am Kamin. Serson reicht Euch aber für die erlittenen Mühen 19800 Goldmünzen und erhöht Eure Hit-points um rund 50. Nun kann sich auch der Kleriker für "Curse of the Azure Bonds" ausruhen, denn der Dieb betritt die Bühne.

#### Der Dieb

Wichtigste Charaktereigenschaften sind Stärke, Intelligenz und Dexterity. Besonders für Diebe ist es ratsam, sich das "Chime of Opening" zu besorgen, da fast alle Kisten und Schlösser mühsam aufzuschließen sind. In der Gilde gibt es neben dem Reparaturdienst für kaputte Dietriche auch komplett neue Sets. Swipe, der Gildemeister, schickt

Euch gleich zu einem Botengang. Er braucht dringend Giftpilze. Im Magic-Shop erfährt Ihr, daß diese Sorte Pilz sehr selten ist und nur in den Seewegs gedeiht. Am Boden einer vergammelten Truhe findet Ihr dann auch tatsächlich einige gelbe, schleimige Pilze, die der Beschreibung aus dem Magic-Shop gerecht werden. Kaum liefert Ihr die Pilze ab, gibt es keine Belohnung, sondern einen zweiten Botengang. Ihr sollt vom Eremiten-Platz eine Flasche mit einer Flüssigkeit holen. An dieser Stelle findet Ihr dann die Flasche. Erst wenn sie heil abgeliefert worden ist, seid Ihr offiziell Mitglieder der Diebsgilde und erhaltet 1250 Goldstücke Belohnung.

Aber Ihr wollt ja nicht nur aufgenommen, sondern ein richtiger Meisterdieb werden. Für solch ehrgeizige Naturen hat Swipe den richtigen Job. Er hatte vor längerer Zeit jemanden ausgesandt, ein Amulett aus dem Turm der Magier zu stehlen. Bis heute ist der Mann aber verschwollen. Wahrscheinlich ist er bei dem Diebstahlsversuch gescheitert. Wenn Ihr diesen Auftrag schafft, könnt Ihr Euch Meisterdieb nennen. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und ziehen los.

Die Suche beginnt im nächsten Pub. Dort hört Ihr, daß Euer Vorgänger sich schon länger im Nordwesten der Stadt aufhalten soll. Dort findet Ihr ihn zwar nicht, macht aber Bekanntschaft mit einer riesigen Ratte, die gerade ein Stück Papier frißt. Unter Lebensgefahr packt Ihr das Vieh und werft es gegen die Wand, wo es sich nicht in einen wunderschönen Prinzen verwandelt, dafür aber das Papier fallen läßt. Auf den kläglichsten Resten des Papiers steht, daß sich ein Käufer für das Amulett interessiert und sich mit dem Verkäufer im Dragon's Lair treffen wolle. Vorsicht sei geboten, weil Swipe einen neuen Meisterdieb auf das Amulett angesetzt habe (stolz schwelgt die Brust — Wir sind gemeint!). Im Dragon's Lair hören wir dann eine Unterhaltung, in der die Hütte vor der Stadt erwähnt wird. Ihr findet dort zwar niemanden, aber auf einer herrenlosen Scroll steht, daß Ihr mal versuchen solltet, in einem Pub eine Kellertür zu öffnen. Wenn Ihr genau das im Rat's Nest tut, wird zwar der Wirt ärgerlich, aber es fallen Euch erst danach zwei Typen auf. Sie erzählen, daß

# COMPUTER MARKT

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

No-Name Disk	3.5"	2 DD 10 St.	10,95
	3.5"	2 HD 10 St.	24,95
	5.25"	2 HD 10 St.	10,95
Farbband LC 10, schwarz, Nylon			
andere Farbbänder auf Anfrage			
7,70			

<b>HARDWARE</b>			
AMIGA Speicherverweiterung, 512 KB;			
virusgeschützte Uhr, abschaltbar	149,-		
Laufwerk 3.5" extern, AMIGA oder ST	199,-		
Laufwerk 5.25" extern, AMIGA	239,-		
EPSON LQ 400	599,-		
EPSON LQ 850	749,-		
CITIZEN Swift 24	769,-		
Farbplotter SW4	107,-		

<b>SOFTWARE</b>			
<b>C64</b>	<b>AMI</b>	<b>ST</b>	<b>PC</b>
Champions of Krynn	69,-	69,-	74,-
Dragon Flight	79,-	79,-	
Gunship	59,-	79,-	89,-
Heroes Quest	89,-	89,-	
Kick Off 2	44,-	64,-	64,-
Klax	54,-	54,-	59,-
Larry III	99,-	99,-	109,-
Legend of Fairhall	79,-	79,-	79,-
Loom	79,-	79,-	79,-
Midwinter	69,-	69,-	69,-
Oil Imperium	39,-	59,-	59,-
Praxis	49,-	69,-	64,-
Populous	69,-	69,-	69,-
Rings of Medusa	44,-	69,-	69,-
SimCity	49,-	64,-	69,-
Test Drive II	49,-	64,-	64,-
Their Finest Hour	74,-	74,-	74,-

#### Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.  
Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.  
Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.  
Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.  
Händleranfragen erwünscht!

## AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS

Hauptstr. 104 03615/2736  
A-8784 Trieben Mo.-Fr. 15-18 Uhr

<b>AMIGA</b>	
Chuck Yeager 2	699,-
Falcon Mission Disk II	499,-
Invest	599,-
Shadow of the Beast 2	749,-
Wings (1 MB)	749,-
512 KB A 500 intern	1190,-
1,8 MB A 500 intern	4290,-

<b>ATARI</b>	
Cadaver	649,-
Falcon Mission Disk II	499,-
Heroes Quest	849,-
Their finest Our	749,-
Wings of Death	649,-

<b>MS-DOS</b>	
Back to the Future II	649,-
Flight of the Intruder	849,-
LHX Attack Chopper	749,-
Railroad Tycoon	849,-
Silent Service II	999,-
Ultima VI	899,-

<b>Nintendo Gameboy</b>	
inkl. Spiel Tetris	1490,-
Alleyway	399,-
Golf	399,-
Super Mario Land	399,-
Quix	399,-
Solar Striker	399,-
Tennis	399,-
Batman	499,-
Pipe Dream	499,-

**C 64**  
Natürlich ständig alle Neuheiten lieferbar

Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus.

**Versand in ganz Österreich**

# FUNDUR

Computersoftware  
R. Duregger  
Hotline 02 02/76 39 08

<b>NEUHEITEN</b>	<b>AM</b>	<b>ST</b>
ANTHRO - Zusatzdisk zu I came from the desert	38,-	
AMERICAN DREAMS	69,-	*66,-
ARCADE	69,-	*66,-
AUSTERLITZ	68,-	68,-
BACK TO FUTURE II	67,-	67,-
BATTLEMASTER	75,-	75,-
BLOCK OUT	67,-	67,-
BLOODWICH DATA	68,-	38,-
BUCKAN	68,-	
CHRONQUEST II	69,-	69,-
CARMEN SANDYNO	76,-	76,-
CHAMPION OF KRYNN	68,-	68,-
CHAOS STRIKES BACK	68,-	68,-
CASTLE WARRIOR	69,-	69,-
CASTLE MASTER	84,-	84,-
CODEMARS GEMAN	84,-	84,-
COLONEL BEQUEST	93,-	93,-
COLONIS	53,-	53,-
CONSISTENT OF CAMELOT CORPORATION	69,-	69,-
DAMOCLES	69,-	69,-
DRAGON FORCE	69,-	69,-
DRAGON FLIGHT	72,-	*72,-
ESC FROM THE PLAN	49,-	49,-
F-39 RETAL	68,-	68,-
F-18 STEALTH II	72,-	72,-
FINAL COUNTDOWN	62,-	62,-
FLOOD	68,-	68,-
GUNSHIP	75,-	75,-
INSPECTOR GRIFFU	82,-	82,-
IMPERIUM	68,-	68,-
IVAROS	67,-	67,-
ITALIA 1990	62,-	62,-
JUMPER JACKSON	49,-	49,-
KHALAAN	68,-	68,-
KLAX	54,-	54,-
KNIGHTS OF CRYST	72,-	72,-
LAST NINJA II	68,-	68,-
LEG OF FEARHALL	75,-	75,-
LOOM	78,-	78,-
LOGO	68,-	68,-
LOST PATROL	67,-	67,-
MANCHESTER UNIT	62,-	67,-
NEURORANGER	69,-	69,-
PLAYER MANAGER	55,-	55,-
POOL OF RADI	68,-	68,-
POWERMASTER	64,-	64,-
ROBOT COMMANDER	62,-	62,-
SIM CITY	69,-	75,-
SPACE ROGUE	69,-	69,-
STARTRECK V	63,-	63,-
SHADOW WARRIOR	75,-	75,-
THEIR FINEST HOUR	75,-	75,-
TREASURE TRAP	68,-	68,-
TREAS. OF ISLAND	18,-	18,-
THUNDERSTRIKE	68,-	68,-
UNREAL	75,-	75,-
ULTIMA V	78,-	78,-
WARHEAD	67,-	67,-
WINGS	75,-	75,-

<b>NEUHEITEN C 64</b>	
BLOODWICH	42,-
CASTLE MASTER	39,-
CHAMPION OF KRYNN	69,-
CAVEMAN UGH	38,-
CHAMBERS OF SHAOLIN	84,-
E-MOTION	38,-
F-18 COMBAT	45,-
FUMERS QUEST	69,-
GUNSHIP	38,-
KICK OFF II	42,-
HEAVY METAL	42,-
KLAX	42,-
MIGHT Y MAGIC 2	42,-
POWERBAST	48,-
PIRATANIA	43,-
POWER	48,-
RAINBOW ISLAND	38,-
SCR. OF THE SIL. BL.	43,-
SECR. OF THE SIL. BL. THE FINAL CHESSCARD - Stockmodul.	198,-
ZOMBIE	38,-

<b>NEUHEITEN MS-DOS</b>	
BAD BLOOD	79,-
CD-ROMS DEF. OF ROME	79,-
CASTLE MASTER	70,-
CHAMPIONS OF KRYNN	69,-
CHRONQUEST I	70,-
CHRONQUEST II	74,-
CODEMARS GEMAN	88,-
CONSISTENT OF CAMELOT	69,-
FLIGHT OF I. INTRUDER	72,-
LEG. OF FEARHALL	72,-
LAST NINJA II	72,-
LHX-ATTACK CHOPPER	69,-
LIFE & DEATH	69,-
LOOM	65,-
MIDWINTER	69,-
MINSCAPE COLLECTION	89,-
RAILROAD TYCOON	38,-
SIM CITY TERR. ED	45,-
SILENT SERVICE II	80,-
ULTIMA VI	89,-
WOLFPACK	89,-
SOUNDTRACK	430,-
GAMERSKATER KARTE	290,-
AD-LIB SOUND CARD	77,-

je zusätzliche Software Preis info.  
\* Die zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar.

**FUNDUR**  
RUDOLF DUREGGER  
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1  
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)  
Versand per Nachnahme oder Vorkasse  
VR. Scheck portok. 5,- DM  
Kartenzahlungen können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

gestern ein Dieb ermordet worden sei. Wer dieser Dieb ist, wissen wir, wo er wohnte auch — in den Sewers. Tatsächlich: In den feuchten Höhlen findet Ihr auch eine Kiste, die nach Verwesung riecht. In der Kiste liegt der tote Dieb (igitt!). Er hält eine Kette in der erstarrten Hand, an der mal ein Amulett hing. Diese Information dürfte Swipe interessieren. Er gibt Euch für diesen Teilerfolg schon mal 500 Goldmünzen.

Aber der Auftrag hieß, das Amulett zu holen und nicht nur die Kette. Gerüchten zufolge soll das Amulett immer noch im Magierturm liegen. Bei Nacht und Nebel findet Ihr das gesuchte Schmuckstück im Geheimraum des Turmes. Bevor Ihr aber das Ding an Euch nehmen könnt, schlägt Euch jemand eine Flasche über den Schädel. Nach ein paar Stunden wacht Ihr benommen auf, das Amulett ist weg. Die einzige Spur sind die Scherben der Flasche, die man Euch über den Schädel geschlagen hat. Ihr findet heraus, daß in der Flasche mal Gift gewesen sein muß. Weitere Nachforschun-

gen in der Gilde und beim Heiler ergeben: so etwas kann nur der Eremit brauen. In dem Tagebuch des Einsiedlers findet Ihr dann auch die entsprechende Eintragung. Er hat das Gift an zwei Männer verkauft, die ins Schloß wollten. Weil sie ihn aber geärgert haben, sagte er ihnen, daß der Spezialdietrich zum Öffnen der Schloßtüren in den Ruinen sei (obwohl der doch im Steinbruch liegt). Da Ihr nun den richtigen Weg kennt, findet Ihr auch im Steinbruch einen alten, verrosteten Dietrich. Mit ihm ist es dann ein leichtes, ins Schloß einzubrechen. Dort liegt (endlich!) das Amulett. Wenn Ihr es nun an Swipe überreicht, gibt der Euch 5000 Goldstücke und den Titel eines Meisterdiebes.

Doch oh Schreck, die Freude währt nur kurz. Eine fremde Diebestruppe macht Eurer Gilde mächtigen Ärger. Klar, daß das nicht besonders fein ist. Zum einen plündern die Fremden Euer Gebiet, zum anderen werden dadurch die Anzahl der Wachen erhöht. Ihr wollt diesen Burschen natürlich das Handwerk legen. Die erste

Spur führt zum Magic-Shop, der letzte Nacht überfallen wurde. Leider ist der Besitzer ziemlich einsilbig und verrät nicht viel. Wenn Ihr aber im Dunklen bei ihm einbrecht, erfahrt Ihr mehr. Zum Beispiel findet Ihr einen Muff aus Wolfsfell und einen zerbrochenen Dietrich mit Wolfskopf. Um über diese ominöse Bande noch mehr Informationen zu holen, geht Ihr am besten ins Bugbear's Cave: Endlich eine heiße Spur. Die Kämpfe in der Arena sind neuerdings erheblich schwerer geworden, seit man Ottis den Ork eingestellt hat. Dieser finstere Arenakrieger soll früher mal ein Meisterdieb gewesen sein. Erst nachdem Ihr nun in der Arena den Ork erledigt, gibt der Euch neue wichtige Hinweise. Mit diesen Tips ausgestattet geht's wieder ins Bugbear's Cave. Dort sollen die Diebe der Grey Wolfs nach Rekruten suchen. Um Aufmerksamkeit zu erregen, einfach die Kellertür aufmachen. Sofort kommt ein getarntes Mitglied der Grey Wolfs und will Euch engagieren, wenn Ihr Euch mit Waffen auskennt. Bei

Tannas müßt Ihr Euch jetzt ins fünfte Scoreboard vorschießen. Daraufhin verrät Euch Tanna den geheimen Treffplatz der Wölfe: um Mitternacht vor dem Tempel. Dort sagt der Meister der Wölfe, daß wir ein Buch aus dem Turm der Magier stehlen sollen und es um vier Uhr morgens im Dragons Lair abzuliefern haben. Das Buch besorgen und zurück zum Pub zu gehen bereitet keine Schwierigkeiten mehr. Dort trifft Ihr auf den Chef der Wölfe, der einen Dietrich zum Öffnen des Schlosses haben will.

Mit diesen Informationen und der Beschreibung des Oberhauptes der Wölfe geht's zurück zu Swipe. Swipe kennt jetzt die Bösewichter und bittet uns, ihm etwas Zeit zu verschaffen und den Auftrag der Wölfe anzunehmen. In einem Pub erhalten wir die Information, daß der gesuchte Spezialdietrich beim toten Drachen liegt. Also holen und dann wieder ins Dragon's Lair. Dort treffen wir aber nicht die Wölfe, sondern Meister Swipe. Die Wölfe sind vertrieben und Euer Charakter erhält 20000 Goldmünzen *mh*



#### Versand und Laden

Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. DM 6,- Versandkosten.

Versand Ausland Vorkasse zuzügl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.

## MAGIC GAMES

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

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Testmöglichkeit auf 6 Systemen
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64



Erhard Schöne aus Hamburg liefert eine Lösung der Extraklasse, mit der das Rollenspielleben eine Freude ist. Viel Spaß im Tal von Faerghail!

"Legend of Faerghail" (LOF) ist ein Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale"-Reihe, man kann sogar alte Recken aus Bard's Tale I und Bard's Tale II mittels eines beigefügten Konvertierungsprogramms übernehmen. Allerdings wird man dann nicht alle in LOF vorkommenden Charakterklassen erhalten können. Ich habe für meine Party nur den Bard, der zum Paladin wird, und einen Magier übernommen und die restlichen Mitglieder neu "erschaffen". Die übernommenen Charaktere verlieren zwar ihre Fähigkeiten, haben aber mehr Trefferpunkte und Geld, was zu Beginn des Spiels von Vorteil ist.

Kurz etwas zum Hintergrund des Spielgeschehens: In der Region Faerghail ist die alte Ordnung von Gut und Böse durcheinandergeraten. Die seit alters her mit dem Menschengeschlecht verbündeten Elfen sind aggressiv geworden und verhalten sich den Menschen gegenüber feindlich. Die bösen Mächte erhalten immer mehr Zulauf, und die Existenz des Menschengeschlechts im Bereich der Stadt Thyn, dem Ausgangspunkt des Geschehens, ist bedroht. Man erhält als Spieler zunächst den Auftrag, in der benachbarten Stadt Cyldane um Hilfe zu bitten, und im weiteren Verlauf des Spiels, die Ursachen für dieses Chaos zu erforschen und das Böse zu vernichten.

#### Die Party

Es können bis zu sechs Charaktere auf die Party mitgenommen werden. Von Vorteil ist es, wenn man von Beginn an mit Charakteren spielt, die magische Fähigkeiten besitzen oder erwerben können. So können in LOF auch Kämpfer wie Paladin und Waldläufer ab der Erfahrungsstufe 4 Zaubersprüche erlernen; der Paladin die des Priesters, der Waldläufer die des Druiden. Neben einem Magier sollte man unbedingt noch eine(n) Heiler/in mitnehmen. Auf einen Dieb habe ich verzichtet und statt dessen eine Illusionistin mitgenommen. Diese kann ziemlich früh den Spruch "Türen öffnen" (manche Türen lassen sich auch mit Gewalt einrennen) und hat den Vorteil durch den Spruch "Magische Karte"

## Legend of Faerghail

in Verbindung mit der Kristallkugel ein Automapping eines gesamten Levels zaubern zu können. Zu beachten ist noch, daß nur Elfen Distanzwaffen (Schleuder, Bogen) benutzen können und dafür Extrapunkte erhalten.

#### Der Weg nach Cyldane

Nachdem Ihr Eure Party zusammengestellt und Euch beim Händler mit dem Nötigsten ausgerüstet habt, begeben Ihr Euch hinaus in die Wildnis, um die erste Aufgabe zu erfüllen. Laßt am besten einen Platz in der Party frei, denn vor der Stadt erwartet euch der Krieger Sigurd, den Ihr unbedingt auf Eurer ersten Erkundung mitnehmen solltet. Er ist ziemlich stark und kann jeden Charakter bis zu zweimal wiederbeleben, falls es nötig sein sollte. Ihr könnt übrigens in jedem Wirtshaus neue Partymitglieder aufnehmen, entlassen könnt Ihr sie auch in der Wildnis. Sie gehen dann selbst in ein Wirtshaus und stehen wieder zur Verfügung. Orientiert Euch erst mal am Stand der Sonne nach den Himmelsrichtungen und schlagt den Weg nach Westen ein. In der Nähe eines Wirtshauses trefft Ihr auf zwei Eingänge zu den Zwergminen, und eine gute Waffe (Heft der Kraft) läßt sich in dieser Gegend ergattern. Nehmt den nördlichen Eingang zu den Zwergenstollen, im südlichen stoßt Ihr auf ziemlich schwierig zu besiegende Gegner. Ihr solltet Anfangs alles an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mitnehmen, was Ihr bekommen könnt.

In der nächsten Stadt könnt Ihr es für die dringend zum Trainieren benötigten "Aurels" eintauschen. Im ersten Level der Minen ist die Kristallkugel versteckt (ziemlich am Anfang im Nordteil), die Euch beim Kartieren hilft. Das Amulett, das Ihr zu Beginn erhalten habt, besitzt Ihr doch öffentlich noch? Es wird später noch sehr wichtig sein. Nun gilt es erstmal, den Ausgang (Notausgang) in Richtung Westwelt und Cyldane zu finden. Dazu begeben Ihr Euch hinunter in den zweiten Level. Hier liegt auch der Stahl Schlüssel, ohne den ihr die Tür nicht öffnen könnt. Weiter hinab in das Stollensystem solltet

Ihr vorerst nicht gehen. Habt Ihr den Schlüssel gefunden (im Südosten dieses Levels), könnt Ihr den Gang im Nordwesten ans Tageslicht emporsteigen. Hier im Westteil der Wildnis schlägt ihr euch nach Nordwesten durch, bis Ihr die Stadt Cyldane erreicht habt. Eure erste Aufgabe ist damit bestanden, und Ihr bekommt einen neuen Hinweis, was zu tun ist. Seid nicht traurig, wenn Sigurd Euch jetzt verläßt, Ihr werdet bald neue Weggefährten treffen. Den Westteil solltet Ihr grundsätzlich nicht mit der kompletten Party bereisen, da Ihr sonst einige wichtige Dinge nicht erhalten könnt. In Cyldane verkauft Ihr alles Überflüssige im Laden und trainiert am besten beim Zutrat die verschiedenen Sprachen. Dadurch steigert sich die zum erfolgreichen Zaubern unbedingt notwendige Konzentrationsfähigkeit Eurer Helden, und Ihr kommt auch mit unterwegs auftauchenden Gruppen besser ins Gespräch und könnt eventuellen unliebsamen Kämpfen aus dem Wege gehen.

#### 4. Die Abtei von Sagacita und die Katakomben

Frisch gestärkt und ausgeruht und wohl schon mit einigen neuen Zaubersprüchen versehen, begeben Ihr Euch nun an die nächste Aufgabe; die Erforschung der südlich von Cyldane gelegenen Abtei von Sagacita und ihrer Kellergewölbe, den Katakomben. Im ersten Level solltet Ihr Euch den gut versteckten Lichtbringer (im Nordosten) und einen magischen Schutzring (im Westen) nicht entgehen lassen. Öfteres Abspeichern des Spielstandes ist hier schon angesagt, denn einige Magier beherrschen absolut tödliche Sprüche. Priester, denen Ihr begegnet, solltet Ihr nach Möglichkeit nicht bekämpfen. Sie lassen sich in den meisten Fällen zu einem kampflösen Abzug überreden, was Euer Verhandlungsgeschick für spätere, härtere Auseinandersetzungen erhöht. Den Mönch mitzunehmen hat noch keinem geschadet. Ein Stockwerk tiefer befindet sich die umfassende Bibliothek des Klosters, in der Euch die erste Hälfte eines zerrissenen Bu-

ches nähere Informationen zu den Vorgängen in Faerghail in früherer Zeit liefert. Im Westen findet Ihr das Einstiegsloch zu dem verzweigten unterirdischen Gängesystem der Katakomben. Hier gibt es die ersten Fallen, die Eurer Party das Leben schwermachen, und neben einer Karte, die auf eine Abbildung im Handbuch verweist, vor allem den zweiten Teil des zerrissenen Buches zu holen. Man muß übrigens zu allen Kartennummern, die im Spiel erscheinen vier dazuzählen, um die richtige Karte im Handbuch zu finden (jedenfalls bei der mir vorliegenden Ausgabe des Handbuches ist es so). Steigt Ihr im äußersten Südosten tiefer in die Katakomben hinab, findet Ihr gleich mehrere wichtige Sachen. Um überhaupt wieder zurückkehren zu können, müßt Ihr das Seil finden. Das liegt gleich neben der von Speeren durchbohrten Leiche im Osten. Sucht auch nach dem Schutzring und einem Erfahrungstrank, der einen Charakter eine Stufe höher bringt. Eine Heilquelle im Süden regeneriert Eure Wunden. Den Steinsarg müßt Ihr trotz seines Gewichtes unbedingt mitnehmen, da er Euch später noch gute Dienste erweisen kann. Außerdem ist in diesem Level noch ein "aufblasbarer Gummidrache" versteckt (gleich hinter der Mauer am Nordende des langen Ganges nördlich vom Eingang, an den Ihr aber wohl nicht herankommen könnt, da Ihr ja keine Wände einreißen könnt (jedenfalls jetzt noch nicht)). Nun solltet Ihr Euren Leuten wieder etwas frische Luft gönnen, Ihr habt Euch doch das Einstiegsloch auf der Karte markiert, oder? Zurück in Cyldane könnt Ihr alles nicht Notwendige verkaufen, es steht Euch bei späterem Gebrauch beim Händler in Thyn auch zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr mit geschicktem Feilschen Euer Verhandlungsgeschick steigern.

#### Das Orakel

Beim Herumstreifen im Westteil werdet Ihr im Norden auf den Eingang zum Orakelgelände treffen. Nehmt auf jeden Fall den Priester Ihl Kazar, der sich Euch als Begleiter anbietet, in die Party auf, den Burschen könnt Ihr später noch sehr gut gebrauchen. Jetzt heißt es leider bis zur nächsten POWER PLAY warten. Dann versorgen wir Euch auch mit exzellenten Karten.

# LIFETIMES ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erfählich für Atari ST (SW & Color-Disk) Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, 3,5" oder 5,25", Maus erforderlich). Jeweils ab 92,- € BRUTTO.

Erfählich im gutsortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,- €**, oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 NV-Gebühr.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...  
TELEFON: 0 23 61 1 82 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14



## SCHUMMEL-ECKE

### Starquake (ST)

Roger Zemp aus Niederbipp in der Schweiz hat in "Starquake" auf dem Atari ST einige Telemporter gefunden. Dann telegortiert mal schön:  
CWOVE DAVRO  
TSOIN SOCHI  
ROKEA KALED  
SOLUN CHING  
KWANG FLIED  
HINDI BORNO  
LUANG VW

### Legend of Fearhail (Amiga, ST)

Wer schnell mal einen Rang höher kommen möchte, sollte den oder die Charaktere im Kampf sterben lassen. Danach eilt man zum Tempel und läßt sich wiederbeleben. Nun muß der Charakter genügend Erfahrungspunkte haben, um in den nächsten Rang aufzusteigen. Diesen recht kostspieligen Tip schicken uns Markus Adler und Steffen Haas aus Marbach. VW

### The Plague (Amiga)

Drückt man im Ladebild die linke Maustaste (bitte festhalten) und dann den Feuerknopf am Joystick, erhält man im Spiel unendlich viele Leben. Diesen Tip schickte uns Oliver Detjen aus Brinkum. VW

### Xenon II (MS-DOS)

Malte Sievers hat die Lösung für alle frustrierten Megabaster. Habt Ihr im Menü Eure Grafikarte gewählt, dann startet das Programm nicht mit "Return" sondern mit "F7". Ist das Spiel geladen, dann genügt ein Druck auf die "I"-Taste, und Euer Flitzer ist unzerstörbar. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe den fünften Level ansehen. VW

### Venus-The Flytrap (Amiga)

Summ, summ, Biennen summ herum. Boris Gulbinski aus Nienstädt ist unter die Insekten gegangen und hat ein paar Codewörter gefunden.  
Level 2 MANTIDS  
Level 3 CICADAS  
Level 4 PSYLLIDS  
Level 5 PIERIDS  
Level 6 SATYRID  
Level 7 LYCAENID VW

### Prophecy I (Amiga)

Alexander Birnbauer aus Wien hat alle Codes für das neue Amiga-Spiel herausgefunden:  
IMAGITEC GUSTAVUS  
JOJO SRN NINJASDL VW

COMPUTERSPIELE	AMIGA	ST	PC	D 54	Beleg. Nr.	5,00	87,00	—
Academy II	47,90	47,90	—	—	Warner	47,90	47,90	47,90
Class Strife Race	61,90	61,90	—	—	Thornburg Spain	90,90	90,90	—
Commander II	62,90	62,90	—	—	Pezarcid III	58,90	58,90	—
F 19 Stealth Fighter II *	72,90	72,90	192,90	—	Powerloger III	79,90	79,90	—
Planet Bomber 2 + 1	69,90	69,90	—	—	Risk Strateger 2	69,90	69,90	69,90
Planet II	62,90	62,90	—	—	Silver of Silver Blauz (1 MS-DOS)	75,90	75,90	69,90
Planet III	62,90	62,90	—	—	Silver of the West (1 MS-DOS)	72,90	—	—
Planet IV	62,90	62,90	—	—	The Pigeon II	59,90	—	—
Nerves Quest (1 MS-DOS) *	68,90	68,90	68,90	—	Thunderbird II	69,90	69,90	69,90
PC Color World Chess (1 MS-DOS)	90,90	90,90	90,90	—	Wasteland	79,90	72,90	80,90
King Quest 4 (1 MS-DOS) *	69,90	69,90	79,90	—	—	—	—	—

**Deutschland steht Kopf!**  
Mit \* gekennzeichnete Titel auch auf 3,5" lieferbar.  
Vorkasse +5,90 DM  
Ausland nur Vorkasse +9,90 DM

SEGA MEGA DRIVE	New Zealand Story	77,90	PC ENGINE	Legendary Ace II	69,90
Air Driver	Phantasy Star II	129,90	Beach Volley	Pezarcid	69,90
Balloon	Planet Saga II	109,90	Blodia	Harkan Saga II	69,90
Cyberball	Sokoban	59,90	Cyberzone	Sokoban	69,90
E-Swat	Super Monaco GP (NTSC)	69,90	Devil Crash	San Sui II	79,90
Ghosts'n Goblins	—	—	Condemned	Super Star Soldier	99,90
Herzog II	Thunderforce III	69,90	Formula Soccer	Yeyus	99,90
Inspector X	Vermillion	79,90	Klax	CD Vests II	129,90
Motowalker	Tajiri	69,90	—	—	—

## COMPY/SHOP

COMPUTERSPIELE  
AMIGA / PC

Wir haben eine große Auswahl an Spielen für Ihren Amiga oder Ihren PC!

Schauen Sie doch mal bei uns rein!

Atari LYNX ... 398,00 DM  
Nintendo GAME BOY ... 169,00 DM  
Speichererweiterung Amiga 500 inklusive Uhr ... 178,00 DM  
und vieles mehr!

Gneisenastr.29 - 4330 Mülheim Ruhr  
☎ 0208-497169 / 496178



## DR. BOBO ANTWORTET

### Die Antwort zu Hillsfar

Oliver Kluge fragte in der POWER-PLAY 8/90 nach dem

Buch des Wissens im Spiel "Hillsfar". Der Schmökler war im Magierturm nicht zu finden. Thomas Wiegand aus Hamburg hat den Geheimgang im Magierturm abgesehen und

dort das Büchlein gefunden. Zur Not den Gang mehrmals betreten. vw

## Bard's Tale III

Andreas Schwederski aus Wesseling hängt in der letzten Dimension "Malefia" fest. Er steht dem Oberfiesling Redbeard gegenüber und bräuchte dringend das sagenumwobene Deathhorn. Aber wo findet man das nur? vw

## Ninja Spirit (ST)

Möchtet Ihr als Ninja unsterblich werden, dann solltet Ihr ausprobieren, was Manfred Hoffmeister aus Frankfurt vorschlägt. Mit "F9" das Spiel stoppen. Nun die linke "Shift"-Taste drücken. Das Spiel startet wieder, und Ihr seid unverwundbar. Was will man mehr? vw

## Die Antwort zu Starlight II

Ilias Soebjanto und Thorsten Kloos aus Schwieberdingen können Andreas Morlo helfen. Er sucht verzweifelt nach dem Transmitter-Key auf dem Humming-Stone-Planeten.

Der Transmitter-Key befindet sich laut Legh-Riddle der Dweenle ("Round a Star fallen four is a World of Humming Stones. There were Nothing meets Nothing the Transmitter Key awaits our Return"), dort, wo "nichts nichts trifft", also bei den Koordinaten 0,0 des Humming-Stone-Planeten. vw

## Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt ist bei "Dragon Wars" schon ziemlich weit herumgekommen, ist dabei aber auf zwei Probleme gestoßen.

— Irkalla, die Herrscherin der Unterwelt, hat seiner Party den Auftrag gegeben, den Schädel ihres Sohnes Roba zu ihr zu bringen. Er hat den Schädel zwar gefunden, weiß nun aber nicht, wo er ihn abgeben soll, um seine Belohnung zu kassieren.

— Kann man die steinerne Zwerge in der "Dwarf Clan Hall" wieder zum Leben erwecken? Wenn ja, wie? vw

## Die Antwort zu Ultima V

Holger Lapuse aus Bremerhaven kann die Fragen von Guido Möbus und Henning Maruhn beantworten.

Um an die "wooden box" zu kommen, muß man zuerst einmal den südlichsten Leuchtturm der Hauptinsel besuchen. Dort trifft man den früheren Musikmeister Lord British. Dieser kann einem das Notenspielen auf der Harpsicord beibringen. Man erhält von ihm einen Code, mit dem man Noten in Zahlen umwandeln kann. Diese Zahlen spielt man dann anstelle der Noten auf dem Harpsicord. Jetzt geht man in die Kammer des Lord British und setzt sich vor das Instrument. Nun wandelt man die erste Zeile des im Handbuch abgedruckten Liedes "Stones" in Zahlen um und spielt sie anschließend. Und siehe da, Sesam, öffne dich!

Die Mauer im Dungeon "Dezeit" läßt sich mit der bewährten Methode des "pushing" öffnen. Zuerst schnappt man sich die Fackeln, und dann heißt es schieben, was das Zeug hält. Ihr müßt mehrere Stellen ausprobieren. vw

# Joysoft



Find'ich besser!

## POOL OF RADIANCE

Das langerwartete Rollenspiel für Amiga (1 MB)

Amiga . . . . 69.90

## INVEST

komplett in Deutsch

Amiga . . . 69.90

## MS-DOS

Buck Rogers *	79.90
Cadaver *	69.90
Days of Thunder *	69.90
Future Wars *	64.90
Gold of the Aztecs *	64.90
Guns & Butter *	79.90
Jack Nicklaus II *	89.90
King's Bounty *	74.90
Last Ninja 2 *	64.90
Midwinter *	69.90
Navigator 4.0 *	59.90
Rapcon *	79.90
Satan *	59.90
Silent Service II *	89.90
Wonderland *	89.90

## AMIGA

Anarchy *	69.90
Battlemaster *	74.90
Buck Rogers *	79.90
Days of Thunder *	69.90
Dragon Wars *	69.90
Gold of the Aztecs *	64.90
Immortal *	69.90
Jane Seymour *	64.90
Lords of Doom *	74.90
Magic Fly *	69.90
Operation Stealth *	64.90
Prince of Persia *	69.90
Satan *	59.90
Shadow of the Beast II **	79.90
Time Machine *	64.90

## WINGS

Lucasfilm setzt Sie in einen Popeldecker

Amiga . . . . 69.90  
Amiga(dt) . 79.90

## UMS II

Der verbesserte Militärsimulator

Amiga . . . 74.90  
MS-DOS . . 74.90  
Atari ST . . 74.90

## ATARI ST

Anarchy *	49.90
Battlemaster *	64.90
Combaracer *	49.90
Days of Thunder *	69.90
F 16 Mission Disk II *	49.90
Gold of the Aztecs *	49.90
Immortal *	69.90
It came from the Desert *	69.90
Jane Seymour *	64.90
Legend of Fairghall *	74.90
Lords of Doom *	74.90
Operation Stealth *	64.90
Oriental Games **	69.90
Satan *	59.90
Time Machine *	64.90

## KOSTENLOS

gibt's geballte Informationen von uns. In unserer ausführlichen Preisliste findet man nicht nur Beschreibungen zu vielen Spielen, sondern oft auch Angaben, welche Hardware (Speicherplatz, Grafikkarte etc.) die Programme benötigen. Und was wir sonst noch alles anbieten (z.B. Lynx & Game Boy). Kostenlos legen wir auch vielen bei uns gekauften Game-Boy-Spielen deutsche Kurzanleitungen bei. Interessiert? Einfach mal anrufen - rund um die Uhr! Unsere kostenlose Preisliste kommt sofort.

**KÖLN 41**  
Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 44 30 56  
**KÖLN 1**  
Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

**BONN**  
Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26  
**DÜSSELDORF 1**  
Pempelfort Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (\* = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusehen. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

**02 21 - 44 30 56**



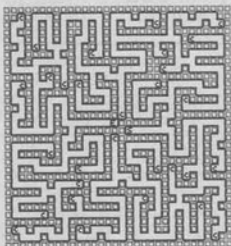
## Tennis (Game Boy)

Alexander Beckmann aus Miesbach hat eine recht seltsame Methode entwickelt, seine Aufschlagsspiele bei "Tennis" grundsätzlich zu gewinnen. Werft den Ball einfach in die Höhe und schlägt genau dann danach, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Ihr werdet ihn verfehlen: Geht einfach einen kleinen Schritt nach rechts, so daß Euch der Ball auf den Kopf fällt. Das war's schon, Ihr habt den Ballwechsel gewonnen. Also immer schön mit Köpfchen spielen. *wi*

## Chip's Challenge (Lynx)

Lange hat's gedauert, jetzt ist der Lynx-Hit "Chip's Challenge" endgültig bis zum letzten Level durchgespielt. Klaus Weid aus Windsbach bietet uns die Codes der restlichen acht Levels sowie als kleinen Bonus eine Karte des Schlußlevels 144. *wi*

Level	Code
137	HPPX
138	LUJT
139	VLHH
140	SJUK
141	MCJE
142	UCRY
143	OKOR
144	GVXQ



"Chip's Challenge": der ultimative Level 144 im Miniformat

## Moonwalker (Mega Drive)

Risikofreudig ist anscheinend Tim Wilken aus Jever, der es tatsächlich wagt, sich seine Mega-Drive-Module zu kaufen, ohne unseren Test abzuwarten. Seine Tips zu "Moonwalker":

In Level 2.3 müßt Ihr mit der Magic-Taste den Kanaldeckel öffnen, um zwei Kinder zu befreien. *wi*

In Level 3.2 solltet Ihr die Sternschnuppen fangen, um Euch in einen Roboter zu verwandeln.

In Level 4.3 könnt Ihr ein Kind vor ungewisser Zukunft retten, indem Ihr direkt beim Wasserdruck das Joypad nach oben drückt. In den Levels 5.1 bis 5.3 schließlich zerstört Ihr mit den Computern auch gleichzeitig die Laserkanonen. *wi*



## Live Force (Nintendo)

Der folgende Tip von Christian Krüger aus Erding ist wirklich nur etwas für beinhardtige Egoisten: Spielt man "Live Force" im Zweispielmodus, kann ein Spieler, der kein Leben mehr besitzt, durch gleichzeitiges Drücken der beiden Feuertasten dem Mitspieler eins abnehmen. *wi*

## Air Diver (Mega Drive)

Ein wenig Unsterblichkeit gefällig? Zumindest bei "Air Diver" kein Problem. Ken Takeda verrät Euch wie: Wählt auf der Landkarte einen Ort an, der normalerweise nicht anwählbar ist (z.B. das Meer). Halten den Startknopf gedrückt und gebt hintereinander

A B C B A A B C B A B ein. Falls Ihr jetzt ganz normal einen Kontinent anwählt, könnt Ihr diesen als Unsterblicher durchspielen, vorausgesetzt Ihr haltet "Start" gedrückt. Falls Ihr "A" gedrückt laßt, kommt Ihr direkt zum jeweiligen Ace-Pilot, falls "B", könnt Ihr sofort gegen den Endgegner antreten. *wi*



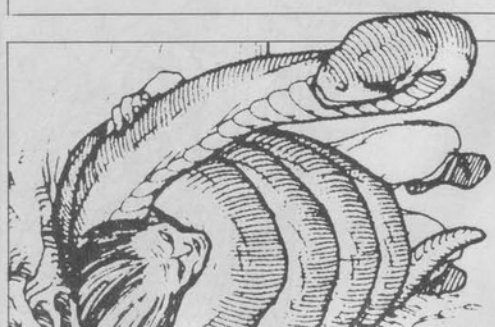
Leider, leider sind auch diesen Monat die knallbuntgemalten Karten wieder stapelweise bei uns eingetroffen. Zum Anschauen natürlich sehr schön, zum Abdrucken leider ungeeignet (Kopieren macht die ganze Angelegenheit nur noch "schwammiger"). Dabei hätten wir die Hilfe aller Kartenzeichner und Levelvermesser unter unseren Lesern wirklich nötig. Bitte denkt also daran, noch bevor Ihr Euch in die Arbeit stürzt: Helles Papier und schwarzer Strich, erfreut den Leser und auch mich (oder so ähnlich).

Ist Euch eigentlich jemals aufgefallen, daß es unter den Heerscharen an Gegnern bei "Super Shinobi" nur eine einzige Sorte von Sprites gibt, die nicht ihr Leben aushauchen, wenn sie vom Spieler besiegt worden sind? Füttert man die niedlichen Ninja-Kämpferinnen der späteren Levels mit Triten und Shuriken, sinken sie vor dem Spieler anmutig in die Knie, anstatt wie ihre männlichen Kampfgenossen zu explodieren. Über das Frauenbild der Japaner sollte man einmal nachdenken...

Apropos Japaner: Durch den Namen "Paranoia" (Verfolgungswahn, Angst) aufmerksam geworden, machte ich kürzlich den Fehler, dieses Spiel des japanischen Herstellers Natxat auf meiner PC-Engine "anzuspielen". Als mir das schweißgetränkte Joypad

nach einigen Stunden endlich aus der Hand rutschte, wußte ich: Dieses Schießspiel trägt seinen Namen zu Recht. Es simuliert doch tatsächlich Bildstörungen und Systemabstürze, also Dinge, vor denen jeder Japaner (und POWER PLAY-Redakteur) eine Heidenangst haben muß. Das Spiel beginnt mit dem gefürchteten "White Noise"-Rauschen und produziert noch während des ersten Levels astreines Bildschirmflackern (oder lag's doch an meinem Monitor?). Danach fressen diverse Aliens fette Löcher in den Hintergrund. Später kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus: Der R-Type-Clone beginnt langsam aber sicher auseinanderzufallen! Darüber hinaus ist Paranoia das erste Spiel, das auch den ausgebufftesten Weltraumkämpfer bewußt an der Nase herumführt. Unlogisch oder unfair ist es an keiner Stelle, trotzdem verbrachte ich Stunden damit, Hindernissen auszuweichen, durch die ich auch einfach hätte hindurchfliegen können. Spielt diesen Alptraum doch einfach mal an.

Für "Thunderforce III"-Spieler dürften die schlaflosen Nächte hingegen vorüber sein. Videospiel-Prof Ken Takeda verrät Euch, wie Ihr unter Euren Erzfeinden so richtig aufräumen könnt. "Ausverkauf der Extrawaffen", unser erster "Videospieltipp des Monats":



## Tatsuin (PC-Engine)

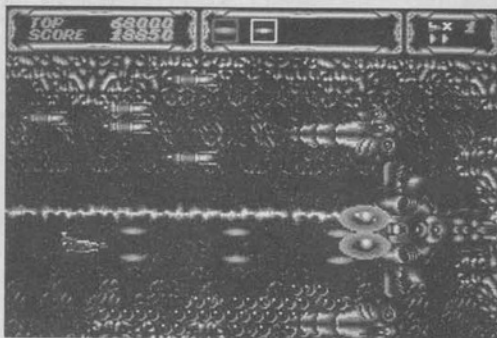
Wie mache ich das Beste aus meinen Bomben? Bernhard Schade aus Bottrop verrät Euch, wie Ihr bei "Tatsuin" mit nur ein oder zwei Bomben auch den dicksten Endgegner aufs Kreuz legt. Ihr müßt einfach, kurz nachdem Ihr eine Bombe geworfen habt, das Spiel mit "Start" unterbrechen, einen Augenblick warten und schließlich die "Start"-Taste in schneller Folge mehrmals hintereinander drücken. Läuft alles glatt, müßten Wirkung und Durchschlagskraft um ein Vielfaches über der eines normalen Bombenabwurfs liegen. Vom Gegner dürfte danach jedenfalls nicht mehr viel übrig sein. *wf*



# TIP DES MONATS

## Thunderforce III (Mega Drive)

Der Traum aller Thunderforce-Piloten geht in Erfüllung: Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr alle Extrawaffen der Action-Orgie "Thunderforce III" direkt anwählen könnt. Fangt ganz normal an zu spielen und begehbt Euch dann in den Pausemodus. Dort drückt Ihr das Joypad zehnmal nach oben, dann nach unten, drückt



"B", unten, "B", ein letztes Mal nach unten und noch einmal "B". Jetzt könnt Ihr mit "B" Extrawaffen "kaufen", mit "C" wieder ablegen. Falls Ihr jetzt das Spiel mit "A" und Start wieder beginnt, bekommt Ihr noch zwei "Claw" als Bonus dazu. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist feuern, feuern, feuern... *wf*

## Super Hang On (Mega Drive)

Auf einen kleinen Fehler in den PowerTIPS der Juli-Ausgabe machte uns Christian Schröter aus Hortmar aufmerksam. Sorry an alle bankrotten Motorradfahrer. Zur Berichtigung hier das korrekte Paßwort, das den "Super Hang On"-Spieler im Handumdrehen zum Multi-Multimillionär macht:

51B04000A05000  
70J0CG976ACMGI

Viel Spaß beim Einkauf! *wf*

# GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive

Nur Versand Kein Ladenverkauf

### AMIGA-SEGA

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Populous	66,00
Balance of Power	19,00	Heroes of the Lance	66,00	Powermonger	66,00
Bard's Tale II	60,00	Hilfsart dt.	66,00	Projectyle	66,00
Bard's Tale III	a.A.	Hitchhiker's Guide	46,00	Questron 2	53,00
Bloodwych	63,00	Hount of Shadow	66,00	Red Storm Rising	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Resolution 101	53,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Rick Dangerous II	a.A.
Carmen Santiago	64,00	Iron Lord	66,00	Roadwar 2000	26,00
Castle Master	56,00	Jeanne D'Arc	46,00	Space Quest 3	80,00
Champions of Krynin	65,00	Jumping Jack Son	51,00	Space Rouge	73,00
Chaos strikes back	63,00	Kampfgruppe	39,00	Speedball	26,00
Chuck Yeager's	a.A.	Khalain	66,00	Super Wonderboy	32,00
AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Supremacy	a.A.
Cin & Gribbage	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colone's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Terets of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax	49,00	Tetris	26,00
Conquest of Camelot	93,00	L&M Spiel	46,00	The President is missing	60,00
Damocles	63,00	Legend of Fairhail	73,00	Their finest hour	73,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Theme Park Mystery	63,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Time & Magic	26,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turn it	46,00
Dungeon Master dt.	63,00	Midwinter	66,00	Turrican	53,00
Dungeon Quest	63,00	Might & Magic 2	73,00	Two to one	46,00
Elite	66,00	Millenium 2.2	32,00	Ultima 3	46,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	M.U.D.S.	a.A.	Ultima 4	63,00
Faery Tale	53,00	Neuromanacer	60,00	Ultima 5	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Oil Imperium	53,00	Ureval	73,00
Frod	66,00	Omega	73,00	Vermeer	63,00
Halls of Montezuma	66,00	Pirates	66,00	Wall Street Wizard	53,00
Hammerfest	63,00	Player Manager	53,00	War in middle earth	53,00
		Police Quest 2	73,00	Zombi	66,00
		Pool of Radiance	63,00	Zork 2	73,00

SEGA Master System 259,-

SEGA Mega Drive 456,-

NEUERSCHINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

# NEU

VERLEIH VON  
SPIELMODULEN

für

SEGA-  
NINTENDO-  
MEGA-DRIVE-  
PC-ENGINE

Geringer Jahresbeitrag,  
keine Verpflichtung.

START: 1.06.90

Sie erhalten fast alle Spielmodule.

Fordern Sie das Infoblatt an.  
Schreiben Sie an

SM-Verleih

Alois Pielmeier  
Hermann-Löns-Str. 17  
8430 Neumarkt

oder rufen Sie einfach an  
von Mo.-Fr. 14 - 19 Uhr.

Tel. 091 81/3 21 94



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für

AMIGA 500 auf 1MB

DM 144,-

(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 184,-

(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungssport)

AMIGA / ST

Bomber-Mission Disk 44,90 44,90

Champions of Krynin 69,90 -

Corporation 64,90 64,90

Damocles 74,90 74,90

Dragon Flight 64,90 64,90

Dungeon Master 64,90 64,90

Falcon F-16 74,90 74,90

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

Falcon (Mission-Disk III) 54,90 54,90

F-29 Retaliator 64,90 64,90

Imperium 69,90 69,90

Kick off 2 64,90 64,90

Klax 54,90 54,90

Legend of Faerghail 69,90 69,90

Lost Patrol 64,90 64,90

Pirates 69,90 69,90

Red Storm Rising 69,90 69,90

Sim City 74,90 74,90

Their finest hour 79,90 79,90

Wings 74,90

C-64 / IBM weiterhin im Programm

Täglich preiswerte Neuheiten!

Info per Telefon!

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

Am Klarsprung 11, 5620 Velbert 1

Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-19 Uhr

Sa 9-12 Uhr

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

\* SNK NEO GEO \*

\* PC ENGINE \*

\* GAME BOY \*

\* SEGA MEGA DRIVE \*

\* PCs \*

\* AMIGA \*

\* ZUBEHÖR \*

\* BÜCHER \*

\* PROGRAMMVERLEIH \*

nur IBM, AMIGA - kein Versand

**RUFEN SIE AN,  
WIR HABEN  
WAS SIE WOLLEN!**

**HSC  
HARD'n SOFT GMBH**

HOMBERGER STRASSE 72  
4130 MOERS  
TELEFON 02841/170150  
FAX: 02841/170159

## Gates of Zendocon (Lynx)

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch: Vor Monaten begannen wir mit dem Abdruck einer Paßwortliste für "Gates of Zendocon". Weiter als bis zum Level 28 sind wir auf diesen Seiten leider nie gekommen. Thomas Rode aus Düsseldorf half uns nun endlich auch mit den restlichen 23 Paßwörtern aus. Der Vollständigkeit halber hier die komplette Aufstellung aller Paßwörter. Ach ja, der Endkampf findet übrigens in ZETA (über NEAR zu erreichen) statt. wi

dem Staub zu machen. Habt Ihr den Code also eingegeben, geht Ihr am besten gleich durch die Tür in den Raum, in dem der Supercomputer stand. Noch im Türrahmen solltet Ihr das Joypad nach rechts drücken, denn so gelangt Ihr direkt in einen Nebenraum. In ihm residierte übrigens einst der Oberbösewicht. An der Nordseite befinden sich drei Fluchtausgänge. Nehmt den linken und fahrt mit dem Aufzug zweimal nach oben. Schon seid Ihr in Sicherheit, alles explodiert, und das Spiel ist gelöst. Der Code:  
"\*\*\*\*\*" 3\*\*\*\*\*N Y3H29 936\*\*\*"  
2£2"3 wi

01	BASE	14	RAZE	27	ZETA	40	BETA
02	ZYBX	15	TRYX	28	XRAY	41	NEST
03	XRXS	16	STYX	29	RATT	42	EBYX
04	ANEX	17	YARB	30	NYET	43	ZEST
05	NEAT	18	BREX	31	ROXX	44	ZORT
06	YARR	19	SEBB	32	NERB	45	BRAN
07	EYES	20	SNEX	33	TREY	46	STAB
08	NYXX	21	ZAXX	34	STAR	47	BOXX
09	ZYRB	22	BROT	35	SSSS	48	TENT
10	SRYX	23	STOB	36	TRAX	49	NEAR
11	BARE	24	XTNT	37	ZEBA	50	ROXY
12	STAX	25	BOTZ	38	TERA	51	NEXA
13	SZZZ	26	SNAX	39	BYTE		

## Ghostbusters (Sega)

Auch bei der Geisterjagd muß von nun an nicht mehr geknausert werden. Thomas Reissmann aus Frankfurt bietet Euch einen Tip, der Euch bei "Ghostbusters" genau 46400 Dollar aufs Konto zaubert. Ihr gebt als Namen einfach die Initialen T.H., als Kontonummer 535634145 ein, und schon seid Ihr wieder in den schwarzen Zahlen. wi

## Metal Gear (Nintendo)

Zum leider fehlerhaft abgedruckten "Metal Gear"-Paßwort in POWER PLAY 9/90 ("tschuldigung) hier noch ein megamächtiger Code von Matthias Kaiser aus Nürnberg. Damit wird ein Selbsterstörungsmodus aktiviert, der das Ende des Supercomputer und des Outer Heaven bedeuten dürfte. Aber Vorsicht: Auch Ihr habt dann nur noch ein paar Minuten Zeit, um Euch aus

## Super Darius (PC-Engine)

Etwas für ganz Uner-schrockene:

Ken Takeda verrät, wie man beim Ballerklassiker "Super Darius" gegen alle 26 Endgegner antreten kann. Daß man für so ein Unterfangen die nötige Hardware braucht, dürfte klar sein. Engine, CD-ROM, 5-Player-Adapter und zwei Joypads müßt Ihr Euer eigen nennen, sonst geht nichts. Zuerst schließt Ihr den Adapter und die beiden Joypads an (Pad 1 in I, Pad 2 in II). Im Titelbild drückt Ihr dann gleichzeitig "Oben", "I" und "Run" auf Pad2 sowie "Unten" und "Select" auf Pad 1.

Nicht loslassen. Jetzt drückt Ihr auf Pad 1 noch zusätzlich "Run", und die Frage "26 Tai Tatakae Masuka?" erscheint auf dem Bildschirm. Gut, daß Ken des Japanischen mächtig ist, sonst hätten wir wohl nie erfahren, daß das nichts anderes heißt als "Kannst Du gegen 26 Gegner kämpfen?" wi



## Devil Crash (PC-Engine)

Codes, brandheiß: Gebt MBPEBOAJDE ein, und der teuflische Flipper "Devil Crash" läßt sich dazu herab, Euch 645 724 500 Punkte gutzuschreiben.

Ach, hätt' ich beinahe vergessen: Unbegrenzt viele Kugeln besitzt man danach auch noch. Danke an Pinball-Wizard Herbert Funken, der Euch zu dem rät, das Paßwort DEVIL CRASH einzugeben. Überraschung! *wi*

## Super Shinobi (Mega Drive)

Erst die gute Nachricht: Dennis Alexander Wälken aus Gelsenkirchen-Horst verrät Euch hiermit die Verstecke aller (Doppel)-Extraleben. Im Level 1.2 von "Super Shinobi" müßt Ihr zwischen den Bambusaufzügen nachschauen, in 2.1 nach dem dritten Baumstamm, in 3.2 beim zweiten Lift, am Boden der zweiten Etage; schließlich in 5.2 auf der vorletzten Plattform.

Jetzt die schlechte Nachricht: Dennis meint, Ihr solltet, sobald Ihr Euch ein Extralebenpaket geholt habt, sofort Selbstmord begehen. Danach könnt Ihr Euch, womit wir wieder bei den guten Nachrichten wären, die beiden Extraleben noch einmal holen. Wiederholt das Spielchen ein paar mal, und Ihr verfügt über einen hübschen Vorrat an Leben. *wi*



## Kid Icarus (Nintendo)

Seltsam, eigentlich hätte ich wetten mögen, daß alle "Kid Icarus"-Tips dieser Welt mittlerweile den Weg auf unsere grünen Seiten gefunden hätten. Daniel Wild aus Greifensee belehrte mich eines Besseren. Kramt also diesen Modul-Oldie noch einmal hervor; zum allerallerletzten Mal präsentieren wir zwei Minitips für



Kid Icarus. Mit einem unverwundbaren Pit im letzten Level starten? Einfach ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS eingeben. Die Schwarzhändler kräftig übers Ohr hauen? Mit "A" und "B" auf dem Joypad gleichzeitig gedrückt, ist das kein Problem. So, jetzt könnt Ihr das Modul wieder in Eure "Erledigt, endgültig"-Kiste zurückbefördern und endlich mal ein paar Tips für Double Dragon II ausarbeiten. Auf die warte ich jetzt nämlich schon seit Wochen. *wi*

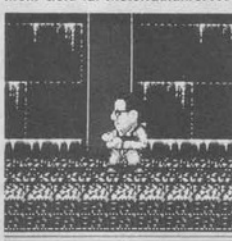
## After Burner (Mega Drive)

Sollte es, wie Christian Schröter vermutet, immer noch Spieler geben, die ihren "Afterburner" noch niemals zünden konnten? Dabei ist es eigentlich ganz einfach: Den Flieger mit der "Fast"-Taste maximal beschleunigen, die Taste ein- oder zweimal kurz lockern und sofort wieder drücken. Danach hat man zumindest für ein paar Sekunden maximale Geschwindigkeit.

Falls es Euch weniger an Geschwindigkeit als vielmehr an Raketen mangelt, kann Euch ebenfalls mit einem Trick geholfen werden. Um bis zu hundert Raketen zu bekommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Sobald das Tankflugzeug erscheint, drückt Ihr das Joypad, je nachdem, in welchem Level Ihr Euch gerade befindet, in eine bestimmte Richtung (siehe Tabelle). Anschließend betätigt Ihr zusätzlich die Taste "B". Timing ist dabei alles. *wi*

Richtung	L	R	O	R	L	L	O	R
Level	3	5	9	11	13	16	19	21

## Mehr Geld für Motorradfahrer...



... und Geisterjäger

## Meteroid (Nintendo)

Zum Schluß noch zwei "Laß Dich überraschen"-Codes für "Metroid". Von ersterem hat sich Daniel Wild angeblich nur schwer trennen können. Der zweite Code stammt von Rene Leithner. *wi*

1. JUSTIN BAILEY  
2. 044800K0000  
WBy03G0000YY

## Gauntlet III (Lynx)

Auch Dirk Martin aus Kronberg hat einen kleinen Tip für Lynx-Besitzer. Bei "Gauntlet III" müßt Ihr nach dem Auswählen der Spielfigur einfach "Option 1" drücken, dann könnt Ihr nach jedem geschafften Level die nächsten fünf überspringen. Außerdem rät Dirk den "Invis"-Zaubertrank in dem Moment zu trinken, in dem man sich (ohne noch ein Leben zu besitzen) zu drehen beginnt. *wi*

## Tiger Heli (PC-Engine)

Trotz des Tips in der letzten POWER PLAY noch Schwierigkeiten mit "Tiger Heli"? Chris Brunner aus Vilsbiburg verrät Euch, wie Ihr gleich zu Beginn des Spiels zu einer wesentlich stärkeren Bewaffnung kommt. Während der Startsequenz müßt Ihr einfach für jede der vier Vergrößerungsphasen des Hubschraubers viermal Knopf 2 drücken. Diesen Trick könnt Ihr auch während des Spiels, nämlich genau dann wenn sich der "Vorhang" öffnet, anwenden. *wi*

## Castlevania (Game Boy)

In der vorletzten Ausgabe besprachen wir einen Geheimraum in Level 2 des "Castlevania"-Abenteuers. Eine ganze Reihe von Extraräumen und -leben entdeckten Bert von Lindern aus Dötlingen, Frederic Bostedt aus München und Manuel Polik (Biessenhofen). Here we go:

Level 1: Mit dem fünften Seil geht's durch die Wand (!) in eine Bonushöhle. Einfach nach ganz oben klettern. Mit der Flammenpeitsche kann man übrigens auch die (eigentlich unerreichte) Kerze nach dem sechsten Seil "abschießen".

Level 2: siehe POWER PLAY 9/90.

Level 3: Wenn Ihr der bösaartigen Wand entkommen seid, befindet Ihr Euch in einem Raum, in dem nur ein Seil von der Decke baumelt. Klettert das Seil bis knapp über die Hälfte nach oben und springt dann nach rechts ab. Keine Angst, die Wand, auf die Ihr gerade zufliegt, gibt Euch den Weg in eine weitere Bonushöhle frei. In der fünften Kerze dieses Levels befindet sich übrigens ein Extraleben.

Level 4: Vernichtet den Bumerangwerfer und klettert dann das Seil in der rechten Bildschirmhälfte ein Stückchen empor. Wenn Ihr jetzt nach links springt, landet Ihr auf einem unsichtbaren Weg, der Euch direkt in einen Bonusraum führt.

Schwierigkeiten haben unsere Castlevania-Cracks eigentlich nur noch mit der Fledermaus. Kann jemand helfen? *wi*

## Jetzt auch Software für PC ... ...und Amiga!!!

MS DOS	DM	Amiga	DM
Soundblaster	439,-	Wings	79,-
Ultima VI	89,-	Cadaver	69,-
Legend of Faerghail	79,-	Shadow of the Beast II	89,-
Silent Service II	95,-	Falcon Mission Disc II	55,-



### GAME BOY



Beball	59,-	Nam 1975	399,-	Solar Striker	19,-	Herzog Zwei	59,-
Barunba	59,-	Joystick SNK	99,-	Puzzleboy	39,-	Tatsujin	59,-
Klax	Preis auf Anfrage			Space Invadors	19,-	E-Swat	79,-
Puzznic	Preis auf Anfrage			Tennis	29,-	Insector X	Preis auf Anfrage
Devil Crash	Preis auf Anfrage			Quix	29,-	Hellfire	Preis auf Anfrage
F 1 Circus	Preis auf Anfrage			Alleyway	29,-	Fadman	Preis auf Anfrage



### Alle Neuheiten sofort ab Lager lieferbar!

SNK NEO GEO, SEGA Mega Drive und GAMEBOY

jetzt auch in offizieller Version erhältlich!

### 089/44 89 389

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Rosenheimerstr. 92a  
8000 München 80  
Tel.: 089/44 89 38 9  
Fax.: 089/72 31 02 6

### 040/54 30 10

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Kieler Str. 425  
2000 Hamburg 54  
Tel.: 040/54 30 10  
Fax.: 040/54 04 93 3  
Händleranfragen erwünscht!

### 05 12/49 26 26

ECS Vertriebs GmbH  
Ladengeschäft und  
Versand  
Andechsstr. 85  
A-6020 Innsbruck  
Tel.: 0512/49 26 26  
In der Zone.



In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spielherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Dank der vielen Briefe, die wir bekommen haben, drucken wir schon vorweg die feinen Listen der Gegenstände und der Monster ab.

Über 250 Gegenstände lassen kaum Ausrüstungswünsche offen. Aber wer steigt noch durch diesen Item-Wust durch? Welcher Charakter

**Weiter geht's mit dem Clue-Book von Might & Magic II — diesmal gibt's ganz, besonders ausführliche Listen zu Monstern und Items.**

# Might & Magic II (Teil 4)

folgt wird diese Angabe von dem Bonus des Gegenstandes, wenn Ihr ihn benutzt (equip). In der vierten Reihe stehen die besonderen Fähigkeiten eines Items. Zum Beispiel wenn ein Schwert einen Zauberspruch enthält, wird dieses mit der Nummer aus der Zaubersprichliste im Handbuch versehen (z.B. S6/3). Vorletzte Reihe gibt Auskunft über den Wert des Gegenstandes und in der letzten Spalte steht drin, wieviel Schaden Ihr mit dem Item anrichten könnt.

Alle, die sich schon an den zahlreichen Monstern von Might & Magic II die Zähne ausgegeben haben, dürfen aufatmen. Als erstes findet Ihr den Namen des Monsters in der Liste, gefolgt von der Anzahl der Hitpoints. AC steht für die Rüstungsklasse des Feindes; je höher dieser ist, desto schwerer ist das Monster zu treffen. In den nächsten drei Spalten steht, ob das Monster ein Untoter ist, spezielle Fähigkeiten (beispielsweise Drachenpuste) hat, Euren Charakteren bei Berührung besonderen Schaden zufügt (beispielsweise Vergiftungen) und gegen Magie immun ist. In der letzten Reihe findet Ihr die Anzahl der Schläge, die das Monster pro Angriff verteilt und den durchschnittlichen Schaden.

Nächste Ausgabe kommt die letzte Ausgabe der Might & Magic Clue-Books mit den restlichen Dungeonkarten. Bis dahin wünschen wir Euch weiterhin fröhliche Monsterjagd. *mh/vw*

kriegt was? Wie funktioniert dieses Teil? Dank der feinen Liste dürften alle Fragen dieser Art beantwortet werden. In der ersten Spalte steht der Name des Gegenstandes. In der zweiten wird gezeigt, welche Berufsklasse etwas mit dem Item anfangen kann. (K)night, (S)orcerer, (C)leric, (R)obber, (N)inja und (B)arbarian. Ge-

One-Handed Weapons					
Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Accurate Swd	KPAR	Acc +10		4000	10
Acidic Sword	KPAR	Acid +15	S3/1	4000	10
Battle Axe	KPARB			60	10
Blazing Axe	KPARB	Fire +15		1500	10
Broad Sword	KPAR			100	10
Bull Whip	KCSRNB			25	6
Chance Sword	KPAR	Luck +15		4000	10
Cold Blade	KPAR	Cold +15	S4/1	4000	10
Cudgel	KPACRB			15	5
Cutlass	KPAR			40	7
Dagger	KPASRNB			8	4
Divine Mace	KPACRB	AC +10	C9/1	30000	14
Dyno Katana	KN	Elec +15	Level +15	20000	20
Ego Scimitar	KPAR	Per +12		2000	9
Electric Axe	KPARB	Elec +15	S3/4	2500	10
Electric Swd	KPAR	Elec +15	S6/5	4000	10
Energy Blade	KPAR	Eng +15	S6/1	30000	20
Energy Whip	KCSRNB	Eng +15	S1/3	500	6
Exacto Spear	KPARNB	Acc +6		800	7
Fast Cutlass	KPAR	Spd +4		1000	7
Fiery Spear	KPARNB	Fire +15	S4/3	1200	7
Flail	KPACR			100	8
Flaming Swd	KPAR	Fire +15	S4/3	4000	10
Flash Sword	KPAR	Eng +15	S3/4	4000	10
Force Sword	KPAR	Mgt +15	Mgt +15	30000	20
Grand Axe	KPARB	Mgt +15	Mgt +15	20000	20
Hand Axe	KPARNB			10	5
Holy Cudgel	PC	Per +15	C9/2	20000	10
Ice Scimitar	KPAR	Cold +15	S6/3	20000	18
Katana	KN			150	10
Large Club				4	4
Large Knife	KPASRNB			10	5
Looter Knife	KPASRNB	Thf +15		400	6
Long Dagger	KPASRNB			20	6
Long Sword	KPAR			50	8
Lucky Knife	KPASRNB	Luck +10		250	5
Mace	KPACRB			50	7
Magic Sword	KPAR	Magic +15	Level +15	30000	20
Maul	KPACRB			30	6

One-Handed Weapons					
Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Mauler Mace	KPACRB	Mgt +6		600	7
Mighty Whip	KCSRNB	Mgt +3		400	6
Nunchakas	KN			30	6
Photon Blade	K	Mgt +15	S9/1	50000	25
Power Club		Mgt +3		200	6
Power Cudgel	KPACRB	Mgt +3		300	5
Quick Flail	KPACR	Spd +5		1200	8
Rapid Katana	KN	Spd +6		3000	10
Sabre	KPAR			60	8
Sage Dagger	AS	Int +15	Level +15	20000	8
Scimitar	KPAR			80	9
Scorch Maul	KPACRB	Fire +15		400	6
Sharp Sabre	KPAR	Acc +5		1500	8
Shock Flail	KPACR	Elec +15	S2/2	1200	8
Short Sword	KPARN			15	6
Slumber Club		Sleep +15	S1/7	100	4
Small Club				1	2
Small Knife				5	3
Sonic Whip	KCSRNB	PHF +15	C2/4	500	6
Spear	KPARNB			15	7
Speedy Sword	KPAR	Spd +10		4000	10
Spiked Club	KPASRNB			15	6
Swift Axe	KPARB	Spd +15	Spd +15	20000	20
Thunder Swd	KPAR	Mgt +15	S3/4	30000	20
True Axe	KPARB	Acc +5		1800	10
Wakizashi	KN			60	8

# GERMAN DESIGN GROUP

## Krieg um die Krone I

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Vorherrschaft über die Erde innehatte. Das Land wurde von den grausamen Trolle beherrscht. Zu jener Zeit kamen die Menschen überein, daß ein König aus ihrer Mitte erkoren werden müsse. Dieser sollte sie dann vereint gegen die Trolle führen.



- Spannendes Fantasy-Strategiespiel
- Starker Computergegner
- Anspruchsvolle Grafik
- Ausgeklügeltes Kampfsystem
- Steuerung über Joystick

Hardware: C 64 & 128 und Diskettenlaufwerk

Bestellnummer: C4/00801

Preis: DM 49,-

Lieferung gegen Vorauskasse - Bei Nachnahme zuzügl. 7-DM NN-Gebühr

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

Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr.17 · 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00-17.00-

☎ 02301/12647



### Two-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Bardiche	KPAB			200	13
Dark Trident	KPAB	AC +15		50000	30
Fire Glaive	KPAB	Fire +15	S4/3	3000	10
Flamberge	KPA			400	16
Genius Staff	KACSN	Int +10	Level +15	30000	16
Glaive	KPAB			80	10
Great Axe	KPAB			300	15
Great Hammer	KPACB			300	14
Halberd	KPAB			250	14
Harsh Hammer	KPACB	Mgt +3		1500	15
Ice Sickle	KPAB	Cold +15	S4/1	3000	16
Moon Halberd	KPAB	Luck +15	C7/3	50000	30
Naginata	KN			300	12
Pike	KPAB			150	12
Scythe	KPAB			50	9
Sickle	KPAB			30	8
Soul Scythe	KPAB	Magic +15	S5/2	40000	18
Staff	KPACSNB			40	8
Stone Hammer	KPACB	Magic +15		3000	18
Sun Naginata	KN	AC +15	Level +15	40000	25
Titan's Pike	KPAB	Mgt +15	Mgt +15	50000	40
Trident	KPAB			100	11
Tri-Sickle	KPAB			2000	24
War Hammer	KPACB			120	10
Wind Staff	KPACSNB	Spd +5	C5/1	1500	8
Wizard Staff	S	Int +15	S7/4	30000	16

### Missile Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Ancient Bow	KPA	Acc +15	Acc +15	200000	35
Blowpipe	KPACSNB			10	4
Burning xBow	KPARN	Fire +10	C3/5	2500	8
Cinder Pipe	KPACSNB	Fire +10	S4/3	2500	4
Crossbow	KPARN			50	8
Death Bow	KPA	Luck +15	Level +15	40000	24
Energy Sling	KPARNB	Enrg +15	S1/3	15000	10
Fireball Bow	KPAN	Fire +15	S4/3	4000	10
Giant Sling	KPARNB	PHIP +15	Mgt +15	20000	15
Great Bow	KPA			200	12
Long Bow	KPAN			100	10
Meteor Bow	KPA	AC +15	S8/3	100000	24
Pirates xBow	KPARN	Thf +10	Acc +15	3000	8
Quiet Sling	KPARNB	Sleep +15	C2/6	1500	5
Shaman Pipe	KPACSNB	Magic +10	SplLv1 +1	1500	4
Short Bow	KPAN			25	6
Sling	KPARNB			15	5
Star Bow	KPA	Enrg +15	S9/3	100000	24
Voltage Bow	KPAN	Elec +10	S3/4	4000	10

### Armor

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
B Chain Mail	KPACR	PHIP +15		7000	6
B Plate Mail	KP	PHIP +15		13000	8
B Ring Mail	KPACRN	PHIP +15		5000	5
B Scale Mail	KPACRNB	PHIP +15		4000	4
B Splintmail	KPC	PHIP +15		9000	7
Chain Mail	KPACR			400	6
G Chain Mail	KPACR	Luck +15	Level +10	40000	8
G Plate Mail	KP	Luck +15	Level +15	200000	12
G Ring Mail	KPACRN	Luck +15	Level +10	20000	7
G Scale Mail	KPACRNB	Luck +15	Level +10	10000	6
G Splintmail	KPC	Luck +15	Level +12	60000	9
I Chain Mail	KPACR	Sleep +15		6000	6

**Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:**



Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!

PC Engine THEO SEGA  
**KRANZ VERSAND**

Sandberger Str.6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

**PC-ENGINE**  
Bonk's Adv.  
Image Fight  
Afterburner II  
Ninja Spirit  
Batman

**MEGA DRIVE**  
Axis  
Super Monaco GP  
Klax  
Insector X  
Populous

**MEGA DRIVE**  
deutsche Version  
incl. Altered Beast.  
Netzteil

nur 449,- DM

**PC-ENGINE**  
Out Run  
Strider  
Forgotten Worlds  
P.C. Genjin II  
Omega Fighter

**MEGA DRIVE**  
Aero Blaster  
Rainbow Island  
Strider  
Crackdown  
Shadow Dancer

**GAMEBOY**  
deutsche Version  
incl. Tetris, Link-Kabel,  
Kopfhörer

nur 159,- DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR NINTENDO, SEGA, NEO GEO, LYNX, AMIGA UND PC AN.

VERSAND PER NN 8,- DM. BEI VORK. 4,- DM. PREISÄND. UND FRTUMER VORBEHALTEN. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZNR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

## ARMOR

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
1 Plate Mail	KP	Sleep +15		12000	8
1 Ring Mail	KPACRN	Sleep +15		4000	5
1 Scale Mail	KPACRNB	Sleep +15		3000	4
1 Splintmail	KPC	Sleep +15		8000	7
Leather Suit	KPACRNB			40	3
Padded Armor	KPACRNB			20	2
Plate Armor	KP			2000	10
Plate Mail	KP			1000	8
Ring Mail	KPACRN			200	5
Scale Armor	KPACRNB			100	4
S Chain Mail	KPACR	Energy +15		8000	6
S Plate Mail	KP	Energy +15		14000	8
S King Mail	KPACRN	Energy +15		6000	5
S Scale Mail	KPACRNB	Energy +15		5000	4
S Splintmail	KPC	Energy +15		10000	7
Splint Mail	KPC			600	7

## SHIELDS

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
Acid Shield	KPCRB	Acid +15		2000	3
Bronze Helm	KPCB	PHF +15		2000	2
Bronze Shld	KPCB	PHF +15		2000	3
Cold Shield	KPCRB	Cold +15		2000	3
Electric Shd	KPCRB	Elec +15		2000	3
Fire Shield	KPCRB	Fire +15		2000	3
Gold Helm	KPCB	Luck +15	Level +5	20000	4
Gold Shield	KPCRB	Luck +15		10000	7
Great Shield	KPCRB			150	3
Helm	KPCB			30	2
Iron Helm	KPCB	Sleep +15		1000	2
Iron Shield	KPCRB	Sleep +15		2000	3
Large Shield	KPCRB			60	2
Magic Shield	KPCRB	Magic +15		5000	5
Silver Helm	KPCB	Energy +15		5000	3
Silver Shld	KPCRB	Energy +15		2000	3
Small Shield	KPCRB			15	1

## Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Acy Gauntlet	KPACRNB	Acc +6	Acc +10	4000
Admit 8 Pass		No Equip		200
Agate Grail	P	Per +15		10000
Air Disc		No Equip	C4/2	10000
Air Talon		No Equip	C5/1	50000
Amber Skull	S	Int +15		10000
Amethyst Box		Luc +15		10000
Antidote Ale	R	No Equip	C3/3	1000
A-1 Toddler		No Equip		1
Black Key		No Equip		1000
Black Ticket		No Equip		1000
Castle Key	RN	Thf +5		200
Compass		No Equip		200
Corak's Soul		No Equip		1
Coral Broach	B	Mgt +15		10000
Crystal Vial	N	Spd +15		10000
Cupie Doll		No Equip		1
Cureall Wand		PHF +15	C5/5	15000
Defense Ring		AC +2	S4/5	4000
Disruptor		Ene +15	S5/1	20000
Dog Whistle		Luc +1	S4/4	50
Dove's Blood		No Equip	C4/3	2000
Earth Disc		No Equip	C6/1	10000
Earth Talon		No Equip	C7/1	50000
Element Orb		No Equip	S9/3	10000
Elven Boots	AR	Spd +5		10000
Elven Cloak	AR	AC +5	S3/3	15000
Emerald Ring		AC +15		1000
Enchanted Id		Per +15	Lvl +15	25000
Erz Identifier		No Equip	S6/4	10000
Fe Farthing		No Equip		10
Fire Disc		No Equip	C8/2	10000
Fire Talon		No Equip	C8/1	50000
Force Potion		No Equip	Mgt +10	100
Freeze Wand		Cold +15	S6/3	25000

Groß Electronic  
Hardware – Software – Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Anarchy	49,90 *	49,90 *		
Back to the Future 2	61,90 *	63,90 *	39,90 *	63,90 *
Battle Master	71,90 *	63,90 *		
Block Out	54,90 *	61,90 *		
Budokan	67,90 *			67,90 *
Castal	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Castle Master	59,90 *	49,90 *	39,90 *	61,90 *
Champions of Krynn	67,90 *		61,90 *	71,90 *
Chaos strikes back		61,90 *		
Combo Racer	61,90 *	61,90 *		
Conquest of Camelot	86,90 *			98,90 *
Dragon Wars	67,90 *		39,90 *	74,90 *
Drakkhen	67,90 *	64,90 *		69,90 *
Dungeon Master dt.	67,90 *	67,90 *		
Erlin Hughes Intern. Soccer	61,90 *	61,90 *	36,90 *	
E-Motion	49,90 *	49,90 *	39,90 *	61,90 *
Escape from the Planet ...	47,90 *	47,90 *	39,90 *	61,90 *
F-16 Falcon	71,90 *	63,90 *		79,90 *
F-29 Retailer	59,90 *	59,90 *		
Fimbo's Quest	61,90 *		39,90 *	
Fluid	67,90 *	67,90 *		
Full Metal Planet	59,90 *	59,90 *		61,90 *
Future Wars	59,90 *	59,90 *		
Grand Prix Circuit	67,90 *		39,90 *	61,90 *
Hard Drivin'	49,90 *	49,90 *	39,90 *	61,90 *
Imperium	67,90 *	67,90 *		
Indiana Jones Adventure	67,90 *	67,90 *		74,90 *
It came from the Desert dt.	79,90 *			
Jack Nicolas II				86,90 *
Jane Seymour	61,90 *	61,90 *		
Khalaan	67,90 *	67,90 *		67,90 *
Kick Off	47,90 *	47,90 *	39,90 *	
Kick Off 2	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Kings Quest 4	81,90 *	86,90 *		86,90 *
Klax	47,90 *	47,90 *	39,90 *	59,90 *
Knights of the Crystallion	71,90 *			
Kult	59,90 *	59,90 *		59,90 *
Last Ninja 2	61,90 *	61,90 *		61,90 *
Legend of Faerghall dt.	74,90 *	74,90 *		74,90 *
Leisure Suit Larry III	98,90 *	86,90 *		98,90 *
LHX Attack Chopper				104,90 *
LOGO	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Loom	74,90 *	74,90 *		74,90 *
Lost Patrol	59,90 *	59,90 *		
Maniac Mansion	67,90 *	67,90 *	54,90 *	67,90 *
Manchester United	61,90 *	49,90 *	39,90 *	61,90 *
Microprose Soccer	61,90 *	61,90 *	54,90 *	63,90 *
Midnight Resistance	59,90 *	59,90 *	39,90 *	
Midwinter	67,90 *	67,90 *		74,90 *
North and South	59,90 *	59,90 *		61,90 *
Nuclear War	61,90 *			74,90 *
Oil Imperium	84,90 *	54,90 *	39,90 *	81,90 *
Pipermania		49,90 *	39,90 *	61,90 *
Pirates	61,90 *	61,90 *	47,90 *	61,90 *
Player Manager	49,90 *	49,90 *		
Populous	67,90 *	67,90 *		67,90 *
Populous (Promised Lands)	39,90 *	39,90 *		39,90 *
Powermonger	67,90 *	67,90 *		
Projectyle	67,90 *	67,90 *		
Railroad Tycoon				89,90 *
Rainbow Island	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Rick Dangerous 2	67,90 *	67,90 *	39,90 *	67,90 *
Rings of Medusa	61,90 *	61,90 *	41,90 *	61,90 *
Rock n Roll	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Shadow Warriors	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Slim City	67,90 *	71,90 *	47,90 *	67,90 *
Sly Spy	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Sorcerian				98,90 *
Starflight I	67,90 *	67,90 *	39,90 *	
The Duel – Test Drive II	67,90 *	61,90 *	49,90 *	67,90 *
The Plague	84,90 *			
Their finest Hour	74,90 *	74,90 *		74,90 *
Tie Break	61,90 *	61,90 *	39,90 *	
Toyettes	47,90 *	47,90 *		
Turrican	54,90 *		39,90 *	
TV Sports Basketball dt.	79,90 *			
Ultima V	71,90 *	71,90 *	61,90 *	71,90 *
Ultima VI				79,90 *
UMS II	74,90 *	74,90 *		74,90 *
Unreal	74,90 *			
Wings	71,90 *			
Xenon II	84,90 *	64,90 *		64,90 *
Zak Mcracken dt.	67,90 *	67,90 *	54,90 *	67,90 *

## Zubehör

Disketten No Name	5,25"	2D	10er Pack	5,50
	5,25"	HD	10er Pack	16,50
	3,5"	2DD	10er Pack	12,50
	3,5"	2HD	10er Pack	28,50
Speichererweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar				160,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar				199,00
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar				199,00

\* = deutsche Anleihe – Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck, +5 DM)  
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!!!  
Telefonische Best.: Montag - Sonntag, 0 Uhr - 24 Uhr (Anrufbeantworter)

## Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/69 17  
Postfach 1213

D-8350 Plattling Fax 09931/8876

## Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Gold Goblet		No Equip		250
Green Key		No Equip		100
Green Ticket		No Equip		10
Herbal Patch		No Equip	C2/1	400
Hero Medal		Per +4	C2/2	800
Holy Charm		No Equip	C1/7	200
Honor Sword		No Equip		5000
Hourglass		No Equip	S4/6	2000
Instant Keep		No Equip	S5/4	5000
Invisodoak		AC +6	S3/3	2000
Ivory Cameo	K	Mgt +15		10000
J-26 Fluxer		No Equip		1
Lantern		No Equip	S1/5	20
Lapis Scarab	B	Mgt +15		10000
Lava Grenade		No Equip	S4/3	2000
Lich Hand	KSR	No Equip	S5/2	10000
+7 Loincloth		Per +10		5000
Magic Charm		Mgt +10	S2/7	800
Magic Herbs		No Equip	C1/4	50
Magic Meal		No Equip	C3/2	1000
Magic Mirror		No Equip	S7/2	30000
Mark's Keys		No Equip		1
MaxHP Potion		No Equip	MaxHP	4000
Mgt Gauntlet	KPACKRB	Mgt +5	Mgt +10	4000
Monster Tome		No Equip	S2/3	2000
Moon Rock		No Equip	C7/3	12000
M-27 Radicon		No Equip		1
N-19 Capitor		No Equip		1
Noble Sword		No Equip		5000
Onyx Effigy	C	Per +15		10000
Opal Pendant	P	Mgt +15		10000
Pearl Choker	C	Per +15		10000
Phaser		Acc +5	S6/1	20000
Quartz Skull	S	Int +15		10000
Ray Gun		Acc +5	S1/3	400
Red Key		No Equip		500
Red Ticket		No Equip		250
Rope'n'Hooks		No Equip	S2/4	10
Ruby Amulet	N	Luc +15		10000
Ruby Ank		Luc +10	C7/4	30000
Ruby Tiara	K	Acc +15		10000
Sage Robe	S	Int +6	Lvl +10	25000
Sapphire Pin	K	Luc +15		10000
Sentant		No Equip	S1/6	500
Silent Horn		PHIP +10	C2/6	800
Skeleton Key	RN	Thf +10		800
Skill Potion		No Equip	Lvl +5	500
Speed Boots		CS/3	S15	15000
Stealth Cape	RN	Thf +10	Spd +15	4000
Storm Wand		Elec +10	S3/4	2000
Sun Crown	A	Int +15		10000
Super Flare		No Equip	C3/5	1000
Teleport Orb		No Equip	S5/5	5000
Thief's Pick	RN	Thf +15		200
Topaz Shard	A	Acc +15		10000
Torch		No Equip	S1/5	1
Valor Sword		No Equip		10000
Wakeup Horn		No Equip		50
Water Disp		No Equip	C6/5	1000
Water Talon		No Equip	C6/4	50000
Web Caster		S3/5		100
Witch Broom		No Equip	S3/2	1000
Yellow Key		No Equip		200
Yellow Tick		No Equip		50



## Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks / Damage
Beggar	10	4	N	N	Y	N	2/6
Blood Sucker	1	10	N	N	Y	N	1/4
Bonezorc The Orc	90	20	Y	Y	Y	Y	3/30
Brain Eater	200	16	N	N	Y	N	4/60
Brainless One	10	5	Y	Y	Y	Y	1/10
Brutal Bruno	20	6	N	N	N	N	2/8
Burglar	300	30	N	N	N	Y	6/50
	22	5	N	N	Y	N	2/7
Canine Creep	64	15	N	N	N	N	3/20
Carnage Spirit	25	8	Y	N	Y	Y	3/8
Castle Guard	70	17	N	N	N	N	2/32
Cat Corpse	40	10	Y	N	N	Y	2/18
Cat From Hell	2000	40	N	Y	Y	N	6/100
Cavalier	70	17	N	N	N	Y	3/20
Champion	80	20	N	N	N	Y	3/30
Chancellor	90	20	N	N	Y	Y	1/20
Chomper	50	15	N	Y	N	N	4/8
Cloud Dragon	600	19	N	Y	Y	Y	5/30
Cockatrice	50	10	N	N	Y	N	3/20
Coffin Creep	50	6	Y	Y	Y	Y	2/10
Conjurer	12	3	N	Y	N	N	1/3
Coomic Sludge	150	25	N	N	Y	N	5/30
Court Bowman	150	25	N	N	Y	N	6/40
Court Jester	80	17	N	Y	Y	Y	3/20
Court Mage	100	19	N	Y	N	Y	1/20
Crazed Dwarf	45	7	N	Y	N	N	2/20
Crazed Native	30	8	N	Y	N	Y	4/15
Creeper Crawler	5	4	N	Y	N	Y	5/30
Cripple	1	1	N	N	Y	N	2/4
Cron Man Trap	400	21	N	Y	N	N	4/40
Crusader	200	29	N	Y	N	Y	5/40
Crypt Fiend	150	32	Y	Y	Y	Y	3/40
Cuisinart	1000	60	N	Y	Y	N	16/250
Cursed Corpse	60	8	Y	N	Y	Y	2/10
Cursed Slayer	50	13	N	N	Y	Y	3/18
Dagger Jaw	300	22	N	N	Y	N	2/150
Dancing Bones	35	25	Y	N	N	Y	2/10
Dancing Dead	45	6	Y	N	Y	Y	1/16
Dark Knight	700	60	N	N	Y	Y	10/40
Dawn	300	25	N	Y	Y	Y	4/70
Dead Head	250	15	N	N	Y	N	2/50
Deadly Rattler	40	5	N	N	Y	N	1/20
Death in a Box	2000	40	N	Y	Y	Y	8/100
Death's Agent	600	40	N	Y	Y	Y	9/50
Death Spider	90	19	N	Y	N	N	4/23
Demon Soldier	220	22	N	Y	Y	Y	5/50
Devil King	6000	60	N	Y	Y	Y	6/250
Devil's Envoy	500	40	N	Y	Y	Y	5/50
Devil's Mouse	500	31	N	N	Y	Y	3/120
Dinobug	100	10	N	N	N	N	1/80
Dinosaur	16	250	N	N	N	N	2/100
Dino Spider	250	20	N	N	Y	N	2/100
Dragon Lord	340	40	N	Y	Y	Y	6/50
Dread Knight	300	28	N	N	Y	N	4/70
Druid	40	9	N	Y	N	Y	2/12
Dwarven Elder	300	24	N	N	N	Y	4/80
Dwarven Knight	100	23	N	N	N	Y	4/30
Earth Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Earth Wyrn	130	19	N	Y	N	Y	3/60
Element Hydra	600	40	N	N	Y	N	6/40
Elf Warrior	120	22	N	N	N	N	4/20
Elven Archer	1000	40	N	N	N	Y	14/40
Enchantress	100	13	N	Y	Y	Y	1/25
Endless Knight	300	50	N	N	N	N	8/50
Ethereal Being	250	70	N	N	Y	Y	10/30
Fire Devil	150	22	N	Y	N	Y	3/60
Fire Dragon	300	25	N	Y	N	Y	5/50
Fire Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Fire Fairy	220	22	N	Y	N	Y	3/50
Flaming Fear	70	18	N	Y	N	Y	2/20
Flesh Eater	6	4	Y	N	Y	N	2/6
Fool	6	4	N	N	Y	N	1/6
Foot Soldier	35	10	N	N	N	N	2/12
Friar	20	3	N	N	N	N	2/8
Frost Dragon	250	22	N	Y	N	Y	5/40
Gargoyle	50	10	N	N	Y	Y	3/13
Gate Keeper	60	15	N	N	Y	Y	1/40
Ghost	200	17	Y	N	N	Y	2/50
Ghoul	25	7	Y	N	Y	N	2/8
Giant Beetle	10	7	N	N	N	N	1/10
Giant Lizard	40	8	N	N	N	N	1/25
Giant Ogre	70	8	N	N	N	Y	2/50
Giant Scorpion	600	11	N	N	Y	N	3/20
Gnasher	25	8	N	N	N	N	2/10
Gnome	40	10	N	N	Y	Y	2/12
Gnome Elder	20	4	N	Y	N	Y	1/8
Goblin	6	6	N	N	N	N	1/12
Gorgon	150	14	N	Y	N	Y	3/30
Gralkor	1700	70	N	Y	Y	Y	10/80
Gravewalker	70	15	Y	N	Y	Y	2/20
Greedy Smith	12	4	N	N	Y	N	1/8
Griffin	150	20	N	N	Y	Y	5/25
Grim Reaper	70	16	Y	Y	Y	Y	2/25
Guardian	150	13	N	Y	N	Y	1/50
Guardian Hound	200	15	N	Y	N	Y	2/80
Barbarian	200	16	N	N	N	Y	5/30
Baron Wilfrey	300	50	N	N	N	N	5/60

## Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks / Damage
Acidic Blob	60	15	N	Y	N	N	2/30
Acwalandar	2000	80	N	Y	Y	Y	16/100
Air Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Allen Probe	500	23	N	Y	N	Y	4/50
Amazon	90	12	N	N	N	N	2/30
Amazon Dragon	5000	50	N	Y	N	Y	8/200
Apparition	100	20	Y	N	Y	Y	3/30
Aquasaurus	160	25	N	N	N	N	2/70
Arachnid	45	8	N	N	Y	N	2/15
Anchor	250	31	N	Y	N	Y	6/50
Armored Dragon	400	31	N	Y	N	Y	5/80
Assassin	100	22	N	N	Y	N	2/80
Avenger	160	23	N	N	N	Y	4/25

Alle restlichen Bösewichter ab dem Buchstaben "H", findet Ihr im nächsten Heft



## Wertungs-Power

Ich weiß nicht, was manche Leser an Eurem Wertungssystem zu meckern haben. Ich finde die Wertungen fast immer zutreffend. Eine Frage habe ich aber noch in bezug auf dieses System: Bestimmt Ihr die Werte für POWER-Wertung, Grafik und Sound gemeinsam oder ist das Sache des einzelnen Testers? Falls Ihr es tatsächlich so handhabt, daß alles gemeinsam diskutiert wird, wäre das ein weiterer Pluspunkt für die POWER PLAY, denn es wird mit Sicherheit eine größere Objektivität in den Wertungen erreicht. Die Idee mit den Kästchen, in denen der Tester seine eigene, subjektive Meinung über das Spiel schildert, finde ich großartig! Laßt öfters mal mehrere Redakteure ihr Urteil über ein und dasselbe Spiel fällen.

Sami Kashgari, Höxter

Die Wertungen werden in der Tat in einem allmonatlichen Meeting im trauten Redaktionskreis festgelegt (...und da fliegen die Fetzen, wenn sich einzelne Tester nicht einig über eine wichtige Wertung sind),/h

## Piep-Piep-Gerät

Ich werde das Gefühl nicht los, daß man bei der POWER PLAY den Game Boy bevorzugt. Liegt das an dem



Schwarzweiß-LCD, der da-mengerechten Steuerung oder an den furchtbar "bun-ten" Spielen?

Ich besitze selbst das Lynx und behaupte, ebenso wie viele meiner Freunde, daß diese Konsole dem Game Boy haushoch überlegen ist. Damit ich mir aber ein Bild von dem Game Boy machen konnte, habe ich ihn mir in einem Spielwarenladen angeschaut und ich war sehr enttäuscht. Vermißt habe ich in erster Linie die Lupe, die man benötigt, um die Figuren auf dem Minibildschirm besser zu sehen und die Taschenlampe, die man bei mangelnden Lichtverhältnissen benötigt, damit man überhaupt etwas zu Gesicht bekommt. Aber auch einen Joystickanschluß habe ich vermißt, denn mit dem kleinen Daumenpad kann ja wohl nur ein Lilliputaner richtig spielen. Oder ist der Game Boy etwa für Kinder zwischen 6 und 8 Jahren gedacht?

Was die Portabilität angeht: Also so klein und transportierbar, wie Ihr immer tut,

ist der Game Boy ja wohl auch nicht! Klar, wenn man ein Mini-Display, ein Minimal-Joypad und einen Wo-ist-erdenn-Lautsprecher einbaut, kann das Ding verflücht klein sein. Aber ist das Sinn der Sache? Wenn ich auf dem Display nichts mehr sehe, weil es so klein ist, dann hat das Ganze für mich auch keinen Reiz mehr.

Alles in allem muß ich sagen, daß mich Eure "Pro-Game Boy-" und "Contra-Lynx-Berichterstattung" doch sehr enttäuscht. Anstatt die Qualitäten der Lynx-Konsole zu würdigen, reitet Ihr auf der Masse verfügbarer Module für den Game Boy und seinem Preis herum. Fraglich, warum Ihr denn Software für PC, Amiga und ST testet, wo doch der C 64 viel billiger ist und die Menge an Software den Spielfreund überwältigen dürfte. Ich finde, nicht nur Preis und Menge, sondern auch Qualität sollten in Tests gewürdigt werden. Und dazu gehört eben auch, daß der Lynx einen Farbbildschirm hat, ein wirkliches Joypad besitzt und minde-

stens genauso tragbar wie der Game Boy ist. Der Game Boy ist einfach eines dieser Piep-Piep-Spiele mit auswechselbarem Modul und der Lynx ist eine echte Spielkonsole zum Mitnehmen. Ehre, wem Ehre gebührt, oder?

Andreas Götgen, Lörrach

Allzubreit will ich das Thema nicht auswalzen. Ich würde es vielmehr begrüßen, wenn weitere Leser ihre persönliche Meinung zum Game Boy/Lynx-Zwist abgeben würden. Ein paar Behauptungen muß ich aber widersprechen:

— Ausschlaggebend für die Attraktivität eines Videospieles ist wohl die Auswahl und die Qualität der Software. Und da klaffen schon gewaltige Lücken zwischen dem Angebot an Lynx- und Game-Boy-Modulen. Für den Game Boy entwickeln wesentlich mehr Firmen Software als fürs Lynx, was sich bei der Qualität der Spiele bemerkbar macht. Das Schwarzweiß-Display des Game Boy sieht wirklich nicht be-räuschend aus, doch bei vielen Modulen kratzt das nicht am Spielspaß.

— Ich finde es ein wenig unfair, über den Nachteil des Game Boy-Bildschirms herzuziehen (bei Schummerlicht sieht man nicht viel), aber den Haken des Lynx-Displays zu ignorieren: Bei direktem Sonnenlicht hat man ernsthafte Schwierigkeiten, das Geschehen auf dem Bildschirm vernünftig zu erkennen.

## SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

# SEGA®

### NEUHEITEN MEGA DRIVE

Populous USA Version  
Budokan USA Version

Hydlide Adventure USA Version, Insector X  
Klax, Atomic Robokid, Monaco Grand Prix  
Moonwalker, Hellfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE,  
Buch mit über 100 Seiten ausführlichen  
Spielbeschreibungen und Tips und Tricks.  
Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer  
und Einsteiger.

### UMZUG / NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser  
neues Ladengeschäft in Bad Harzburg!  
(Adresse siehe unten)

**Wichtiger Hinweis:** den CWM Versand erreichen  
Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter  
der neuen Adresse und Telefon-Nummer!

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

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen,  
einfach anrufen oder den brandneuen Katalog  
anfordern, unverbindlich und kostenlos!

TELEFON: 05322 / 54081 und 54082

## SNK® NEO GEO

Neue Spiele für alle Systeme.  
Rufen Sie uns an.

## CWM Computerversand und -shop

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

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



ein Päckchen. Der Inhalt: Eine einwandfreie auf dem STE funktionierende Populous-Version. Abgesehen von dem Porto für meine Briefe nach England entstanden keinerlei (!) Kosten für mich. Ich halte dies für eine vorbildliche Kundenbetreuung seitens Electronic Arts.

Simon Dabringhaus, Homburg

## Infamer Witz

In der **POWER PLAY** Nr. 8/90 findet man auf der Seite 43 eine Anzeige mit der Werbung für das Spiel "Nuclear War" vor. Originalzitat der Anzeige: "Verstrahle sie, bis sie glühen! Als Führer einer mächtigen Nation ist es Ihr Ziel, die ganze Welt zu erobern (...) ein lustiges Strategiespiel." Ich muß sagen, diese Anzeige ist das geschmackloseste, was mir je untergekommen ist. Auch wenn dieses Programm einen satirischen Anspruch erhebt, finde ich, daß die Firma mit diesem "Spiel" einen Schritt zu weit geht. Wie kann man nur in Zeiten, in denen endlich Abrüstungsgespräche in Gang kommen, ein Programm entwickeln, in dem die Atombombe als einzige Konfliktbewältigung gilt und die Eroberung der Welt mittels atomarer Waffen propagiert wird? Sicher werden jetzt einige Benutzer sagen, "Quatsch, wir wollen einfach nur ein Strategiespiel; zwischen Bildschirm und Realität können wir immer noch unterscheiden. Wir werden doch nicht nach einem Spiel die Atombombe lieben." Das möchte ich auch niemandem unterstellen, aber mich regt diese infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegs-Opfer in billige und zynische Witze zu verpacken, die jede auch nur denkbare Art von Moral oder humanes Denken vermissen läßt. Nach einem Atomangriff einer Seite heißt

es z.B. im Programm: "Nur 4 Millionen Tote" (Diese Information beziehe ich aus einer anderen Software-Zeitschrift, in der das Programm getestet wurde).

Während andere Strategiespiele, in denen der Benutzer mit dem Tod konfrontiert wird, wenigstens versuchen, das Sterben des Gegners nicht allzu drastisch darzulegen und mehr oder weniger zur Nebensächlichkeit verkommt, wird es in Nuclear War zum festen Bestandteil des Spiels. Ich denke, jeder weiß, wie gefährlich Atomwaffen sind und wie grausam das Dahinvegetieren eines Atomkriegsopfers ist. Wer darüber in einer derart geschmacklosen Art Witze macht, ist in meinen Augen krank. Das hat mit schwarzem Humor nichts mehr zu tun, es ist schlicht und einfach pervers. Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß, da es meiner Meinung nach gefährlich ist, in einer "witzigen" Form Propaganda für die Atombombe zu betreiben.

Daniel Rempesberger, Flörsheim

Wir finden Kriegsspiele in der Regel auch nicht allzu witzig, bemühen uns aber, moralische Ansichten bei den Bewertungen rauszuhalten — ein jeder richte da nach seinem eigenen Maßstäb. Nuclear War muß ich aber ausdrücklich in Schutz nehmen. Wer gerade dieses schwarzhumorige Programm als besonders schlimm verdammt, tut ihm bitter Unrecht. Nuclear War ist eine bitterböse Politsatire und darf natürlich nicht ernstgenommen werden, aber die satirische Absicht ist so offensichtlich, daß man sie den Programmierern nicht übelnehmen darf. Das wird besonders deutlich, wenn sich bei Spielende alle Nationen gegenseitig ausgebombt haben und die ganze Erde in die Luft fliegt. Die Freunde grimmigen Humors in unserer



Redaktion haben Nuclear War jedenfalls gerne gespielt. Auch wenn der Zynismus nicht nach jedermanns Geschmack ist, sollte man nicht allzu heftig gegen diese Satire wettern. Meinungen von anderen Lesern zu diesem heiklen Thema sind natürlich gerne gesehen. /h/

## Die Trantor-Ecke

Warum ist Trantor in der letzten Zeit ein solches Faß geworden? Was soll denn das, habt Ihr schon vergessen, wie dieser bei seinem Comic-Debut in **POWER PLAY** 3/88 angefangen hat: sportlich (machte Arnie Konkurrenz), unfreundlich und heiß... jetzt ist er ein bierbäuchiger, dünnhaariger Kinderliebhaber geworden.

G. Odenthal, Aalen

### Nieder mit Trantors Fett!

Konrad Beiskammer, Eggelsberg

Die Kur, die Trantor geschrieben worden ist, hat ihm wohl nicht sehr gut getan. (Beginnt mit "H" und hört mit "asendiät" auf). Ist dieser rollende Fettklops überhaupt noch Trantor? Bitte, bitte nur ein paar Tonnen weniger. Das ist doch wirklich nicht zu viel verlangt.

Wollt ihr mit Starkiller nicht mal 'ne Pause machen? Ich fürchte, daß sich diese lebenswerten Stories bald totlaufen werden. Das liegt keineswegs am zeichnerischen Talent von Rolf Boyke, im Gegenteil. Es liegt auch nicht an Heini oder sonst jemandem der Redaktion. Es liegt an Starkiller selbst. Von diesem Comic erwartet man zu lachen. Aber erstens ist allzuviel ungesund und zweitens steht Ihr dadurch unter dem Zwang (der durchaus vom Leser kommt) bis zum nächsten Monat unbedingt zwei witzige Seiten Starkiller zu schaffen. So hat er seine Unschuld und Zwanglosigkeit mit der Zeit verloren.

Raphael Ullrich, Meilen

Was Trantor anbelangt, würde ich Ihm dringend eine Schlankheitskur empfehlen. Sein Bauch wächst von Mal zu Mal mehr. Wenn er so weitermacht, wird er Probleme bekommen, daß er noch in ein normal großes Raumschiff paßt.

Timo Scheuer, Namborn

Auch wenn ich jetzt Jehova schreie und deshalb gesteinigt werde: Sollte man nicht aufhören, wenn es am schönsten ist? Starkiller hat nämlich wirklich schwer

Gameboy Spiele ab 29,- DM  
Lynx auf Anfrage.

**Sonderangebote:**  
PC Engine gebr. 239,- DM  
Mega Drive 289,- DM  
Mega Drive Spiele ab 49,- DM

## GAME-PLAY

PLAY The GAME

16-19 Uhr 05246/81184

19-21 Uhr 05246/1572

Berlin 030/6912156

PC Engine Spiele ab 9,- DM  
SNK NeoGeo auf Anfrage

**Game Play**  
Inh. K. Gievers  
Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1

**Öffnungszeiten:**  
Montag-Freitag  
16-19 Uhr  
Samstag 12-15 Uhr

Der Anschluß der Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



# & CREW



BOYKE + LENHARDT

nachgelassen, und nur noch auf Trantors Flammenwerfer zu setzen (schon seit einigen Ausgaben) wird langsam langweilig.

Martin Krauß, Göppingen

Die vielen besorgten Zuschriften wegen Trantors minimalen Gewichtsproblemen haben wir gleich mit Hyperraum-Post an Bord seines Raumschiffs geschickt. Unser Zeichner Rolf Boyke war Zeuge, welche Auswirkungen Eure Briefe hatten

jedoch mit der simplen CGA-Grafik begnügen, obwohl ich eine VGA-Karte besitze. Gibt es eine Möglichkeit, wenigstens mit EGA-Grafik zu spielen?

2. Ein Freund von mir besitzt eine tolle GOLFsimulation, bei der man sich die Touren selbst konstruieren kann (Bäume, Seen etc.), anschließend selbige ausprobieren und ggf. abspeichern kann. Gibt es ein ähnliches Spiel auch auch für MS-DOS?

Gonne Garling, Wedel

1. Auf der Original-Tetrisdiskette von Mirrosort in Deutschland von United Software vertrieben wird, müßten sich auch EGA-Grafiken befinden (was auf den Spielgenuß allerdings nur eine mäßig erhebende Wirkung hat).

## Ganz speziell

Ich habe zwei spezielle MS-DOS-Fragen an Euch:

1. Ich bin begeisterter Tetris-Spieler, muß mich dort

2. Volltreffer: Just in dieser Ausgabe testen wir die neue Jack Nicklaus-Golfsimulation, die auch einen Editor für selbstgebastelte Strecken enthält.

hl

## Konsolen-Qual

Ich bin durch Eure Spieltests langsam aber sicher zu der Überzeugung gekommen, daß die wirklich guten Actionspiele nur auf Konsole zu bekommen sind. Meine Fragen sind nun folgende: Zur Auswahl stehen für mich nur Sega Mega Drive oder das Super Famicom von Nintendo. Lohnt es sich, auf einen deutschen Vertrieb (kein Import) des Famicom zu warten oder soll man zum Mega Drive greifen, dessen Vertrieb in Deutschland nun endlich offiziell starten wird. Ich stelle diese Frage, weil ich dachte, daß durch den offiziellen Firmensitz von Nintendo in Frankfurt (Ihr habt davon berichtet) das Super Famicom eventuell schneller aus Japan rüberkommt. Habt Ihr vielleicht irgendwelche Infos darüber.

Meine zweite Frage bezieht sich auf die Kompatibilität der Sega Mega Drive-Spielmodule aus verschiedenen Ländern. Ein Videospielevertrieb schrieb mir, daß die deutsche und amerikanische Mega Drive-Version baugleich, die Module somit austauschbar

sein sollen. Jedoch sei der Modulschacht der europäischen Konsolen schmaler, so daß man ihn (unter Garantieverlust) breiter feilen müsse, um die etwas breiteren japanischen Module aufnehmen zu können. Bitte berichtet doch einmal über diese Kompatibilitätsprobleme, die ja aktuell werden, wenn das Mega Drive offiziell in Deutschland vertrieben wird.

Peter Gudorf, Horten

Auf das Super Famicom werden wir noch lange warten müssen. Nintendos 16-Bit-Konsole ist noch nicht einmal in Japan erhältlich und erfahrungsgemäß dauert es ein ganzes Weilchen, bis ein Nintendo-Gerät offiziell in Europa angeboten wird. Einen Termin zum Deutschlandstart des Super Famicom gibt es jedenfalls noch nicht. Das Mega Drive kommt hingegen in diesen Tagen offiziell auf den deutschen Markt.

Die Frage zur Modul-Kompatibilität können wir noch nicht genau beantworten, da uns noch keine europäische Version des Mega Drives zu einem genaueren Test zur Verfügung steht. Mit amerikanischen Modulen auf einem japanischen Mega Drive gab's bei uns bislang keine großen Probleme. Wie es mit der europäischen Version genau aussieht, untersuchen wir in der nächsten Ausgabe in unserem Videospiele-Vergleichstest.

hl

Telefonische Bestellung (02 41) 53 31 31

## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

### C 64 Disk

- Nordic Power dv. 109,—
- All time classics 54,95
- Back to future II dt. 39,95
- Börsenfiieber dv. 49,95
- Chains of Krynn dt. 64,95
- Kick Off II dt. 39,95
- Klax dt. 39,95
- Lords of Chaos 44,95
- Rings of Medusa dv. 39,95
- Sentinel Worlds 39,95
- Skate Wars dt. 39,95
- Ski or die dt. 39,95
- Starflight dt. 39,95
- Stormlord II dt. 39,95

### IBM PC

- Bad Blood 79,95
- Circuits Edge 79,95
- Drakkinen dt. 79,95
- F-15 Strike Eagle II dt. 94,95
- Flight of Intruder dt. 94,95
- Future Wars dv. 79,95
- Harpoon 109,—
- In search for king dt. 79,95
- Knights of Legend 79,95
- Legend of Faerghall dv. 109,—
- LHX Attack Chopper dt. 89,95
- PGA Golf dt. 89,95
- Railroad Tycoon dt. 89,95
- Thunderstrike dt. 89,95
- Treasure Trap dt. 89,95

dt. = deutsche Anfertigung

### AMIGA

- CHINON LW ext. 3.5 109,—
- TEAC LW ext. 5,25 54,95
- CHINON LW int. A 500 39,95
- CHINON LW int. A 2000 49,95
- X-Copy Z1 mit HW. 64,95
- Bootsselector elek. 39,95
- Rom-Rom Um 1.2 39,95
- Rom-Rom Um. 1.3 39,95
- Champ. of Krynn dt. 64,95
- X-Copy Z1 mit HW. 64,95
- Falcon Miss. Dis. II dt. 39,95
- Flood dt. 39,95
- Imperium dt. 69,95
- Jumping Jackson dt. 54,95
- Kaiser dv. 104,95
- Kick Off II dv. 64,95
- Leg. of Faerghall dv. 69,95
- Might Magic II 79,95
- Neuromancer dt. 69,95
- Operation Steel. dv. 74,95
- Projectyle dt. 69,95
- Red Storm Rising dt. 69,95
- Reederer! dv. 59,95
- Shadow of Beast II dt. 89,95
- Sherman M 4 dt. 69,95
- Tenage Mutant Ninja 79,95
- Tennis Cup dt. 69,95
- The Plague dt. 59,95
- Unreal dt. 79,95
- Viruscope 59,—

dv. = deutsche Version

### Atari ST

- MOUSE Golden Image 198,—
- Competition Star 249,—
- Battlemaster 159,—
- Damocles dt. 149,—
- Dragonflight dv. 69,—
- F-19 Stealth Fight. dt. 48,—
- F-29 Retaliator dt. 89,—
- Falcon Miss. Dis. II dt. 99,—
- Imperium dt. 69,95
- Inspector Griffu dv. 79,95
- Kaiser dv. 59,95
- Klax dt. 69,95
- Last Ninja 2 dt. 69,95
- Operation Stealth dv. 54,95
- Projectyle dt. 104,95
- Reederer! dv. 64,95
- Rings of Medusa dv. 69,95
- Rotox dt. 79,95
- Starflight dt. 69,95
- Tennis Cup dt. 74,95
- Their finest Hour dt. 69,95
- Turn It dt. 59,95

### GAME BOY

- Spiele für GAME BOY 69,95
- Golf 59,95
- Olx 79,95
- Solar Striker 59,—
- Super Mario Land 59,—

### TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von 9.00-13.00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13.00-9.00 Uhr. Versand erfolgt per Nachnahme, ab DM 150,— Porto frei. Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an. Jegliche Anwendersoftware auf Anfrage lieferbar. Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen Goerdelerstr. 38

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

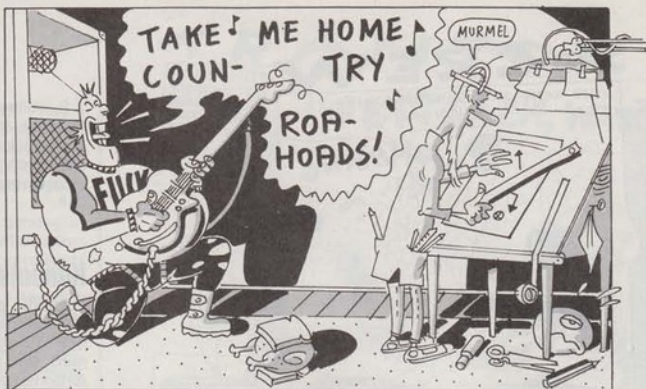
# STARKILLER # 32

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LEHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 4

## "WIEDERVEREINIGUNG"

Dr. Bobo und Trantor starten die Suche nach den drei Dosen des Drakels von Dondokodon...



SWEET COUN-TRY  
ROA-HOADS! EVERY  
FUCKIN DAY!



ICH UNTERBRECHE IHRE DARBIETUNG HÖCHST UNERNE, ABER WIR HABEN EIN KLEINES NAVIGATORISCHES PROBLEM. ICH KANN DEN HIMMELSKÖRPER, DEN WIR ZUNÄCHST ANFLIEGEN SOLLTEN, AUF KEINER KARTE FINDEN.



SIEH AN, WIR SIND IN DER NÄHE EINES BEWOHNTE PLANETEN. LEGEN WIR EINFACH EINE KLEINE RAST EIN UND FRAGEN EINEN EINGEBORENEN NACH DEM WEG.



UND WIE ES DER ZUFALL UND DIE ERFINDE DIESER DE-SCHICHTE WOLLEN, LIEGT DER LANDEPLATZ MITTEN AUF STARKILLERS LANDWIRTSCHAFTLICHER NUTZFLÄCHE...



SEKRETÄR NICHT STÖREN VERHANDLUNG! GEHEN WIEDER ZUM KARTOFFELSCHELEN.

SEID GEGRÜSST! WIR KOMMEN IN FRIEDEN! MÖGEN EURE NACHKOMMEN ZAHLREICH UND EURE WEIDEN IMMER GRÜN SEIN!

DR. BOBO SCHAUEN HER: DA LIEGEN WAS UNTER RAUMSCHIFF...

SAPPERLOT! WIR SIND AUF EINER FREMDEN LEBENSFORM GELANDET! WIE PEINLICH...

RÖCHEL!

MUUH?

BOMM!

TRANTOR GEHEN ZUR HAND!

SIE MÜSSEN ENTSCHULDIGEN, ABER...

OH!

RÖCHEL...

SEIN STARKILLER!

IN DER TAT!

WIE SCHÖN SIE WIEDERZU...

OH!

KLAPP!

TRANTOR MÄCHTIG GERÜHRT...

SCHNUFF!

ZURX!

DU NICHT SO STELLEN ANSEIN DOCH GEWESEN NUR KLEINES KRATZER VON RAUMSCHIFF!

MUR GUT, DASS ICH DAMALS AUF DAMOCLES ZWEI SEMESTER VETERINÄR-MEDIZIN STUDIERT HABE. DEN PATIENTEN HABEN WIR GLEICH WIEDER AUF DEN BEINEN!

MUUH?

AUUUA!

# @ ! § ! \$

PÖTZBLITZ! SOLLTE ICH DIE DOSIS ZU HOCH BEMESSEN HABEN?

STELLEN SIE DEN PATIENTEN BITTE RUWIG, ICH SCHREITE DANN GLEICH ZUR OPERATION!

NARKOSE SCHON WIRKEN!

UFF!

FORTSETZUNG FOLGT!

BRUNNEN, ECKHANN, DIE, CANTEN, FÜR, WIKI, SIND, FREI, MIT, ILLUSTRATIONEN, VON, GERT, VON, DER, BRUNNEN, VERLAG, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025

# GALAXY

## PC ENGINE

PC Engine Super Grafz	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafz RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Varis III**	129,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
Devil Crash***	99,-
Formation Soccer***	99,-
SG Ghoul's'n Ghost***	159,-
Hell Journey**	109,-
Image Fight*	109,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	99,-
Neutopia***	99,-
Ninja Spirit***	109,-
Power League Baseball III	99,-
Rastan Sega II*	109,-
Spatter House	109,-
Super Star Soldier***	109,-
Warucore Story**	109,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

## SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Batman**	109,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,-
Moomalker*	99,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Pheilos*	99,-
Shiten Myook*	99,-
Space Invaders	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

## GAMEBOY

Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Pipe Dream**	59,-
Power Mission*	59,-
Puzznic**	59,-
Shido***	59,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Baseball	449,-
Go!f	549,-
Magiclan Lord	449,-
Nam 1975	449,-
Ninja Combat	449,-
Riding Hero	549,-

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IBM/Atari	ST/Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Cadaver	Atari ST/Amiga
Chuck Yeapors AFT	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus	109,- PC Engine
F19 Stealth Fighter	Amiga
Hellfire	Sega Mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.	Atari ST/Amiga
Klax	99,- Sega Mega Drive
Legion	PC Engine CD
Master Blaster	PC Engine
Popolous	Sega Mega Drive
Rebio Lepus	PC Engine
Rick Dangerous II	Atari ST/Amiga
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
Supremacy	Atari ST/Amiga
Ultima V	89,- Amiga
Wonderland	IBM/Amiga

## C64 DISK

AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Fimbos Quest	45,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Hight & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

## C64 SUPER STARS

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

## ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight***	69,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	69,-
F-16 Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II***	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	79,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

## ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Anarchy	59,-
Atomx	59,-
Battlemaster	75,-
Breach 2	65,-
Bomber Mission Disc	49,-
Castle Master	79,-
Chronoquest II	69,-
Democles*	75,-
E-Motion	75,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Hammerfist	69,-
Impossabile	59,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax	59,-
Leisure Suit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
u.v.a.	

## IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emperor of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Flight of the Intruder***	99,-
Global Dilemma***	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghall***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	79,-
Night & Magic II*	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,-

Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Silent Service II***	99,-
Sim City***	85,-
Their Finest Hour***	89,-
Thunderstrike	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima VI***	99,-
u.v.a.	
ADLIB Sound Card	289,-

## AMIGA SUPER STARS

Amos**	119,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Democles*	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master IMB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kick Off II***	69,-
Legend of Faerghall*	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Popolous**	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-

## AMIGA

Anarchy	59,-
Apprentice	69,-
Breach 2	69,-
Codename Iceman*	99,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Leisure Suit Larry III**	99,-
Lost Patrol	69,-
Midnight Resistance**	69,-
Night & Magic II*	89,-
Neuronomancer**	69,-
Plague	59,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Storm across Europe*	89,-
Sword of Aragon**	79,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,-
Turrican**	59,-
Unreal*	79,-
Venus Fly Trap	59,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (\*), diese Spiele gefallen unseren Stargambiern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras**  
**Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht**  
**Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24**

**089 / 7605151**

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 1

ST • AMIGA • MS-DOS

Um ein für allemal den armen Abenteurern zu helfen, die sich im "Maniac Mansion" verlaufen haben, hier noch einmal eine Komplettlösung zum Sammeln. Auswendiglernen und an den Monitor zu kleben. Ausgeteilt wurde sie von

Thomas Lainerc aus Salzburg. Die Lösung ist mit allen Per-sonen möglich, in diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard. Dave stellt man an den Brief-

kasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio

die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten "Knau". Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Schlafzimmer Wachsrüchte und den Farrentermer. Er geht ins zweite Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schall-

platte und den gelben Schlüssel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter der losen Brett eine iere Kassette findet. Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette einlegt. Siehe da, elektrische Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt, und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker. Syd gibt Bernhard den Krug, Bernhard

serhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mürmiesichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernhard klingelt an der Haustür. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Eds Zimmer, nimmt Hamster und Keyword mit, öffnet das Spar-schwein und steckt alle Münzen ein. Im Pflanzentzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen!

Sieht man nun durchs Tele-phonieren. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim archaischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr. Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreib-

skop, so wird die Safennummer sichtbar und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Erwartet, während Bernhard erneut telefoniert. Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tür öffnen. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer. Dave läßt sich von Bernhard den Krug geben und füllt ihn in der Küche (nicht im Becken!). Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden, und man findet eine Münze. Diese wird in den Meleor-Meß-Automaten gesteckt, eine der drei High-score-Nummern ist der Code

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

Maniac Mansion Teil 1

C64 • AMIGA • MS-DOS

Zak McCracken ist schwer und macht einen höllischen Spaß. Allen, die immer noch nicht weiter wissen, werden unsere Sammelkarten hoffentlich weiterhelfen. Die Tips sind von Stefan Grünwald aus Hamburg.

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung, Fotie), von der Tapete den Fetzen mitnehmen, Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wohnzimmer gehen.

Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben, das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen. Das

ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen. In Seattle dem Flughafengebäude. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Deck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Gollfischläger das alte Vogelest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden. Zur Tür gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall

mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim archaischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr. Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreib-

unterlage hervor. Zur Sicherheit kömmt ihr jetzt erst einmal abspeichern. Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars. Dort öffnen wir die Tür zum Raum-Bus und anschließend das Handschuhfach. Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Cassette aus dem Radio. Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie. Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaufen eine Münze. Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raum-Herberge und betreten die Schieube. Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten, neh-

## ZUM SAMMELN

Zak McCracken Teil 3

ST • AMIGA • MS-DOS

mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim archaischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr. Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreib-

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

Maniac Mansion Teil 3

C64 • AMIGA • MS-DOS

ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen. In Seattle dem Flughafengebäude. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Deck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Gollfischläger das alte Vogelest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden. Zur Tür gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall

mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim archaischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr. Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreib-

## Maniac Mansion Teil 4

2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und ... Ende.

Je nachdem, welche Person man wählt, unterschieden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen.

Michiaki:

Beim Klingeln Paket annehmen, öffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhahn. Bei

## Zak McKracken Teil 4

men die alte Sicherung heraus und setzen unsere neue ein. Nun holen wir Lesslie, drücken den Knopf neben der Schleuse und anschließend den Knopf neben der Herbergstür. Nachdem sich die Schleuse mit Luft gefüllt hat, können beide ihre Helme abnehmen. (Fräis Euch mal der Sauerstoff aus! Raum sollte, kommt ihr in ihm in Raum-Bus am Sauerstoffventil nachfüllen.) Mit Lesslie zum Bett gehen, die Decke wegziehen und das Bessen-essen aufnehmen. (Nur Lesslie kann es benutzen.) Zu Melissa wechseln und den Schrank öffnen. (erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, sonst öffnet

der. Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn auslösen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt die Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.

Bernhard:

Die Rohre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Labortür offen ist, Polizei antücken. Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor. Hebel hochziehen und das war's.

Wendy:

sich der rechte Schrank nicht), dann aus dem Schrank die Taschenlampe nehmen. Mit Klebestreifen den DAT-Cassette zur Aufnahme bereitmachen. Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen. Geringe Arbeit für den Mars. Auf geht's, zurück zur Erde und zu Freund Zak.

Zak:

Das archaische Institut verlassen und zum Bus gehen. Anne nachholen. Mit Zak die Tröle blasen, einsteigen, bezahlen, dann zu Anne wechseln. Anne steigt ebenfalls ein und bezahlt. Mit Anne und Zak können wir jetzt wild durch die Gegend fliegen. Ein möglicher Lösungsweg sieht folgender-

In Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen, Manuscript aus der Schublade nehmen und im Planzzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten. Im Musikraum TV-Sendung anschauen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschreiben und mit Wasser erhitzen. Manuscript in den Briefumschlag stecken, frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus werfen. Fähnchen hochstecken. Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn am Ende des Spiels dem Ili-Tentakel im Labor.

WV

Maßen aus:

Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Katmandu. Den Flughafen verlassen und zum Haus des Wächters gehen. Das Buch vorzeigen und schon können wir eintrien. Die Mitteilungen an der Wandtafel lesen, dann zum Guru gehen. Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls. Danach zünden wir den Heuballen neben dem Haus mit dem Feuerzeug an. Darmnach links zur Polizeistation gehen. Leider müssen wir jetzt auf die nächsten POWER-TIPS-Karten warten. Hoffentlich geht uns der Sauerstoff nicht aus.

## Maniac Mansion Teil 2

öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür, das Glas wird mit dem rötlichen Wasser aus dem Schwimmbekken gefüllt. Bernhard wartet an der Leiter. Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Krat-O-Mat. Er geht vor die Haustür, entfernt links davon die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Hauptahn auf und nun ist Eile ange-

sagt. Bernhard springt wieder ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und läuft wieder hinaus. Syd muß jetzt zudringeln den Hahn wieder zu. Inm Radio findet Bernhard Batterien. Syd nimmt die Ta-

## Zak McKracken Teil 2

gehen. Dort mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten das Haarnadel-Schild abschneiden.

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Aufblöhr mit dem Schraubenschlüssel öffnen. Den Schalter benutzen und das Brot in die Spüle geben. Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen. Abflußrohr wieder zuschrauben und den armen Sush in die Spüle schütten. Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen und schon haben wir den passenden Helm für unseren Taucherauszug. Wir gehen jetzt noch ins Schlafzimmer, brechen die Bretter

schenlampe aus der Küche, geht zum Becken, öffnet das Tor und anschließend das Gitter. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit.

Er gibt Bernhard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbenterner, die Pepsi und das Wasser Glas. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Rohre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, das er vorher gelesen hat.

Nach

Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernhard geht ins Planzzimmer und entfernt den Fatbike an der Wand. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe eingeschaltet. Syd schaltet den Strom ab, Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür. Bernhard repariert in der Bibliothek das Teleten. Syd geht an der Kartmaschine vorbei ins Bad und montiert den Was-

gen wir endlich ins Flugzeug.

Dort bekommen wir einen Imbiß (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardess. In die Toilette gehen, Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spüle stopfen. Wasser aufdrehen und den Rückkopf drücken. Jetzt schnell zum Vorraum gehen, die Mikrowelle öffnen, das Ei hineinlegen und das Gerät einschalten. Zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardess im Vorraum ist, könnt ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen. Unter unserem Sitz ist ein Feuerzeug. Zusammen mit dem Sitzkissen einschlecken. Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät



## Private Kleinanzeigen

### C64/128

Verkaufe orig. Trivial Pursuit; Linzen zum Töten; Olympic Challenge; Go Crazy; je 25 DM, Tel. 08456/8424

Verkaufe C64 II mit Floppy Data, ca. 100 Spiele, Fachbuch, Computerzeitschriften (Magic Disk usw.), Diskettenbox (ca. 6 Mon. alt), 800 DM VB, Thomas Kausch, Tel. 0222/35050

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + 2 Schnelllademodul + 120 Disks + 2 Originale usw. Schreibt an Andreas Köpf, Joh.-Steinböck-Str. 17, A-3580 Frauenhofen

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Datensette + originale Spiele für nur 300 DM, Christoph Silberbach, Firmungstr. 30-32, 5400 Koblenz

Verkaufe: C64-D-Orig.-Oil Imp. + 30 DM, Cabal (Kriegspiel) = 29 DM, Yu. Rev. = 25 DM, suche: Sim City (d.), an T. Dassler, Otto-Rothe-Str. 29, DDR-6502 Gera

Suche Tauschpartner für C64, habe super Spiele, 200% Antwort. Schickt Eure Listen an Rainier Weber, Neckstr. 13, 8500 Nürnberg

Verkaufe Star N1-10 mit Interface für C64/128 und Kabel Preis: VB, Tel. 02173/78621

Suche dringend Floppy 1541 oder 1541 II für C64, Preis nach Vereinbarung, Tel. Abb. 200, René Goldhammer, Neustr. 23, DDR-4721 Abberode, 100% o.k.

Suche Neumarcant, Pirates, Elite, Curse of the A.B. (nur orig.), C. Dittsch, Panoramaweg 11, CH-4314 Jeinlingen, Tel. 061/882275, ruft zuerst an!

Suche dringend Spiele für C64: Listen mit Angeboten an Jarnig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239, Österreich

Suche Ultima 4 oder Ultima 6, bietet 30 DM, Landkarte sollte dabei sein. Schreibt an Alexander Malta, Dorfstr. 41, 7793 Saurdorf-Bietlingen

Suche Originale: Double Dragon I, Zak McKracken (D), Ghost II, Indy Jones III, ruft an: Mo-Fr 18-20 h, Sa + So immer, Marco, C64 + Tel. 06150/40331 + 06150/40331

Verkaufe die Games Oil Imperium, Troll und Indy Jones Action, sehr billig, Florian Wendt, Krupender Grund 46, 2083 Halstenbek

Kaufe Curse o. i. Azure Bonds, Pool o. Rad., alle Ultimas (nur Originale), zahle gut. Schreibt an Christoph Bruckner, A-3324 Eursfeldt 217

Verkaufe orig. Spiele für C64: Bard's Tale II 30 DM, Wasteland 30 DM, Jinxer 25 DM, ruft an unter Tel. 05130/1289, von 15 h bis 21 h

Zu verk.: 2 C64er (defekt) für je 30 DM, Floppies: 1541 II für 30 DM (fast neu) und 1541 für 90 DM, orig. Games: Filmbos Quest für 25 DM und Moonwalker für 20 DM, Chris verlanget, Tel. 0711/634507

Verkaufe: Floppy 1541 und Action Cartridge MK IV für C64, Preis 150,-, 4770 an Ni-ko Kückmann, Kleinestodt 11, d, Schreit an, Tel. 02921/2234

Suche für C64 + 1541C Floppyspeder sowie orig. Rollenspiele + Neubus, Angebote an Martin Dauerlein, Lichtenfelserstr. 18, 8605 Hallstadt

Du verkaufst Deine Rollenspiele? Ich suche Originale, außerdem Rainbow Island und Floppyspeder! Tobias Hermann, Hegelstr. 71, 8600 Bamberg

C64! Hallo Freaks! Ich suche einen Tauschpartner für gute Games aller Art! Habe z. B.: Chase HQ, Mr. Hell, Hard'n Heavy und noch mehr. Tel. 030/4035109

Verkaufe C64 II und 1541 II (beide ca. 1 Jahr alt) + 80 Disks + 30 Leerdisk + 2 Joy + 3 Originale etc., VB 550 DM, Tel. 040/7156437, bitte erst ab 18:30 Uhr

Achtung! Verkaufe günstig C128D wegen Systemwechsel mit mehreren Spielen, Disketten und PD-Soft! Tel. 02273/52151 (ab 16 Uhr) Mo-Fr

Suche das Spiel Jagt auf Roter October, zahle bis 25 DM, erreichbar ab 15:00 Uhr unter der Tel.-Nr. 02382/701340

Verkaufe C64 und Floppy mit einem Joystick 280 DM, Test Drive 125 DM, Spherical 30 DM, Microprose Soccer 25 DM, Tel. 05722/4351

## Private Kleinanzeigen

Suche C64 Rollenspiele: Ultima 1-6 und Bard's Tale 1-3, sowie Arcana, Dragons Skull und Entombed, Originale; schickt Eure Liste an P. Wallbau, Tokiostr. 6, 4040 Neuss 22

Verkaufe C64 mit Floppy VC 1541 und Farbmonitor 1802, Joachim Lipsius, Greinerberg 10, 8000 München 70, Tel. 089/7235827

Verkaufe Bard's Tale III 40,-, Hollywood Poker Pro 30,-, Battelchod 40,-, Asterix im Morgendland 25,-, Driller 20,-, gut erh., Tel. 06033/65399

Vergebe Spiele für den guten alten C64! Kostenlose Listenad bekommt Du, wenn Du an Kennwort Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien schreibst!

Suche zuverl. Tauschpartner für C64-Disk-Neueste Spiele, Demos u. Anwender. Wirft bei: René Lantch, III. Wendung 9, DDR-2400 Wismar, Lisd-Disks 100% back!

Verk. C-64 + 1541 II + Comp. Pro + 70 Disks + Action Replay 6 + Disklöcher + Reset-schalter + Magazine + Bücher für 400 DM, Tel. 02058/87361 (19-20 Uhr)

Verkaufe originale Disks: R-Type, Driller, Captain Blood, Arkanoïd II, Gunship, Geos 2.0, Micropro. Soccer, Videocast, u.v.m., Preis VB, Tel. 0711/53976

Ich suche immer gute Games für C64, Lothar Tenzer, Am Mühlentbach 2, 5138 Heinsberg, Tel. 02452/6048

Verkaufe das Modul «Nordic Power», 100% o.k., für nur 40 DM, Neupreis ca. 120 DM, Tel. 02553/1674, ab 14 Uhr, Ruf verlangen!

Verkaufe wegen Systemwechsel C64 II mit Floppy 1541 II, MK6, 3 Originale, Abdeckhaube und 10 Leerdisketten, VB 450 DM, Tel. 02224/78983, ab 17 Uhr

Verkaufe C-64 + 1541 + Action Cartridge + F. C 3 + Drucker + 140 Disketten + Joystick für 800 DM (NP 1700), Tel. 06894/36753 (Thornen)

Sven v. Liphart, 3550 Marburg, In der Hohl 3, Renhausen verkauft Gary Linekers Hot Shot 25 DM und Red Heat 30 DM, beides Originale

Wer kann mir die Visa-Codes von Zak McKracken für 10 DM schicken? Der schreibt bitte an Michael Will, Pestalozzistrasse 5, 5500 Nordhausen

Hallo Leute! Suche Kick off II (original), kann nur 25 DM zahlen, schreibt an: A. Heimerding, Hardterstr. 164, 4060 Viersen!

Suche Tauschpartner für C64-Software, schickt Eure Disk oder Listen an Lars Hofbauer, Pfenninghölzweg 7, 7900 Ulm-Donaustetten

Verkaufe Originale für C64: Gauntlet, Ghostbusters II, Crazy Cars I + II, Go Crazy, Ball-Blasta usw. für ca. 15-30 DM, Tel. 09255/1074, ab 15 Uhr (Frank)

Verkaufe C128 + Floppy + Drucker + Farbmonitor + 6 orig. Spiele + Pagefox usw., NP 1950, VB nur 900 DM, Tel. 02373/72729 (Henning Brinkmann)

Suche für C64 Bard's Tale II u. III oder Wasteland, nur Originale, bitte je nach Programm bis 309 DM, bitte ab 18:00 Uhr anrufen unter Tel. 069/761826

Wer will? Wer will seinen Amiga verkaufen, bzw. gegen einen C64 tauschen (100% o.k.)? Tel. 0891/492507

Wer will? Wer will seinen Amiga verkaufen, bzw. gegen einen C64 tauschen (100% o.k.)? Tel. 0891/492507

Wer will? Wer will seinen Amiga verkaufen, bzw. gegen einen C64 tauschen (100% o.k.)? Tel. 0891/492507

Wer will? Wer will seinen Amiga verkaufen, bzw. gegen einen C64 tauschen (100% o.k.)? Tel. 0891/492507

**Achtung:** Wir machen unsere inserierten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte halten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

## Private Kleinanzeigen

Affenpelle Holzacker-Mega-PD-Disk mit Games, Demos usw. für nur 5 DM + Porto, v. Verp. beim Waldschat = Michael Meding, Hüttenstr. 17, 3456 Holzen

Verkaufe Batman T.I. M. (13.-Kass.), G. Grand M. S. (15.-Disk), Ghostbusters II (20.-Disk), Werner (10.-Disk) usw., Tel. 0221/84872, verlängere Rene (nach 18:00 Uhr)

Christian Barth, Tel. 04298/4503, Text: Verkauf für C64 + Times of Lore, 64'er Jahrgang '89, 4 Bücher (Anti Cracker Buch, Tips & Tricks 1 + 2)

C64/128 \* Verkauf orig. Blood Wych für 20,-, tausche auch neue Soft (Rings of Medusa), schreibt an: Schreier H., Winterbergerstr. 10, 8460 Schwandorf

Suche sehr dringend das Rennspiel The Cycles; Apell auch an Softwarehäuser! Zahle gut! T. Reim, Ermweg 17, 7300 Esslingen

Suche die Spiele: Hanse, Elite Rockstar, Anwender und Druckerprogramme, nur Originale. Angebote an R. Winkler, Hubertusstr. 9, 8621 Weidhausen

Biete: B1 + 3, Curse Azure Bond, PD Radiocade, Sentinel Worlds Wasteland, Hills Fat Demons V. Starlight, MM2, Dragon W. u.v.m., Preis n. Anruf, Tel. 040/6481169

Suche Tauschpartner für C64 Disk! Habe: Champ of Kryn, Rings of Medusa usw., Reiner Schmidt, Mensterweg 23, 2987 Neustede, 100% Antwort

Suche Action Replay Cartridge MK 5 (mit dt. Anleitung) und 64er Sonderhefte 285, 4/86, M. Bochmann, Ernestusstr. 17, DDR-4020 Halle/S.

Achtung: Suche Tauschpartner aus Wien! Ich besitze Test Dr. 2, Mic. Pro-Software, X-Out, Turrican, Zak McKr., Katakis, F-14, O.I.I., Guns-hip, Tel. Wien/460964

Hansettec Punkt-Matrix-Drucker mp-150/190 VC zu verkaufen, VB 300 DM, Tel. 0203/559726, ab 18:00 anrufen

Verkaufe C64 + Floppy + Handbücher + Games + Joys + Resetstecker für VB 500 DM, ruft an unter Tel. 02161/581152, verlangt! Sascha, Ruf an!

Verkaufe 165 Spiele für nur 4000 Schilling (560 DM), 100% o.k. mit Anleitungen, Nachfragen an A-3313 Walfsee 76, Tel. 0743/32242

Verkaufe Champ, of Kryn (30), Dragon Wars (20), Delta-EPR-OMER 2 (30), MFS-801 (75), Preise + Versandkosten, Michael Gntner, Tel. 0228/253888

Ich verkaufe C-64 Originale (Disk): Artic Fox, Litch's Hot Shot für je 25-20 DM, suche Bard's Tale I oder II, Marcel Bonnie, Tel. 02406/3482

Verkaufe C64 + 1541 + Parallelkabel + MPS 801 + Farbband + Maus + Adreßtext + Geos V1.2 an Meistbietenden, Thilmay Claude, BP 84, L-5801 Hesperange

Verkaufe C64 + 1541 II + Resets. + 2 Joystick + Diskbox mit 40, 80 Spielen wie TDD I, II, Maniac, Katakis, um VB 3500, Manuel Esterer, Tel. 0682/390330, 5020 SBG.

Suche günstig Drucker für C64 und günstig Spiele auf Diskette! Marcel Schreiner, Otto-Grothow-Ring 9, 2330 Bergen

Suche Auflösung von Maniac, biete 5 DM, ruft an unter Tel. 0915/16444, fragt nach Steffen

## Private Kleinanzeigen

Suche Spherical für C64 für 15,- DM, tausche auch Rainbow Isl. orig. statt Bezahlung, Tel. 08389/25464

Verkaufe C128D + Grönimator + Zubehör (orig. Spiele, Handbuch, Datensette) + Leerdisk, Tel. 09187/41405, ab 18 Uhr, VB 950 DM

Suche Freund, mit dem ich Spiele tauschen kann, schreib mit Liste Eurer besten Spiele an Stefan Peschkes, Flemingstr. 25, 5657 Haanx, Tel. 02129/53722

C64 + Speeddos + 1541 + Farbmonitor + Drucker + 30 Orig.-SpieleAnwender, + Profi-Cart. DGE + 90 Disk + 2 Diskbox + Bücher + Unterlagen + 750 DM, Achim Busekros, Tel. 0526/48755 + 4925 Kalletal

Verkaufe C64 + Floppy + Monitor + Datensette + zwei volle Diskboxen + Kassetten + Maus + 2 Joysticks + Zeitschriften, NP: 1100 DM, VB 850 DM, Tel. 06591/5926, Kinzer Jörg

Suche Tauschpartner zum Tausch von C64-Spielern! Schreibt an Bernhard Lackner, Markenstr. 28, 2957 WOL 6

Verk. Originale: Project Stealth 28,-, Airborne Ranger 20,-, Firezone 25,-, Power Struggle 10,-, Field of Fire 20,-, nur Originale etc., Tel. 05542/8881

Nach meinem Umstieg auf den Amiga gebe ich meine orig. Disk, Kassetten und Zeitschr. ab. Liste gegen 1 DM Porto, P. Peters, Heustr. 3, 5107 Sraih

Suche Rollenspiele (AD&D, The Bard's Tale, Ultima usw.). Suche auch noch Microprose Soccer u. die Power Plays 1/88-5/88 (Disk, nur Originale), Tel. 0911/634466, Thomas

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft C64, Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50

Suche BT 2, 3 orig. dt., Rings of Medusa, Tie-Break, Dragon Wars, alles Original, habe Super-soft anzubieten, ab 20 Uhr, Wünsche an Tel. 0421/693522 (Andy)

Verkaufe! C64 II, 1541, 1531, 150 Disks, 2 Joysticks, 2 Bowser, Star Buch, viele Hefte, div. Zubehör für nur 750 DM, NP ca. 1200 DM, Tel. 05171/81371

Verkaufe Projekt Firestart für 50 DM, bitte ruft an unter Tel. 0714/22210

Verkaufe C-64 II für 90,- DM zum Ausschickeln! Ruft schnell an (ab 18:00), Tel. 02230/301884, fragt nach Rocco

Suche folgende Originale: Space Taxi, Lords of Conquest, Castles of Pr. Creep, zahle guten Preis, abends ab 19:00, Tel. 0221/514880

Verkaufe C128D + Farbmonitor 1901 + Drucker Star LC10C mit Actionreplay-Cartridge + vielen Originallprogrammen + Zeitschriften, Preis 1400 DM, Tel. 0945/13164

Hey! Wer kann mich mit PD-Soft versorgen oder Games, der melde sich bei E. Morawe, Bookhornstr. 4, 2875 Ganderkesee I. Hot Stuff für C64, bye!

Such's das Kultspiel M.U.R.L.E. Anschreiben bitte an Holger Emmert, Dörfstr. 10, 3332 Querenhorst, Tel. 05358/578

Verk. C64 II, Floppy II, Turbo Corder, 15 orig. Disketten, 19 orig. Datensetten, Joystick, 4 Leerdisk, VB 690,-, ruft an unter Tel. 08033/1470 (Stefan)

Suche Komplettlösung von Zak McKracken, biete original Batman The Movie oder Ghostbusters 2 dafür, schreib an Peer Boske, Straßweg 5, 2000 Hamburg 52

Verkaufe originale Spiele, C64, bitte Liste anfordern, frankierten Rückumschlag belegen, Henning Gömer, Hauke-Hain-Koog, 2255 Ochkhelm

Verkaufe C128, Farbmonitor 1802, Floppy 1541 II, sehr gut Zustand, VB 650 DM, Tel. 08833/5574

Ich suche ehrlichen Tauschpartner in aller Welt. Listen und Disks an Norman Schiller, Hülsen Str. 210, 4150 Krefeld 1, 100001% Rückantwort

Suche die neuesten Games! Listen an Nudge, Waidachshoferstr. 14, 6966 Seckach, ach ja, bitte realistische Beiträge! So long!

C64 + 1541 + Final Cartridge + 73 Disks + Box + Handbücher + 2 originale Spiele + 2 Joysticks, für nur 600,- DM, Tel. 0511/348105, Hannover, alles vier Monate neu + Garantie

Suche das C-64 Game: Heu (Original + Anleitung), zahle 25 DM, Angebote an Michael Stühnenberg, Bardowicker Weg 20, 2126 Adendorf





# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

### AMIGA

Verkaufe Create-A-Shape für 75,— DM, Michael Gódecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, Tel. 05303/5435

Verkaufe PD-Disks, je Disk 2 DM, hauptsächlich Demos, Mega-MOS, Sounds, Liste gegen Rückporto, Reiner Ovelgönne, Calthorn Kirchw. 16, 4572 Essen

Verkaufe orig. Ess. mit franz. Anleitung für 70 DM (Neupreis 99 DM), kaum gebraucht, Tel. 0711/8993118, 18-20 Uhr, nach Fragen fragen

Suche Komplettlösung für Police Quest 1 und Tauschpartner im Raum Gießen, Adresse: Jörg Rieger, Burgstr. 22 in 6307 Linden

Suche Amiga-Soft: Listen an Paul Guillaume, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, suche gebrauchte PC-Engine

Verk. Originals: Sim City, Airborne Ranger, Crazy Cars II und Reddeeri für je 30 DM + Porto, Markus Ganzner, Bronnweilerstr. 1, 7410 Reutlingen 2

Verkaufe Imperium 50 DM, Turrican + 688 Attack Sub je 40 DM, P47 Thunderbolt 35 DM, alles deutsche Anleitung, Tel. 0217364552

\*\*\* Austria \*\*\*  
Suche Adventures, Strategie u. Rollenspiele Loom, Ultima, Elvira, Listen an Ewald Fitzinger, 3931 Riegers 17

Suche Tauschpartner für Amiga + C64 Swiss! Habe gutes! Listen oder Disks an A. Gonzalez, Wyden 61, CH-5422 Birr, Aargau, Switzerland, send fast!

Tausche Amiga-PD-Anwender, Intro, Letter-Designer, schick! Listen an Peter Rauscher, Friedrichstr. 44, 5630 Reuscheld 11, keine PLK's, nur PD-Soft!

Dungeon Master! Wer hilft Nachzügler bei Lösung, W. Angerstein, Tel. 0217441032, rufe zurück

Verk. für Amiga: Startlight für 40 DM, Full Metal Pant für 25 DM, Tobin 20 DM, Populus 25 DM, Tel. 092144227 (Christian)

Ich suche Tauschpartner (legal!) Rufe an unter Tel. 040/804884 von 11 bis 22 Uhr

Verkaufe Modem HST Courier US-Robotics 14400 Baud + 220 Volt Umsetzer, noch über 1 Jahr Garantie auf alle Teile, Tel. 06831/52391 (Erik)

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, schick! Listen an Daniel Hartmann, Läschinger Weg 2, a-4706 Bürs, auch Anwenderprogramme, bis bald!

Italienischer Softwareclub sucht Tauschpartner aus der ganzen Welt, sendet Listen an: Valente Daniele, Gscheiter Turm-Weg 6, I-39100 Bozen, Italy

Suche Amiga 500! Brauche aber keinen Monitor, ruf mich an! Tel. 08654/8704, Christian

Suche Amiga und C64-Software, Ang. bitte an A. Auer, Jaulen 7, I-39038 Innichen

Verkaufe golden Path und Trets, je 25 DM, Tel. 08456/8424

Demo-Intro-Lettermaker, Seka Sources, Demos (Tausch + Verkauf), Infos anfordern (mit Rückporto), alle PDI Superbildschirm 2. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Raderwald

Verkaufe 3 Jungen wochen BTX-Decoder mit Handbuch, Diskette und Modul für 120,— DM, Michael Rang, Am Käferberg 1, 5300 Bonn 1, Tel. 0228/258588, ab 18.00 h

Verkaufe Originale: Drakken, E.S.S., F29, Budokan, einzeln je 40 DM, Graffiti Man, Starball etc. je 10 DM, suche Rollenspiele, Tel. 02241/316439

Hi User! Haben 2 Originale/Spiele zu verkaufen, ??? Cars und Jombi, Stück 20 DM, bitte schreibt an W. Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, Tel. 0521/71135, Carsten, Montags-Donnerstags, bitte erst ab 17.30 Uhr

PC-Karte für A2000 zu verkaufen: 400 DM; Originale zu verkaufen: The Sentinel 20 DM, Populus 30 DM, Pirates 30 DM, Klax 25 DM, Tel. 02861/3636

Tausche Original Star Flight 1 gegen Pool of Radiance, Champions of Krynn oder Curse of the Azure Bonds, Tel. 02408/80386

Suche Amiga-Software! Listen an Michael Greising, Schottengasse 2, 8500 Nürnberg 1, auch sehr an PD-Soft interessiert \* Amiga \*

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe original Indiana-Jones Adv. für 50 DM inkl. Versand, Tel. 02675/1038, ab 20 Uhr

Suche Spiel Turrican + Teenage Mutant Ninja, tausche oder kaufe, bitte melden bei Hartmut, Tel. 0716/812422

Tausche orig. Indv. 3, Fish, Fugger, 688 A. Sub, Spy vs. Spy gegen Drakken, Dungeon M., Zak McKracken, I Came from Desert oder Falcon, Tel. 089/3519444

Amiga Originale zu verkaufen \* Top Spiele zu Top Preisen, sollte Liste anfordern, Werner Kraus, Kraberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel. 08459/2733

Amiga Originalprogramme gesucht, die nicht älter als 2 Jahre sind, zahle gut. Listen an Rudolf Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/9586, ab 16 h

Suche im Raum Berlin 44 Leute die Lust haben evtl. einen Club zu gründen von Anfängern bis Profis. Suche auch A500-A2000, so lang (bis bald), Thomas ab 19.00, Tel. 030/6876934

Verkaufe neuwertigen und gut erhaltenen TV-Tuner AV 7300 von Philips, Preis: VHS, Tel. 0704/253698

Spotlight! Verkaufe 1-50 Originale, nur an arme Schüler! Verkaufe auch Newtek Video Digitalizer zum Schleuderverkauf, R. Franz, Herbornweg, 6. 6349 Sinn

Verkaufe (orig.) Lombard Rally, Fugger, Eliminator, Emmanuelle, Bordini, Flugsimulator II, alle Preis VS. C. Müller, 8621 Weidhausen, Tel. 09562/8294

Suche alte und neuere Power Plays bis Ausgabe 790, Moros Vollmann, E. Schüller Str. 13, DDR-8122 Radebeul, Thant!

Verkaufe original Software für Amiga, Decton, Cybergame und Suicide Mission, je 10 DM, Tel. 02502/7578, bitte Ralph verlangen

Verkaufe wegen Systemwechsel meine Programme (orig. mit Anl.), Liste gegen Rückporto, Michael Müseuer, Föhrenstr. 22, 4817 Leopoldshöhe

Hilf! Virusattacke! Wer hat Sicherheitskopien von Their Finest Hour? Schreibt an Uwe Rasch, Breite Str. 10, Exterben, DDR-3241 Sachsen Anhalt

Suche «alte» Software orig., z.B. Triad I, II - Diana Sisters, Emerald Mine I, Defender of the Crown usw., Tel. ab 17.00, Tel. 07231/66889

Nur Berlin: A500, 1 MB zu verk., auch C64 II, floppy 1541, noch viele neue orig. für Amiga, wie unrel... Preise VBI Tel. 030/3416628, 9h-24h

Action Soft Tausche u. verk., Vindicators, Net-nervid, Strider, Ninja 2, Warlocks Quest, Nebulus, Ninja Spirit, Super Wonderboy u. a. Originale m. Anl., Tel. 05564/2405

Suche Amiga 500 mit Monitor, Soft und evtl. Speichererweiterung, zahle gut! Tel. 04523/2900

Suche für Amiga 500: Speichererweiterung auf 1 MByte und C-64 Emulator, Tel. 06344/2573 oder Frank Bisson, Marie J. Str. 6722 Lingenfeld

Austrial Verk. günstig orig. Dragons Breath, F-16 Combat, 688-Attack Sub, Xenomorph, Trivectors Basketball, Bard's Tale, Swords of Twilight, Topustand, Tel. 02747/2023, Austria

Suche Marathon Mine 1 + 2, suche Kontakt zum Emerald Mine Club, Gerd, Tel. 040/7637203

### Achtung:

Wir machen unsere Inseraten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Daten-Trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwerb der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

## Private Kleinanzeigen

Kaufe Kick off, Italia 90 und Wayne Gretzky Hockey (nur Originale), Preis nach Vereinbarung, Christian Tschernig, Robert-Koch-Str. 9, 8074 Gaimersheim

Amiga-PD-Pool Kauf, Tausch und Verkauf, Th. Herrger, Dammstr. 135, 4060 Mönchengladbach 1, suchen femer Tools, Sounds, Grafiken, etc. für eigene S.

Amiga: Programmierer sucht Grafiker für hobbymäßiges Spielprojekt, Computerkenntnisse nicht nötig! Tel. 04542/7194 (Wollgang), ab 18 Uhr

Tausche Blood Money (ASM-II), 2 Disks, dt., 1. Postfach NR 80 DM gegen F-9, St. Fl.; Ch. of Krynn, He Qu., LSL3, Ki. Qu., 4, Po. Cu. 2, Co. of Ca., Tel. 07306/33182

Suche f. C64: Secr. tol., Silver Blades, Mars S.a. u. adv. u. Rollensp. bes. Älferte, Heinrich R. Arenz, Burgstr. 33, 8000 Frankfurt 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64-Disks (nur Topsoft), es lohnt sich! J. Stephan, Nach dem Taubenberg 13, DDR-9900 Plauen/Vogtl.

Achtung: TFK sucht gute Amiga Tauschpartner! Haben den neuesten Staff! Tel. 0911/830394 (ab 20 Uhr), PS.: verkaufen auch Anleitungen fast!

Verkaufe A500 (1 MB-Erweiterung, Zusatzlautwerk, Fabmonitor, Maus) für DM 1700,—, W. Schicker, Kirchplatz 18, 8370 Regen, nur komplett

Verkaufe Spiele für Amiga 500, Bardstale Populus, Xenomorph, Elite, Time, Heros of the Cancce, Bloodych, Tel. 06831/40124

Verkaufe 10 orig. Amiga-Spiele + TV-Modulator 520 + 2 Data Becker Bücher mit Diskette, VHB 550 DM, Tel. 0941/72045, ab 19 h (Thomas)

Tausche, verkaufe Originale Powermonger, Wonderland, Rainbow Island, Dragon's Lair 2, Stadt der Löwen, suche Ultima 4 u. 5, Indy (Adm.), Ultima 6, Tel. 06142/32822 oder 31779

Suche (Amiga) Ultima 4, Champ of Krynn, Star Comm., Neumom., Pirates und insbesondere Rings of Ziflin (nur Originale), Tel. 08251/3698

Wer Interesse hat, mit mir Amiga-Soft aller Art zu tauschen, sollte mir schreiben, Postfach 126599 C, 4800 Bielefeld 1, Grets to Spierl/T

Suche dringend Speichererweiterung für A1000 (256 KB), Tel. 07131/75157 (Rafael) und eine Tastatur für A1000

Might & Magic II verkaufe ich für nur DM 53,— inkl. Porto + Verpackung, Suche Sega-Mega-Drive (mit super Shinob'7), Tel. 0462/7944, ab 17 Uhr, Stefan

Verkaufe orig. Soft: Pirates 2.50 DM, Populus 2,— usw., Andrea Gehmlich, Allerstr. 50, 2850 Bremerhaven

Verkaufe Amiga-Originale! Pirates dtsh. Anl. 50 DM, Tie-Break + 4-Sp. Ad., d. A. 50 DM, tausche einzeln gegen Pictionary o. Fin. Hour, Tel. 04502/73081

Suche Pirates, Pool, o. Curse o. AB, Champ. o. Krynn, Chaos, Ultima 5, Might + Magic 2, Powermonger, Klax, Logo, Bard's Tale 1-3, Tel. 077/816139 (Jürgen)

Hi Leute! Suche jegliche Rollenspiele u. Adv. aller Art, schreibt an Patrick Stolte, Lahnlohnhof 12 B, 6103 Griesheim, nur Originale, danke!

## Private Kleinanzeigen

Suche Amiga Prog., Rainbow Islands, Indy Jones Adv., Pirates, Maniac Manom, Starflight, Microprose Soccer, F16 Combat Plot, F7, Etc., Tel. 02845/4918

Suche F16-Falcon MDI (orig.), zahle DM 25 oder tausche gegen Space Harrier 2, schreibt an Ewen Eibert, Am Pingelstrang 45, 4512 Waldenhorst

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger! Send Lists to PO Box 016025 D in 4330 Mülheim/Ruhr, 100% Antwort, only Amiga

Verkaufe die neueste Amiga-Originale-Software, alles originalverpackt zu fairen Preisen, CH-Tel. 01865/4836 \* Schweiz \* (ab 18.00 Uhr)

Speichererweiterung für Amiga 500 zu verkaufen, VHB 200 DM, Tel. 08106/7614, Markus

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, schick! Eure Listen an Jörg Baumgärtner, Blumenstr. 20, 8417 Lappersdorf

33 MB HD Profex für A500 1000,— Drucker DM 2000 für 250,—, R. Salzenberg, Kühle 1, 3258 Aerzen, Tel. 05154/3622

Verkaufe Drucker Mannesmann Tally MT80 + 05 500,— (DM 70), Abs. Clemens Brattusiewicz, A. 9400 Wolsberg, Schloßstr. 1, Tel. 04352/2148

Verkaufe Originale: Battle of Britain für 45 DM und X-Out für 30 DM, verhandle auch, Tel. 0931/807574

Originale: Stars in Erotik-PD (St. Graf, Sandra, Sabine Sauer u.a.), Liste kostenlos gegen Rückumschlag bei Postfach 131050, 7000 Stuttgart 1

Tausche orig. Silkwood und The New Zealand Story gegen Kick off 2, Emyln Hughes Soccer und andere orig. / A-Tel. 06434/3940, Austria, nur Wochenende!

Null-Modem DM 40, 1,5 m, für Populus, Falcon F-16, Slant Car usw., Oliver Emmler, Hindenburg 15, 7582 Bühlertal, Tel. 0723/74295

Wer schenkt mir gegen neueste Software? Liste gegen Rückporto, Gunahin, Sim City, Last Ninja 2, an Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, I-39100 Bozen

Verkaufe Dragon's Lair, Space Ace und Midwinter je 40 DM, Starflight 1 und Shogun je 35 DM, C. Kowalski, Müller-Mühle 89, 4650 Gelsenkirchen

Biete Echter-Bibel V2.0 auf dem Amiga (6 Disks) inkl. Anleitung für alle Textverarbeitungsprogramme, 30,— DM, M. Rattelmeier, Döplplatz 5, 6400 Fulda

Originale zu verkaufen: Spitzenspiele + Klassiker, Bernd Löffler, Neu-Neetze 53, 2121 Neetze, Tel. 0555/0517

Suche Railroad Tycoon, suche Tauschpartner, habe immer neueste Soft, schreibt an André Naef, Bangerlengasse 1, CH-2545 Salzkamm

Suche billiges Amiga-Ab. Es sollte wirklich auch das Neueste sein, auch PD, schicke Disks auch zurück, R. Danner, Landsberger Str. 285 B, 8000 München 21

Verkaufe Originale, größere Auswahl, viele mit PD-Prädikat, 1A-Zustand, sehr preisgünstig, wer hier nicht zugreift, ist selber schuld, Tel. 071/1796286

Stop! Verk. meinen Amiga 500 mit Zubehör, Info (z. B. Preis) ab 17.00 Uhr unter Tel. 09852/2932

Verkaufe wegen Systemwechsel Turrican, Sarcophager, Castle Master, Hard'n Heavy, Top erhalten, für je 40 DM, Stefan Willkötter, Tel. 09429/4488

Suche gebrauchte Originale-Software, Anwender und Spiele, Angebote an Torsten Riensnas, Kanstr. 2, 3106 Eschode

The Elks bieten original Amiga-Software: Pirates 45 DM, Populus 40 DM, Their finest Hour 60 DM, Gratisliste unter Tel. 08131/21851, Mo-Fr 14-18 Uhr

Suche Amiga 500 mit Monitor und vielleicht mit Spiel, schriftliche Angebote nicht zu teuer, Anja Adams, Bernshäuser Ring 14, 1000 Berlin 26

Suche Originale: Might & Magic 2, Xenomorph, Starflight, Star Command komplett auf deutsch, zahle gut, Tel. 06131/233558

Suche Spiel für Amiga 500 (vor allem Omni Play Basketball) und PP 14/90, Schick! Listen! T. Leitner, Schillerstr. 43, 8080 Fernsefeldbruck oder Tel. 08141/25263

Verk. Originale: Larry 3 (70), Midwinter (50), Their Finest Hour (55), F16 Falcon (40), F19 Stealth (55), suche Ultima 5! Tel. 05724/8556

# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe 6 Amiga-Spiele: Indy 3-Adv., Klax, Chambers of Shogun für je 35 DM, Forgotten Worlds, Flight Night, Strider je 20 DM, Tel. 04171/62402

\*\*\* Schweiz \*\*\* Amiga \*\*\*  
Suche zuverlässigen Tauschpartner, habe neuesten Stuff, warte to Thomas Bachofen, Quellenstr. 5, CH-9016 St. Gallen

Achtung: Kaufe sämtlich erreichbaren Strategie- u. Simulationsspiele, nur Originale Listen mit Preis sofort an Oliver Bausch, Schweinauer Hauptstr. 88, 8500 Nürnberg 70

Neuerliches Deluxe Music Construction Set mit Verpackung und Anleitung für Neupreis 190 DM, Verkaufspreis 150 DM, Tel. 07146/41442

Verkaufe Originale: Loom für 50 DM, sowie Holiday-Maker für 40 DM, Frank Tüttelein, Tel. 02374/7407

Super Angebote — Originale — sehr preisgünstig, 1A-Zustand, viele mit PP-Prädikat, wer hier nicht zugreift ist selber Schuld, Tel. 071/796286

Suche Strategiespiele wie z.B. UMS, Waterloo oder andere SSI-Spiele, schreibt bitte an Patrick Houchen, Schiffmannstr. 22, A-4020 Linz

Verk. A500 + Modulator + Joystick 39 x Disk 2 + 2 Originale + Mousepad + Abdeckhaube + 4 x Diskbox + Reinigungsdisk, Neupreis 1350 DM, Preis 950 DM, Tel. 0911/631433

Suche: 2 Laufwerk 3 1/2" und Speichererweiterung auf 1 MB, Fischer Patrick, Niki-Fey-Str. 10, 8782 Karlstadt, Tel. 09353/2821

Suche billige Hard- und Software, Games für Amiga 500, bitte schriftlich Eure Listen an Michael Dechant, Klosterstr. 30, 8600 Bamberg

Verkaufe Larry III und King's Quest IV f. je 70 DM oder tausche eines gegen Space Quest III, Kai Köhler, Calenbergstr. 11, 3204 Nordstemmen, Tel. 05609/6885

Dungeon Master mit Box und Anleitung, 25 DM, Reflections, 35 DM, Electronics-Druckerei für Amiga 500/2000, 10 DM, Tel. 069/549973

Verkaufe oder tausche orig. Turrican, Indy 3 (Adv.), Sitoworm, Rock'n Roll, RVF, Oil Imperium, etc., Reiner Ovelgönne, Calhorne Kirchweg 16, 4572 Essen

Verkaufe Originale: Batman für 20 DM, Player Manager für 40 DM, Tel. 04532/22497

Verkaufe orig. Space Ace (60 DM VBI) u. Altared Beast (35 DM), Super für Amiga, Benjamin Oppel, Tel. 02241/331930, ab 18 Uhr

Tausche Fighter Bomber, Larry gegen Bobo Indiana Jones Adv. oder Emerald Mine 3, bitte alle Spiele mit Anleitung, ruf an unter Tel. 08195/372

Suche Flood, Turrican und andere neue Amiga-Games, möglichst billig, Hans Rübsum, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld

Wer Lust hat Player Manager gegen Pirates, F29 oder Ther F Hour zu tauschen, der melde sich bei Frank Schiebeck, Friedrichstr. 60, 5142 Hückeloven

Amiga: Suche Shadow of the B., Xenon 2, R-Type, M-iniac Man, dt., The Games Sum, Edt und Kult, nur Originale, 100% o.k. mit Anleitung, Tel. 06981/4081

## Private Kleinanzeigen

Kaufe: Amiga-Original, Info-Com-Adventures, Ultima-Serie, Prellislate an M. Häblich, Adalbert-Stifter-Str. 13, 7157 Murrhardt, nur Original

Suche zuverlässigen Amiga-Tauschpartner, schreibt mit Liste oder Disk, 100% Antwort, ich freue mich schon sehr auf Euch! Stefan K., Egerstr. 2, 9411 Wenzbach, BRD

Für das Computerspiel Ghostbuster bietet die das orig. Computerspiel Hard'n Heavy. Der erste Anbieter bekommt Sonderpreis dazu, Tel. 0721/709848, laufend Jochen

Amiga 2000, 1084 Mon. ext. LW, XT.K, EGA-K, Thomson Mon., 640 K., TurboK. (ca. 7 MHz), Amiga Stereovert., Software, 20 MB F1 PC, J. + J. Karte, FP: 3800, abends, Tel. 02134/32855

Verkaufe orig. Populous, TD2, RVF, Rings of Med, je 40 DM, Archipelago 30 DM, DPaint 2 + DPrint 120 DM, TV-Tuner Philips 130 DM, Amiga 2000 B + Zubehör 2800 DM, Tel. 04952/1747

Suche Micro League Wrestling & Datadisks für den Amiga und C-64 (nur Original). Zahle beide jeden Preis, Tel. 0621/557810 (nach 15 h)

Suche Amiga 500 (100% o.k.) mit 14 Monaten Garantie und viel Zubehör, NP 1100,—, DM, VHB 690,—, DM, Tel. 07904/1010 call Thomas, abends anrufen

Hi Leute! Suche Tauschpartner mit neuer Soft für Amiga. Schreibt an T. Frankesbusch bei Berys, Wolfgangstr. 8 in 4100 Duisburg 18, no calls Amiga

Suche Anleitung zu Rings of Medusa (meine ist verlorengegangen), Tel. 0422/2074 (15:00-20:00)

Soft-Abo von A500-User gegen, wanted: Newstep 3-D, War... Top-Games, no Resale, Mail-Contact: Thomas Kersch, Burgstr. 3, 4000 Koblenz 1

Fortgeschrittener Amiga-User möchte sein Wissen und seine Erfahrungen mit Anfängern teilen, kostenlose Info unter Lullung, BP 27, L-3801 Schiltig, Annspeelbach

Verkaufe original Textomat und Datamat sowie neueste Spiel! Mario Steinhorst, Dresdener Str. 11, 4355 Waltrop, Tel. 02309/73256

Tausche A500 K13 gegen A2000 bzw. suche preisw. A2000, J. Wichum, A. Einsteinstr. 8, DOR-5091 Erlurt

Suche Pirates, F-29 und Their finest hour, nur Originale, nur 100% o.k., gute Angebote mit Anleitung an Jan Thol, Heerstr. 6 A, D-3328 Sehle

Suche Charaktere-Disks von Irgendjemanden: B. Tale u. i., Phantasia i, zahle pro Disk 5 DM, Wilfert, Schumacherweg 190, 8505 Pöthenbach, bitte anfragen

Tausche Stunt Car, Racera, Bubble Bobble gegen Bobo Indiana Jones Adv. 3 + Came fra Iran's Desert, alle bitte mit Anleitung, Tel. 08195/372

Verkaufe orig. Spiele: Loom, Zau, Indy Adv., Space Quest III, LL1, LL2 usw. 30-50 DM, Tel. 07044/8677, ab 18 Uhr

Verkaufe Omega für 80 DM oder Tausch gegen Pirates, Larry 2, Police Quest oder Powermover! Tel. 05224/7772, ab 18:00 Uhr, Tim verlanter, Kaufe PQ 25 DM!

Suche Elvira, Ultima 3, 4, 5, Starflight 1 und 2, East and West sowie weitere Fortstrategie- und Geschicklichkeitsspiele, Tel. 07556/8386 oder 07556/1088

Suche Originale: Shanghai, Diskmaster, Becker Text 2, suche auch Turbokarte für A500, verkaufe ext. Trackdisplay! Tel. 02202/37609 (Andreas)

Verkaufe Originale wie 688 Attack, Turbo Out Run, Wall Street Wiz, je 40 DM, Chasse H.O., Table Tennis, Dragon Ninja, Stripper II, Hotel-In-One (30 Fr.), Hi-Tel: 0118/443006

Amiga Originale: Chess, Hard Driving, Zany Golf, Xenophobe, Skidoo, Combo-Archer, Archipelago per NN, Stck. 40,— o. Tausch, Tel. 02822/52415

Swiss \* Verkaufe Amiga 500 + 200 Supergames inkl. J.oystick, der ideale Umstieg auf 16 Bit, CH-Tel. 062/692535 (Vereinbarung vom Preis am Telefon), Swiss

Verkaufe Amiga-Originale: It Came FTD + Ultima 4 zu je 50 DM, Fantavision, Zak McKracken + M. Mannson zu je 40 DM (beide dt.), Sorc. LOrd + Tracker, Tel. 09924/1482

Verk. orig. A501 Speichererw. 1. A500 VB 200 DM, orig. Amiga basic Buch + Disk 34 DM, orig. Benutzerhandbuch A2000 + WB 13 34 DM, Michael, Tel. 02742/1482

Verkaufe Eudes Francaises Echanges Edition Longue 1 für 45 DM, Tel. 06723/4551 (20:21 Uhr), nach Marco fragen

Austria \* Amiga \* Austria  
Suche Tauschpartner für Amiga-Games, Tel. 02852/8403, A-3950 Dietmanns 136 (Tom), write soon \* call soon \* Tom

Verkaufe TV-Modulator (inkl. Vers.) für 40 DM, verkaufe, tausche und suche die neuesten Spiel! Loom u. Last N. II, Frank Hofs, Oederstr. 7, 2990 ASD

Die Damocles-Clubdisk gibt's wie immer gegen Leerdisk und Porto bei J. Rauh, Bauergrässli 9, 8400 Regensburg, je mehr mitbringen, desto besser!

Verkaufe Originale: F-29, Midwinter und Drakhen, jedes Game 50 DM, Tel. 06421/4164, ab 18 Uhr

Tausche Fighter Bomber Larry, Stunt Car Racer gegen It Came from the Desert, Bobo Indiana Jones Adv., alle bitte mit Anleitung, Tel. 08195/372

Verkaufe Tie-Break (55 DM), Emyln Hughes Soccer (60 DM), Technooc (25 DM), Tel. 089/8202285, Christian Alder, Hieronymusstr. 30, 8000 München 60, Pasing

Suche orig. Panzerstrikre m. dt. Anl., suche DFI 1 A500 mit Kabel, immer auf der Suche nach Militärstrategiespielen, call Carsten, Tel. 0561/771611, ab 20.8. um 15-18 h

Verkaufe F-16 Combat Pilot komplett für 50 DM oder tausche auch gegen Gunship, Tel. 07156/29306, verlanf Alexander

Verkaufe original Windwalker (ganz neu) für 50 DM! Schreibt an Dominik Meinhard, Peter-Weyer-Str. 2, 6500 Mainz 42, 100% Antwort

Suche Tauschpartner für A500, habe z.B. Klax, Tennis Cup usw., suche Player Manager, Kick o. 2, write to: Tobias Reichardt, Am Stadberg 29, 3408 Duderstadt

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe Amiga-Software, nur Originalspiele, Liste anfordern, Tel. 091167/2113, ab 18:00 Uhr, Michael verlanf

Verkaufe Manchester United und Lombard Rally für 30 DM, tausche aber auch gegen andere Amiga-Originale, Tel. 06421/43850

Verkaufe Originale-Games: Berlin 1948 (40 DM), Extra Time für Kick off (20 DM), Emyln Hughes Inter Soccer (35 DM), Tel. 02247/2742 (Thorsten)

Hey Fisch! Suche coole Kontakte zwecks Tausch/Verkauf, außerdem Original: Asterix Op, Hinkelstein, Chasse Ho.,.. Tel. 06131/331193, fast only

Verkaufe Amiga-Spiel «688 Sub Attack» VB 45,— oder Tausch gegen «Flings of Medusa» o. Nuclear Wars, Tel. 0239/2722, Norbert Hult, V-Vincke-Str. 14, 4716 Olfen

Suche neueste Amiga-Prog: Liste mit Preis an Dirk Junge, Am Sandberg 15 a, 5653 Leichlingen

Amiga-Originalgames günstig abzugeben: 1. Red Storm Rising (35,— DM), 2. Imperium (35,— DM), 3. President is missing (15,— DM), Tel. 030/3417683—Ralph—tausche auch gegen Battle of Britain

Verkaufe Software z.B. Pay of Pharoa 40 DM, Parts of Call 20 DM, TV5 Basketball 40 DM, Oil Imperium 40 DM, Star Flight 30 DM u.a., Jürgen Henning, Tel. 07142/41991, ab 17 Uhr

## MS-DOS-PCs

Originale: Biete Loom, Indy III, Finest Hour, Sierra u.a. im Tausch gegen Castlemaster, C. Bequest, Journey, Shogun, LHX Chopper, Dejavu II, Tel. 0231/278905

Suche Tower o. B. Sentinel, Their Finest Hour (Originale), VB: 300 5 je Spiel, nur Österr., Tel. 06545/64414, ab 19, Georg

Austria \* Austria \* Austria

Kaufe, tausche, verkaufe Originale. Habe Rallye Teyoon u.a. Suche: PGA Golf, Wonderland u. a. Liste an Martin Klein, Mainstr. 5, 5205 St. Augustin 2

Suche Spiele für MS-DOS-PCs gegen angemessenen Preis (5,—, 3,—, 31,—), Schickel Eura Liste an Dieter Miller, Raimundweg 1, 7914 Pfaffenlofen

Verk. orig. (5,—) Larry 3 40 DM, Police Q. 2, Don't go alone je 30 DM, Kings Q. 1-3 je 25 DM, Tel. 07741/63814, ab 18 h

Verkaufe: Larry 3 (5,—), F16 Falcon AT (5,—), Elite (5,—) je 50 DM, Tausch mögl., Originale! T. Pranschlager, Berghammerstr. 4, 8481 Parkstein, Tel. 09602/4414, Sa-So

Suche alle Sierra Adventures, verkaufe Indy 3 5,— für 80 DM Angebote nur schriftlich an K. Maier, Tübingenstr. 10, 7312 Kirchheim

Rail, Teyoon, MITP, F16 C-Pilot, LL2, Mechwar, PGA Golf, Archipel, G. Gords, Speedb., Horus, Fatman, Mirides II, Harob, 2, 3, Courier, 688, Harpoon, KQ bis 4 zu verk. od. Tausch, Tel. 06731/42515

Suche Originale Software für meinen PC, bitte melden bei: Mathes, in der Hofstadt 3, 7803 Gundelfingen

## Software Kühn

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-640
688 Attack Submarine	DT	SIM		64,95	
Action Fighter	kom.DT	ACT	57,95	37,95	
Adventures 4 Spiele	kom.DT	SAM	72,95		
Austritzer	E	STR	79,95		
Bert's Tale II	DT	ACT	59,95	49,95	
Bio Challenge	DT	ACT	59,95	49,95	
Blood Money	DT	ACT	67,95	67,95	
Blue Angel 69	DT	STR	54,90	36,95	
Castle Master	kom.DT	ADV	64,95	42,95	
Chaco Strik	DT	SIM	42,95	32,95	
Chase 3	kom.DT	RCL	64,95	34,95	
Chaos Strik Back	E	ADV	89,95		
Curse of the Aztec Bonds	DT	RIL		64,95	
Day of the Pirahat	kom.DT	RAN	66,95	66,95	
Die Fugger	kom.DT	HAN	49,95	49,95	
Dragon Flight	kom.DT	ROL	79,95	79,95	
Emlyn Hughes 1 Soccer	DT	SPO	63,95	63,95	
F-16 Combat Pilot	DT	SIM	72,95	69,95	
F-19 Stealth Fighter	E	SIM	71,95	74,95	

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-640
F-29 Retaliator	DT	SIM	64,95	64,95	
Full Metal Pilot	DT	ACT	64,95	64,95	
Great Courts Tennis	DT	SPO	59,95	49,95	
Gunship	DT	SIM	67,95	67,95	52,95
Hard Drive	kom.DT	SIM	44,95	44,95	39,95
Hilfster	kom.DT	RCL	64,95	64,95	50,95
Hostages	kom.DT	ACT	62,95	62,95	39,95
Imperium	DT	HAN	67,95	67,95	
Indiana Jones	kom.DT	ADV	64,95	64,95	
It Came from the Desert	DT	ADV	67,95	79,95	
Kings Quest IV	ME: E	SPO	56,95	56,95	*37,95
Kult	kom.DT	ADV	62,95	62,95	
Legend of Faerghal	kom.DT	RCL	64,95	64,95	
Lensure Suit Larry II	E	ADV	64,95	92,95	
Lesure Suit Larry III	E	ACT	89,95	89,95	
Lord Patrol	kom.DT	ACT	67,95	67,95	
Maniac Mansion	kom.DT	ADV	59,95	59,95	49,95
Microprose Soccer	DT	SPO	66,95	66,95	49,95
Midwinter	kom.DT	STR	59,95	59,95	

## GEWINNER IM MONAT AUGUST: A. WIEDEMANN, 8834 PAPPENHEIM

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-640
Mr. Hell	DT	ACT	64,95	64,95	39,95
Mont & South	kom.DT	ADV	54,95	54,95	49,95
Oil Imperium	kom.DT	HAN	54,95	54,95	40,95
Pirates!	DT	ADV	64,95	64,95	44,95
Player Manager	DT	STR	54,95	54,95	39,95
Police Quest II I MEG	E	ADV	74,95	69,95	
R.V.F. Honda	DT	SIM	63,95	69,95	
Rainie Warrior	DT	ACT	81,95	67,95	
Red Storm Rising	DT	SIM	64,95	64,95	95,95
Rock Demogorgon	kom.DT	ADV	59,95	59,95	39,95
Rings of Medusa	kom.DT	HAN	65,95	62,95	46,95
Rock'n Roll	DT	ACT	54,95	54,95	42,95
Rock City	DT	STR	70,95	69,95	49,95
Star Flight	DT	STR	67,95	67,95	39,95
Stunt Car Racer	E	SIM	63,95	63,95	36,95
Their Finest Hour	E	SIM	74,95	74,95	
Time of Love	kom.DT	ADV	49,95	66,95	44,95
Ultima 5	E	ROL	75,95	77,95	65,95
Zak MacKracken	kom.DT	ADV	64,95	59,95	63,95

Ihre Bestellanschrift:  
**Software Kühn** Postfach 1331  
5608 Radevormwald

Tel. 0219/7637  
bis 15.00 Uhr Anrufbeantworter  
ab 15.00 Uhr persönlich

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

# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

### MS-DOS-PCs

Verkaufe XT, 10 MHz, 33 MB, 5 1/4" / 7360 KB, 512 KRAM, BW-Monitor (CGA), Herculeskarte, div. Software, VB 150,-, DM, 0615/16502 (Gerd)

Suche CMS, Adlib und Soundblaster Software aller Art! Angebote an: C. Menne, Im Aatal 5, 3492 Brakel-Niesel, Tel. 05272/7218, V. Germany

Suche Spiele für meinen PC mit und ohne Anleitung. Schickt Eure Angebote an: Tobias Käfling, Osterseen 10 A, 3006 Burgwedel 1

Suche Tauschpartner PC/AT-Software (VGA) jeder Art (5 1/4" + 3 1/2") Gerd Kaufmann, Nordhäuserstr. 8, 3548 Arnsen

Verk. orig. PC-Spiele Grand Prix, Xenon 2, Bundesl. Manager, Motocross, Maniac Mansion, Kings of the Beach je 35 DM, CH-Tel. 095/987041 Samuel

Tausche LHX Attack gegen Railroad Tycoon, oder Ultima 6 Suche Gun and Butter, Back Blood, Don't go alone, Wonderland, Tel. 08232/2778

Verkaufe PC-Joystick Quickshot für nur 15 DM! Tel. 0713/163663

Verkaufe PC-Games: SKI oder die, LHX Chopper, 688, Larry's Indy 500 + Adv. und andere, auch TAUSCH möglich, Kai Stewering, Dauertstr. 20, 44 04 MS, Tel. 02501/5519

Suche RPG-u. Strat.-Sp. (MS-DOS; orig.), z.B. Ult. 6 + Mech. W. + Sent. W. + Megatraveller + Wz. LV + Star Saga 1,3 + S.o.I. Samurai u.v.a., Tel. 04127/1567 (Timo)

Verkaufe P47 Thunderbolt für 40 DM, Marcus Eller, Hauptstr. 12, 8701 Giebelstadt-Allersheim

Tausche Original gegen Original: Indiana Jones (Adventuredeutsch) gegen Carrier Command, Tel. 02330/72564

PC-Australier Verk. Originale: Railroad Tycoon, Conquests of Camelot, Out Run, Imp. Mission 2, Ikari Warriors. Ruft an unter Tel. 0316/698972

Verkaufe orig. Spiele: Borsenfeiber (75 DM; 3 1/2"), Silent Service 60 DM; 3 1/2", Don't go alone (45 DM; 3 1/2"), Hard Drivin (50 DM; 3 1/2"), Jungle Book (35 DM; 5 1/4"), 4 Soccer Simulators (40 DM; 3 1/2"), und Football Manager 2 (35 DM; 5 1/4") alles für CGA, schreibt an: Andreas Rux, Hellingsrüttel, 34. 4800 Wiedenbrück

Verkaufe PC-Originale: Larry 3, Heros Quest für je 50,- DM, Wolfpack (dt.), PGA Golf (dt.) für je 40,- DM, Tel. 08142/3160 (tausche auch)

Wer verschwendet Ihr! Spielauflösung? Bitte schreiben an: Benjamin Schmidt, Im Habichtswald 1 A, 3500 Kassel

Tausche The Colonels Bequest gegen Conquests of Camelot. Suche außerdem KQ I + II für 20 DM. Ruft an unter Tel. 0911/755711

Suche Xenon II (nur 5 1/4"), habe Test Drive 2, Stuntcar, Populous mit Datadisk, Oli Imperium! Schreibt an Reiner Zanker, Ziegeleistr. 5, 7319 Bellenberg

Verkaufe Originale: Space O, 3.50 DM, KQ4 50 DM, Col. Bequest 50 DM, Boko 15 DM, Adresse: Christoph Zorich, Im Brunli 32, A-6800 Feldkirch, Österreich

Zu verk.: Kings Quest 4 40,-, Sorcerian 40,-, Ultima 5 35,-, Ultima 6 45,-, Secret of the Silver Blade 35,-, Tel. 066/612492

I'm looking for hot contacts all over the world. Write to M. Hooymans, Heelbladjespad 12, NL-2353 PA Leiderdorp, Holland

Verk. PC-Orig. Budokan 30 DM, Skier Die 30 DM, Northand South 35 DM, Micro. So 35 DM, tausche auch, Tel. 04956/3456 Michael. Ich habe auch noch a. Spiele!

Verk. Cong. of Camelot (nur 5 1/4") 35,- (dt.) für The Pharo, ca. 35,- (nur 5 1/4") + Postf. Tel. 0851/96303 (Julian), alle Original!

Verkaufe Hansie; Virus; American Ice Hockey; je 35 DM, Kings Quest 1,3; Kings Quest 4; Space Quest 3; Legend of Jiel; je 40 DM, Colonel's Bequest 65 DM, Tel. 08456/8424

Commodore Grünmonitor (14" mit Schwenkfuß) und AGA-Karte (Harc + CGA) für IBM-PC, zus. 150 DM, Tel. 08456/8424

Kaule oder tausche MS-DOS-Software. Listen an: Claudio Rieder, Eisenstr. 20/23, CH-8045 Zürich

Verkaufe Microsoft Flight Simulator, original, für DM 65,-, Tel. 09183/3326

## Private Kleinanzeigen

Biete PC-10 III, 640 KB RAM, MS-DOS 3.3, 2 5/4" -Floppies, 6 Mon. alt, keine optischen u. technischen Mängel + Bücher, Tel. 07646/591, ab 14 Uhr, Dirk verlangen

Tausche Lösung von Indy 3 und Zak mit Police Quest und Space Quest Schreib an: Kurath Stefan, Büntli, CH-8900 Flum, 100% Antwort

Verkaufe 5 1/4"-Originale: Sherman M4, Populous, Sim City, Empire, Petre, Soccer, Football Manager 2, Tel. 07131/572842 Ralph, PS: suche PC-Engine-Modelle!

Komplettlösungen für DM 5,- + 1,30 Rückporto; Liste 0,50 + 1,30, z.B. P02, Larry 1-3, KQ1-4, S.O.I., Uwe Bareute, Am Berg 27, 8620 Lichtenfels

IBM-komp. Highscreen PC Ink. Monitor, Game-Card, Joynt 3 1/2" + 5 1/4" Floppy Disketten + Spiele — für nur VB 990,- DM — (ab 17 Uhr), Tel. 0208/496439

Verkaufe: Populus (3 1/2") 40 DM, The Third Courier (5 1/4") 30 DM, Tongue of the Fatman 30 DM, suche Sierra & Lucasfilm Games (3 1/2"), Tel. 0261/32709 (Jens)

Verkaufe oder tausche Pool of Radiance, Space Quest 3, Larry 3, Manhunter, NY, Loom je 50 DM und Deluxe Paint II Enhanced für DM 120,-, Reinhard Gerfelder, Tel. 06108/68982

Suche Tauschpartner für PC/AT 3 1/2" und 5 1/4" Schickt Eure Liste an: Adrian Stebbig, Matzenweg 7, CH-6467 Schattdorf oder ruf einfach an unter Tel. (9941) 44/22512 an

Verkaufe: auf 3 1/2" + 5 1/4"-Disk original, Wolfpack DM 60,- oder tausche gegen Falcon F-16, D. Grimm, Tel. 05175/2652

Verkaufe orig. Spiele: PC: The Third Courier, Barmages (3 1/2"), Don't go alone (5 1/4"), Manhunter IV, 3 (3 1/2"/5 1/4"), je 40 DM, Matthias, Tel. 07641/8907

Suche Tauschpartner für PC/AT-Spiele: Tausche Indyapolis 500 Suche z.B. Testdrive 2, P02, S.O.I., 0200, David Wolf o.a., Tel. 07146/6979, ab 18 Uhr

Suche Wer in Middle Earth, Zak Mcracken u.a. Adv. u. Rollenspiele (mögl. dt.), zahle angemessen! Stefan Lück, Zollstr. 2, 7858 Weil am Rhein

Verkaufe: VGA-Gratikarte! Billig! M1 Tank Platoon 80,-, 2000 Meilen unter dem Meer 45,-!!! Melden unter Tel. 06033/65399

Suche Tauschpartner für PC (3 1/2"), habe Sim City u. PGA-Tour Golf, Tel. 08389/474 Klaus, nach 18:30 Uhr, lang läuten lassen

Suche für CGA/3 1/2": deutsches Monopoly, Dieter Rentsch, Preussheimer Weg 5, 6368 Bad Vilbel, Tel. 06108/87332, 12-13 Uhr

Suche Sim City, Champions of Krynn, Harpoon, Nuclear War, Secret of the Silver Blades und A-10-Tank-Killer, Tel. 06221/765333 (16-20 Uhr)

Verkaufe Gamecard für PC, 20 Min. ist kaum bestr. Ruft an: Tel. 0221/635190 oder schreibt an: Te-Ho Park, Singwiner, 59. 5000 Köln 80

Verk. orig. Logo, Rock'n Roll, Klax, PGA-Golf, Archipelagos, Pipemania, Waterloo, Gunboat, Window Wizard, Atomix etc., DM 40-45, Tel. 01251/397288

Welcher Spielefreak hat Lust zum Tausch von PC-Games? Tobias Schütze, Zilleweg 62, 3167 Burgdorf

Österreich: Suche günstigen Akustikkoppler und gebrauchtes Modem, Andreas Schlosser, Am Stadtfeld 10, A-4040 Linz

Verkaufe Spiele: Budokan, Samurai, Dragon Wars etc. je 50,- DM. Suche Rollenspiele und PC-Kontakte aller Art, Tel. 06331/41665

Suche Tauschpartner für IBM-PC-Spiele. Habe Ultima 6, Xenon 2. Schreibt an: Jochen Tewes, Am Lerchenfeld 38, A-4020 Linz, Austria

Verkaufe, tausche, kaufe alles von Sierra, Lotus, etc. Anleitungen sind erhältlich. Schreibt nach 8886 Zweiter FAAG-SFG, Mödinger Str. 16

PC + PC + Verkaufte Ultima 6, Pirates, Manhunter 2, Sim City u.a., Thorsten Schröder, Jungholzweg 8, 7410 Reutlingen 3, Tel. 07121/550468

Deluxe Paint Animation PC für 190,-, zvk., originalverp., Raff Kripper, Alter Sportplatz 16, 6967 Buchen 9

Money Backs 40,-, Railroad Tycoon 75,-, Startlight 145,-, Iceman 45,-, Sentinel World 150,-, Bundeliga Manager 50,-, LNS 40,-, Wayne G. Hook, 50,-, Tel. 0721/735399

## Private Kleinanzeigen

PC-Originale \*\*\*\* Arthur & Fish + Sword of Aragon + Phantom Fighter + Rings of Zilim = zusammen 100 DM \*\*\*\* Tel. 06021/75296 \*\*\*\*

Suche das Spiel North and South. Angebote bitte an Alexander Reichert, 7312 Kirchheim/Teck (nur für 3 1/2" + Hercules-Gratik)

IBM-Originale: Suche verk. 5 1/4": Face off (25 DM), Italy 90 (45), Indy 500 (40), Manchester UTD (40), schreibt an: T. Wolter, Bendenerweg 13, 5300 Bonn 1 für Infos!

Verk. PC orig. PO2, Goldrush, Curse, Pool of Rad, War in Middle Earth, je DM 40,-, Don't go alone DM 20,-, Tel. 0721/697052, Marc ver.

Tausche Conquest of Camelot geg. Loomed, Zak McCracken, King Quest IV, Tel. 06074/2731

Dv. Originale spiele zu verkaufen o. zu tauschen (Def. of the Cr./Budokan/Block out/KQ1-3/PQ1/Their fin. Hour u.v.a.). Liste anfordern, Tel. 04131/402268

Biete 688 Sub Attack 50,-, Imp. Mission II 30,-, Freezeman 30,-, L4, Crackdown 30,-, Kings of the Beach 40,-, FlightSim. IV 100,-, Jordan vs. Bird 40,-, Tel. 0203/370327

MS-DOS 3 1/2"-MS-DOS 5 1/4"-Suche Tauschpartner für PC/AT (5 1/4", 3 1/2"), habe Deine Spiele Budokan, Indy-3, Xenon 2. Schicke Deine Liste an: Christian Bürgin, Altdorferweg, CH-4410 Liestal, 100% Back!

Suche Games für IBM-PC (3 1/2"), sowohl auch alle Art von Programm! Angebote bitte an Klaus Kohler, Ulrichstr. 16, 7086 N-Dehlingen

Tausch Col. Bequest + Codename Iceman (engl. Handb.) gegen S.O.3, PQ2 o. L.S.L.3, M. Morgenthaler, Schweizstr. 1, CH-5102 Ruppelswil, Tel. 004164/47381/718.00.1900

Verk. Champions of Krynn DM 65,-, Dark Side DM 35,- oder tausche gegen Sierra Games, außer SQ, PQ, Kug, Larry, Armin Sirch, Schloßweihenstr. 11, 8949 Pfaffenhausen, Tel. 08269/538

Suche Games für IBM-PC. Schickt Listen an: Simon Andersenmann, Churfirstenstr., CH-730 Bad Ragaz

Österreich: suche North & South (original), biete 65 450,-, Zuschriften an: Jürgen Kovacic, Groß-St. Florian 209, 8522 Groß-St. Florian

Verkaufe orig. PC-Spiele: Wayne G. Hockey, Sim City je 35 DM, tausche evtl. gegen andere Originale! Tel. 05506/8242 (Marcus)

Verk. Originale für MS-DOS PCs: U.M.S. 40,- DM, LHX 50,- DM usw. Suche Indy 500, 688, North and South, Gunship, Red Storm Rising, nur Original, Tel. 05542/8881

Verkaufe PC orig. Populus, Indy 500, Leg. of Färg, u.v.m. je 40 DM, suche Rings o. Hood, Dragon Flight, PGA-Golf, Tel. 0806/4107, M. Huber

Verkaufe orig. Spiele 5 1/4", Ultima VI 40 DM, TV-Sports Football 35 DM, Wasteland 20 DM, Spiel wird am selben Tag verschickt, Tel. 07946/6945

Verkaufe Sim City + Oil Imperium, Originale! Nur 45,- (SC) 35,- (OI), Anfragen an Jan Stiller, Waldweg 27, 3101 Niehorsten, Tel. 05085/1490 (ab 18 Uhr)

Verkaufe IBM-Originale: Full Metal Planet 35 DM, Budokan 40 DM, Startlight 2 40 DM, Face off 40 DM, Populus 40 DM, Bad Blood 45 DM, Tel. 02623/4455

Amiga 2000B, 1084 Mon., ext. LW, XT K., EGA-K., Thomson Mon., 640 K, Turbok. (ca. 7 MHz), Amiga Stereovert., software, 20 MB FF 1 PC J. + J. Karte, FF. 3800, Tel. abends 02134/3285

Verkaufe Pison Chess und Might u. Magic I je DM 30,-, Tel. 0891/526282, ab 18.00 Uhr

Verk. für PC: Xenon II, Indy III Adv., Speedball, Populus, Build, Dash II, Temple of Aspal Triology für je 40,-, Anrufen ab 18:00 unter Tel. 06431/6175

Hallo MS-DOS-Freunde! Suche Tauschpartner für Spiele auf 5 1/4" und 3 1/2" Disketten aus allen Genres (keine Billigspele!) Schreibe zurück! Andreas Bätz, Eichendorffstr. 10, Dauchingen

Kings O. 1-4, Zak, Oli Imp., Ultima V, Space O 1 + 2, Wall-Str., 3; alle orig.; verl. je 40 DM o. tausche geg. Loom o.a., Tel. 0202/420812, abends

Verk. orig. Dragons Lair I für 40 DM (NP 140 DM) mit Verpackung, Codeschirm, usw., Marco Talsig, Im Wäldchen 3, 3053 Haste 1, Tel. 0573/362447

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe günstig Akustikkoppler 300, 600-1200 Baud, 150 sFR., nach VB, Gameblaster inkl. Stipheed u. Larry 2, 200 sFR., nach VB, CH-Tel. 0041/71/724112, verlangt Patrick

Verkaufe original PC-Games: Bad Blood, Space Rogue u.a. Tausche auch gg. andere Originale, Tel. (0271) 75634, ab 17 Uhr

Verk. original Xenon 2 mit dt. Anleitung: 5 1/4" oder 3 1/2" 30 DM. Suche SKI oder die 5 1/4", Tel. 04101/208324

Verk. Euro-PC + MM12 Monitor + MS-Works + MS-DOS 3.3 + GW-Basic + Maus + CGA Emulator + Diskbox, NP 1460 DM, VHB 1100 DM, Tel. 04122/5584, Daniel verl.

Suche PC (5 1/4") - und alte Power Play-Hefte: 690 + 790 + Daniel Heide, Samsisweg 15, 7969 Armtzell, Tel. 07520/6940

Verkaufe, tausche Conquest's of Camelot PQ I, Larry III, KQ II, Phrao Ooze Emanuele usw. bei Tausch, Bitte liste an Robert Schüller, Kölnstr. 89, 5300 Bonn

Suche Tauschpartner für Euro PC. Meine Adresse: Dirk Assmus, Kreuzhornweg 9, 2055 Dassendorf

Suche original Space Quest 1 für den PC, zahle 10-25 DM, außerdem suche ich alte Power Plays (1985 bis 1990), Christian Massen, Tel. 09720/408

\*\*\*\*\* 50 40 \*\*\*\*\*  
Juno-Call 50 dt. mit MAT/Lehrbuch (neu) DM 260,-, Gerhard Fürst, 09191/762525  
\*\*\*\*\* 50 40 \*\*\*\*\*

Suche möglichst günstig Empire oder sonstige Strategiespiele (nur Original), Tobias Egerl Tel. (04298) 4259, von 16-21 Uhr, 5(5) €

Suche: PC-Video-Adapter zum Anschluß eines TV mit AV-Buchse an die normale Graphic-Card, Vincenz Dreger, Herrenmatte 15, 7807 Elzach

## NINTENDO

Gameboy inkl. 4 zusätzliche Spiele und Game Boy DM 350,-, etliche Originalprogramme für Amiga billigt abzugeben, Tel. 0211/719571 (1. tm), 16-19

Verkaufe Nintendo Grundgerät mit Ice-Clamber und Zelda II für 200 DM, Tel. 0402/31231

Tausche Top-Gun gegen Kikar oder Castlevania, Tel. 02642/23916 (Christoph)

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Puzzle Boy, Mario Land, Tetris, 4 Monate alt für 200,- DM, Tel. 0451/36907 Tim Waste

Suche Baseball-Modul für Gameboy, Tel. 0203/727397

Achtung Gameboy! Tausche Nemesis gegen Tennis oder Puzzleboy, beides bitte gut erhalten, Michael, Tel. 06421/392326, Kreuzacker 15, 3550 Marburg

Tausche meine Gameboy-Module (dtsch. Anl. u.a. Verp.), Tennis, Super Mario, Golf gegen Blodia, Flipout, Quarth od. ähnl., ab 18 h, Tel. 06105/43004

Verkaufe Popeye, Ice Clamber, Kung Fu, Castlevania I + II, Section 2, Track and Field II, Tel. 02626/7259, Hauptstr. 2, A-7031 Krensdorf, Österreich, Markus Funting

Suche im gesamten Ruhrgebiet, Tauschpartner von Nintendo-Module, auch (U.S.), Tel. 02323/41952, ab 20.00 Uhr

\*\*\*\*\* 50 40 \*\*\*\*\*  
Suche Graduis u. Life Force: Habe Metal Gear u. 5 MS 2, Tel. 0715/123245, ab 14.00 Uhr  
\*\*\*\*\* 50 40 \*\*\*\*\*

Kaufe, verkaufe und tausche Nintendo-Gameboy! Habe unter anderem: Tiger Heli, Top Gun, Trojan, Life Force und andere. Ruft an unter Tel. 0337/6272

Angebot zu: P.H., J. Vermeerstr. 39, NL-7556 Hm Hengelo, Holland

Tausche, kaufe und verkaufe Nintendo-Module! Auch japanische Games! Carsten Hünerberg, Beuthstr. 4, 4000 Düsseldorf 1

Verkaufe Tennis, 5 MB 1, Volleyball und Exite Bike, Tel. 07131/572842 Ralph, PS: Suche PC-Engine-Spiele, bes. Splatterhouse, Nectaris

Verkaufe: Super Mario 1 für 50 DM, Super Mario 2 für 80 DM, Graduis für 70 DM, 0761/809094, erwarte Anruf, PS: tausche auch auf Anfrage

**NEU!**

Software-Paket mit  
ausführlichen  
Anleitungen im Heft

**AMIGA**

Markt & Technik  
**DM 19.80**

**POWER  
DISC**

**Irre Games**

**Patch**

Überleben im  
Steinbruch

## Das Heft mit der Diskette ist da!

- Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User. "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pifffiges Tonstudio für den Amiga.
- "Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könnler.

**Amiga Power-Disk gibt es  
ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk**

## Private Kleinanzeigen

### NINTENDO

\*\*\* Sonderangebot \*\*\*  
Eiskalter Preis für heiße Nintendo-Konsole - 12 Topspiele (Castlevania 2, 5 MB 2, Punch Out), Tel. 0524242828

Aufgepaßt!

Verkaufe Gameboy mit Tetris, Tennis, Verbindungskabel, Kopfhörer + 4 Batterien für 200,- DM, Tel. 0620532366

Nintendo-Suche Metal Gear (Preis nach Vereinbarung!) Verkauf: Wizard + Warriors! Tausch möglich! CH-Tel. 031/853274, warrrior Adrian (Schweiz)

Suche Gameboy-Modul Tetris und Super Mario-Land. Zahle jeweils 30 DM, Tel. 02195/4938, ab 18.00 Uhr, Andreas (außer Dienstags)

Verkaufe Gameboy mit 6 der besten Spiele: Nemesis, Tennis, Castlevania usw., alles in Top Zustand für 320 DM, Tel. 0625781415 (Gerald)

Hallo Nintendo-Fans! Verkauf: Rad Racer, Kung Fu, Mach Rider u. Pinball. Angebote an Torsten, Tel. 0421/256260

Suche dringend Nintendo-Nes mit oder ohne Spiele. Suche auch Sega-Mast-Games (Ultima 4, Ghosth. usw.), Ingo Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhorst

Verkaufe neuerwertiges NES + Profi-Joystick Ni-5 + 7 Top-Spiele (z.B. Zelda II, Cobra Triangle, Punch Out), 100% o.k. für 510 DM, Tel. 0617462294

Verk. US + Jap.-Module günstig, Ninja Garden 1 + 2, Batman, 5 MB 2, Strider, Bubble Bob, Super C Shadow-Gate, Super Sprint, R. Hirsch, Radolfzeller 8, 8000 München 60, u.s.m. Suche: Mach Rider, Donkey Kong Jr., Xevious, Galaga, Suche: Mega Man, Turtles, usw., Tel. 089/968331, ab 19 Uhr, Mischa

Kaufe und tausche Japan- und Amerika-Module! Tel. 0613/678477 (16-21 Uhr), PS: Suche auch neue PC-Engine-Module! Greetz: TSI TDW!

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Spiel-Puzzlebox für 140 DM (VB), Tel. 02623/2516 (ab 15 Uhr anrufen)

Verk. NES inkl. 7 Kass. (Trojan o. Kid Icarus, Donkey Kong, Zelda u. andere), Tel. 0772/5914, 1930- bis 2130- , Hartmut, VB 500, da im Dez. '89 gekauft (fast neu)

Verkaufe NES, 4 Spiele, extra Joystick, alles super Topzustand, nur komplett, VB 350,- DM, tausche Mega-Drive-Spiele! Tel. 08395/7205

★ Gameboy + Suche Spiele für alle Gelegenheiten, Tel. 0421/451084, PS: ruhig auf Band sprechen, melde mich garantiert!

Suche und verkaufe US- und japanische Nintendo-Games. Suche auch Spiele für SMS, Tel. 07031/75196 (fragt nach Frank)

Tausche Gameboy-Module Solar Striker gegen Golf o. Super Mario-Land, Tel. 04251/3717

Verkaufe LifeForce für Nintendo MegaVersion mit Anleitung für 60 DM, noch unbeachtet (Neuplatz 119 DM), Nathan Thomas, Winkelriedplatz 2, CH-4053 Basel, Tel. 06135/7758

Tausche Gameboy-Spiele Nemesis, Castlevania und Quarth gegen andere Module, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, Tel. 0451/301703

Gameboy - Suche Module aller Art, möglichst günstig, ab 18 Uhr, Tel. 040/7605374, eventl. auch Tausch

Biete: Urbahn Champion (45,-), Fußball Soccer (45,-), Volleyball (45,-), ab 14.00 Uhr, Tel. 040/666688

Wer schickt mir kostenlos eine Komplettlösung zu Simon's Quest (Castlevania 2)? Abs.: Patrick Jonelet, Mörkenweg 18 a, 2050 Hamburg 80

Gameboy mit Tetris & Kopfhörer & 2 Playerkabel zu verk., erst 1 Monat alt, nicht gebraucht! Tel. 02261/61189 (Karsten), komplett nur 100,- DM, -

USA: Software + Hardware zu verkaufen, Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Gardens, New York 11415, U.S.A.

Zu verk.: US-NES, ich habe NES-Adventure, US-Spiele: z.B. RYgar + L. Wings Ahenga, Mag Max, BRD-Spiele: z.B. Track and Fields II, Rushin Attack, Preis auf Anfrage, Tel. 06124/2429

## Private Kleinanzeigen

Ich verkaufe Nintendo 6 und 8 Games, Yves Marx, Luxemburger Str. 315, 5000 Köln, Tel. 0221/442439

Verkaufe NES-Spiele wie Metal Gear, Kid Icarus, Metroid, Urban Champion... Denis Vukosav, Metzdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken, alles zum 1/2 Preis

Verkaufe NES + 10 Spiele (Life F., Mega M., Zelda I + 2, u.a.) für nur 450 DM! Alles 100% o.k. Ruft an unter Tel. 06173/67367 (Dirk), erst ab 19.00 Uhr

Suche Nintendo NES für ca. 150 DM, suche Nintendo-Games, suche und tausche Sega-Master-Games: Ultima 4, Cal. Games, Ingo Kranz, Tel. 04221/23123

Verkaufe Nintendo-Module von Zelda bis Metal Gear, 14 Spiele, Preis VS, Tel. 02272/81428

Verkaufe und tausche NES-Module (US, Contra, Track & Field II, Bionic Commando, The Adventures of Bayou Billy, Life Force, etc.), Tel. 05136/82078, Thomas

Entzug muß sein, deshalb verkaufe ich den stüchtig machenden Gameboy inkl. Superspiel Castlevania für billige 150 DM, alles original-verpackt, Tel. 0737/5439

### PC-ENGINE

Verkaufe 6 PC-Engine-Module für DM 180,-, Michael Ritzel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven, auch Einzeln zvk., Tel. 0421/61195

Tausche meinen Amiga 500 gegen PC-Engine + Module, Amiga mit 50 Disks, verkaufe Amiga auch, Tel. 04194/7107 (Günar), PC-Engine PAL

Suche alte und neue PC-Engine-Games. Listen an: F. Land, Rintge 9, CH-4455 Zuzgen, Tel. 051/982390, prüfe jedes Angebot!

Tausche od. verk. Son Son II, Shanghai, Winning Shot, R-Type II, Wonderboy II, Tales of M., Tel. 08121/7174

Möchte Paranoia + Vigilante gegen R-Type I + II tauschen (nur zusammen), Tel. 06264/398 620

Kaufe PC-Engine-Konsole und Spiele und Zubehör. Angebote an: E. Maus, Gabrielstr. 6, 8501 Allersberg, Tel. 09176/5577

PC-Engine PAL + RGB, 2 Joypads, DM 200,-, 11 Top-Tits: Sonson II, Dragon Sp., Tiger + Mr. Heli, Galaga 8B, Nectaris, Tennis, W'Boy DM VB, Tel. 089/704654

Verkaufe PC-Engine PAL mit 3 Modulen für VB 330 DM, alles in Ordnung, mit 1 Joypad, Tel. 02948/784, ab 18.00 Uhr anrufen, Christian

Tausche od. verkaufe Ninja-Warrior & Dragon-Spirit! Suche Sonson, Soldat, Splatter etc., Angebote an Thomas Denk, Stötting 22, A-9961 Mühlheim

Suche WC-Tennis und PC-Engine/Sega Fan No. 3 bis 7, tausche PC-Eng, Gameboy und Mega-Drive-Soft, C. Wissink, Dalckrid 16, NL-1112 PH Diemen, Tel. 020/995620

Suche PC-Engine-Spiele zu kaufen! Verkaufe auch Kato + Ken. Ruft an unter Tel. 06028/7558, tausche auch z.B. Bloody Wolf und Amiga-Spiele, Mike

Verkaufe PC-Engine + 19 Module, z.B. R-Type I + II, Dragon Spirit, Tiger Heli, Dungeon Expl. u.a. für 800 DM oder tausche gegen Amiga 500, Tel. 02856/47224

Tausche PC-Engine-Games! Habe z.B. Mr. Heli, L. A. Ninja Warriors u.a., suche Dodge Ball, Shinobi, N2-Story u.a., Chris Brunner, 8313 Vilshofen, Tel. 0874/16860

PC-Engine S6 mit ca. 12 Modulen und XE1 Joystick zu verkaufen, auch einzeln, Preis VB, öfter versuchen, Tel. 04721/61195

PC-Engine-Module zu verkaufen! 8 Stück für DM 300,-, viele Neuheiten, Tel. 04721/61195

Ihr sucht immer noch den ultimativen Videospielclub, der alle Systeme (auch Neo-Geo) behandelt? Info einfach unter Tel. 02202/37609 anfordern!

Verkaufe für je 45,- DM: Ninja Warriors, Dragon Spirit, Dungeon Explorer und Vigilante, Tel. 02858/6422, RGB-PC-Engine (2 Joypads + 5 Pi. Adapt.) für 240,- DM

USA: Software + Hardware zu verkaufen, Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Gardens, New York 11415, U.S.A.

## Private Kleinanzeigen

Verkaufe PC-Engine, RGB mit 10 Spielen wie Gunhed, PC Kid, Neotopia, WC-Tennis, Bloody W. Dragon Sp., Alien Rush usw., Spielt evtl. auch einzeln, VB 85,- DM, Tel. 05118/31583

Suche Games + Zubehör für PC-Engine! Angebote bitte an: Thomas Wiesinger, Haidfeldstr. 1, A-4060 Leonding, Austria

### SEGA MEGA

Verk. Insector X 70,-, PC-Engine: Image Fight - S. S. Soldier je 70,-, CD-GA: Red Alert 80,-, Side A, Special 60,-, ROM Stadium 40,- DM, Tel. 08241/2951

Verkaufe Sega Mega inkl. 8 Spiele, z.B. Super Shinobi, Thunderforce III, World Cup Soccer, Ghosts'n Ghouls etc., RGB + PAL, 1A-Zust., VB 950 DM, Tel. 089/846251, Matthias

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 4 Spielen für 350 DM, Tel. 089/846251, Matthias

Wert taucht PC-Engine oder Sega-Mega-Drive gegen C64 II, Floppy 1541, Farbmonitor + 110 Disks und 1 Joystick? Ruft an unter Tel. 06321/12472

Suche Sega-Mega-Drive, möglichst billig! 100% funktionstüchtig, Sebastian Schwingenschlegel, Tel. 089/851250

\*\*\*\*\*  
Kaufe/verkaufe/tausche Spiele für das Mega-Drive, Tel. 0212/15629, ab 17.00 Uhr  
\*\*\*\*\*

Phantasy-Star II, englische Version, nur 110,- DM, 3 Monate alt, Tel. 05608/1397 Lars Weide

Achtung! Ich suche gebrauchte Spielmodule für SHK Neo-Geo, zahle je Module 200 bis 250 DM, Tel. 02827/7368, 19-22 Uhr, PS: tausche auch NES + Gameb.

Suche RGB PC-Engine, Galaga 8B-RType 1 + 2, Gunhed (400 DM), RGB Mega-Drive, S. Shinobi, T. Force 2 + 3, Golden Axe (400 DM), tausche auch C64 + Zubehör, Tel. 02922/1028

MD: Verk. N. Zeal. Story I, 70 DM; Thunderforce II, 59 DM; Phantasy Star I/USA, 99 DM; PCE: Son Son 60 DM; Tel. 05069/2622 (nur Sa/So)

Verkaufe Sega-Mega-Drive (PAL + RGB) ohne Spiel VHB 200,-, melde dich unter von 18 Uhr unter Tel. 06737/9798 (Markus)

Verkaufe 2 Wochen altes RGB-Mega-Drive + Alex Kid 300 DM VB 9 Monate Garantie! Außerdem: Super Shinobi, Thunderforce 3, Kujaki-OH2, u.v.m. I. Tel. 07352/8970 (Frank)

Verk. Sega-Mega-Drive RGB/PAL, 2 Joypads, 4 Module, Kopfhörer, VHB 700,- DM, Tel. 04371/9372, ab 20.00

\*\*\*\*\* ANKAUF \*\*\*\*\*  
Gebrauchter Mega-Drive und Atari VCS-Module, Christian Blendl, Tel. 09406/559

Suche MP Spiele, gebrauchte + neue! Suche auch Spiele für PC-Engine + Gameboy! Verkauf und tausche auch! Ruft an unter Tel. 02405/93940 (Herbert)

Suche Neo Geo und europ. SMD Konsole sowie Spiele. Tausche Amiga Games gegen Module. Alex, Tinschert, Walter Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Gates of Lyrnd + Calli G. + Blue L. + Gauntlet + Verk. Zenx + Elites, unbeachtet, alles Top Zustand, 2 Mon. alt, Preis VB (ca. 450 DM), Tel. 06831/1504, Mo-Fr ab 14.00

Verkaufe Ghostbusters, Eswat und World Cup Soccer, Tel. 06782/5823, ab 18 Uhr

Verkaufe MD-Module: Ghostbuster, Batman, Air Diver, Thunder II, Sokoban, Joystick XE I/ST, Thunderblade II und andere, Tel. 08142/17369

Suche Sega-Mega und PC-Engine preisgünstig! Tel. 0561/84796 Stefan Pohlmann, 3500 Kassel, Holländische Str. 150

Kaufe, verkaufe o. tausche Mega-Drive-Games. Suche Kontakte im Raum Göttingen, habe älteres u. Top-Neues, Tel. 0551/74829, ab 16.15 Uhr

Verkaufe folgende Module: Tatsusin 50 DM, Kujaki 4-OH II 50 DM, Gh. Ghosts 60 DM, New Zeal. Story 70 DM, PC-Engine R-Type II 50 DM, Tel. 08282/5237

Mega-Drive und PC-Engine-Sammlung zu verkaufen, relativ neu, Wahnsinnspreis ab 19 Uhr, Tel. 021, 02938/3706

Suche f. Gameboy Castlevania (billig) und Gameboy für unter 150 DM, Tel. 0431/782464

## Private Kleinanzeigen

Kaufe Mega-Module oder PC-Engine-Games. Suche Gameboy mit 100,- DM, Verkauf: Alex, Katar um 50,- DM, Kujaku II um 65,- DM, Waddu um 30,- DM, Austria, A-Tel. 07752/45663

Tausche Mega-Drive-Module u.a., Thunderforce II, Ne Zealand Story, Kujaku II, suche Super-Monaco GP, Afterburner, Phantasy Star u.s.m., Tel. 05021/13259 Clemens

Tausche Forgotten Worlds und Rambo gegen Sokoban, DJ Boy, Ghosts'n Ghouls oder Afterburner, Tel. 02421/61269, Di-So ab 20 Uhr

Suche Spiele für's Mega-Drive, zahle je nach Spiel DM 55-65, Angebote bitte an Marcus Schröter, Lipschitzallee 59, 1000 Berlin 47 oder Tel. 030/6034450

Einen MD-Fan, der nicht in unserem Club ist, gibt es nicht - oder? Dann aber schnell! Ind. bei VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladb. 2

Swiss ★★ Kaufe immer Sega-Mega-Drive-Module, zahle gut ★★ suche besonders Aftersummer, Super Hang On, Rambo III, Ruft schnell an unter CH-Tel. 06299/2535 Stefan

Verkaufe Thunderforce II und Eswat für je 60 DM, Tel. 0711/232504 (Guido)

USA: Software + Hardware zum Verkaufen, Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Gardens, New York 11415, U.S.A.

Kaufe, verkaufe, tausche PC-Engine + Sega-Mega-Drive-Spiele. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Suche Neo Geo, Phantasy Star 2, Tel. 02622/83517

Suche Sega Mega mit Spiel(en), zahle bis 300 DM, Tel. 069/398673 (Martin)  
\*\*\*\*\*  
Hallo Bob, Karsten, Santo

### SEGA MASTER

Verkaufe Sega-Master + 3 Spiele für 350 DM (alles 100% o.k.), Toulakis Michail, Hirschlandstr. 25, 7250 Leinberg 6, ab 18.30 Uhr

Brite Sega-Master-Syst. + Lighphaser + 3D-Brille + Unit-Fire + 24 Spiele, u.a.: Alex Kid 1 + 2 + 3, Wonderboy 1 + 2 + 3, Neupr. ca. 2900 DM, VB 1300, Tel. 02052/82081, ab 19.00

Verk. Sega-Master, 3D-Brille und 12 Spiele (NP über 1100 DM), für 600,- DM, Tel. 0911/550148

Verk. Sega-Master + 2 Joypads + Joystick + Light Phaser + 9 Games für 680 DM, Tel. 0219/80632 (Oliver)

Hilft! Wo finde ich bei Phantasy Star den Governor? Wo sind der 2. und der 3. Schlüssel bei Miracle Warriors? Tel. 05041/61964

Suche Phantasy Star u. Y's u. Miracle Warrior u. Sega Konsole, Tel. 08121/71174, verk. Phantasy Star II (engl.) für Mega-Drive

Verk. Sega-Master 2 Monate alt, fast nicht gebraucht + Spielkassette von Cyber Hunter komp. 250 DM, melde dich bei Christos Stavoudis, Tel. 07143/22292

Sega-Master-System für 180 Fr., Spiele für je 40 Fr. zu verkaufen, Liste anfordern! Dani, Hohlstaufenweg 4, CH-9410 Heiden, Tel. 071/914649

Res. Capt. Shiv My Hero, Ninja, Thunder, Blade, Rescue Mission, Ghostbusters, Bankpan, Gal. Force zus. 200, je 30 DM, Tel. 06181/1830, Zimmer, Glarhohr, 16, CH-4058 Basse, Schweiz

Der Wahnsinn-Sega-Mega-Master-System mit Light Konsole u. 3D-Brille, sowie 18 Spielen zum halben Preis zu verkaufen, Tel. 04321/528444

Verk. Sega-Master + 2 Controlpads + Rapid-Fire + 4 Spiele (Captain Silver Ghost-House, Rampagne, Tennis) APT für 450 DM, ab 17.00 Uhr, Peter Klein, Tel. 0641/47567

Verschenke SMS + 3 Joypads + 15 Top-Module (Das Beste vom Besten) z.B. Aleste, Wonderboy 1, 2, 3, usw. (NP 1700 DM) für schlappe 750 DM, Tel. 0621/22087, Adam

Suche die Spiele Quartet, Chopfletter, Zillion und Black Belt, zahle bis 40 DM pro Game, Tel. 0049/81/220372 (Josef)

Suche Sega-Master! Biete 4 Nintendo-Spiele: Zelda II, Top Gun, Castlevania u. Wizard and Warriors, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Suche Module für Sega, Sega-Mega-Drive, Nintendo und PC-Engine: Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/841670, ab 20.00 Uhr



## Private Kleinanzeigen

USA: Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 rd. ave. Apt. 302, Keek Gardens, New York 11415, U.S.A.

Verk. Sega-Master + 9 Spiele (Phantasy Star, Wonderboy I-III) für 349 DM oder tausche gegen C-64 + Floppy 1541, Tel. 08171/7628 Mathias

Verk. Sega-Master + 2 Joysticks + Rapid Unifire + 37 Module, z.B. Phantasy Star + Wonderboy I-III + Colivellus, für 1500,- DM, Tel. 0284/23989, von 17.00 bis 22.00 Uhr pers.

Verkaufe Sega-Master-System + Lightphaser + 2 Spiele (Golevius, Gangster Town usw.) für nur 400 DM (Verhandlung möglich), Oliver, Tel. 0511/696333

●●● Achtung, zu verkaufen! ●●●  
Sega-Master-System + Joystick + Spiele, Spezialanfertigung, Tel. 08291/289 (19.00-21.00), Preis VS

Verkaufe Sega-Master mit 22 Spielen (Wonderboy I, II, Phantasy Star usw.) und noch mehr Adventure und Sportgames, VB - 700,- ab 19.00, Tel. 0221/951500

Sega 2 für 1, habe Alex 3, Lord of S., Altered B., Ghost, Dead A., Casino G., D. Dux, auch Alf, Fantasy Star, Marcinio W., CH-Tel. 041/22175

Verk. Sega-Master, 2 Spiele n. Vereinb. für 200 DM, Joystickball je 15 DM, div. Spiele für je 40 DM, Steinie, erst ab 14 Uhr, Tel. 089/3102391

Suche für Sega-Master das Spiel Golden Axe und Phantasy Star, zahle bis 60 DM, gleich anrufen, Tel. 08063/7369 (Marco)

Verk. NES + SMS + 22 bzw. 13 Module (30-70 DM) wegen Systemwechsel, Preis (inkl.): 1300 VB, Tel. 06431/3596, Kollpinger 1, 6250 Limburg, nach hingemir frag

Tausche Spiele für Sega-Master, habe Wonderboy I, Shinobi, Alex Kidd i. u. andere, Tel. 0231/350115

Kaufe und verkaufe Sega-Master und Sega-Mega-Drive-Module und Konsolen, kaufe auch Neo Geo, K. Rosenhahn, Fischelner Str. 8, 4156 Willich i. Tel. 0215/440096

Verkaufe Sega-Master-Spiele Spy vs Spy (35,-), Wonderboy I, The Ninja, Zillion (je 40,-), Spellcaster (fast neu 30,-), Ralf Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Verkaufe Sega-Module wie z.B. Y's., Alex Kidd I-III, Wonderboy I-II, u.v.a., rufte unter Tel. 0815/6994 an und frag nach Sega

Stapel Verkaufs Sega-Master-System mit 5 Spielen (Shinobi, Out Run, Rocky, Hang on u. F-16 Fighter) kompl. mit Joysticks, Adapter usw., 1A-Zustand für 380 DM, Tel. 0257/24897

## ATARI ST

Biete folgende Spiele für je 20,- DM: Mewlio, Tanglewood, Jinxer, Tass Times, Midwinter (40,-), Pirates (35,-), Larry III (60,-), u. Tel. 02103/51627, abends

Verk. Originale: Blasteroids, Carrier Command, Hostages, Airball, Jagd a. r. Oktober, Frostbyte, Xenon II je 19 DM, auch Tausch + Ankauf, Tel. 06471/41890

F19 Stealth Fighter 35 DM, Gunship 25 DM, Typhoon 10 DM, Starglider II, Roadblasters, Buggy Boy je 20 DM, Tel. 0934/2415

Suche dring. Futter für ST (z.B. Gunship, SDI-Olds Are, ST Toolkit 2, Drum Fig., Sequenc.), Liste an A. Frey, Barbarastr. 21, 5200 Siegb. (Metacom ASB7)

Verkaufe ST-Games: Rings of M. 40,-, Chambers of Snaolin 40,-, Xenomorph 40,-, Run G. 35,-, Hard Drivin 30,-, Rock'n Roll 30,-, u.a., Harald Meyn, Tel. 040/7427292

Hilfe! Habe aus Versehen Disk 2 von Ultima V gelöscht. Wer kann sie mir kopieren? Tel. 040/5512553 (Tobias)

Verkaufe: De Re Atari, Mein Atari Computer, Das große Spielebuch 1 + 2, Compute's 3rd Book of Atari, Compute's 2nd B. of Graphics, Tel. 08561/6627

Achtung! Verkaufe ST-Floppy SF354 90 DM (orig. verpackt), SMS 40 DM, Falcon 50 DM, Clever + Smart 15 DM, alles Originale, Gta-Basic 30 Buch (inkl. Disk), Tel. 0715/157450

Verkaufe oder tausche Games! Besitze Arkanoïd II, Tetris, Spherical, Xenon II u.v.a. Liste anfordern bei: Kuen Christian, A-6574 Pettnau A4 193

## Private Kleinanzeigen

Suche zuverlässigen Tauschpartner für ST-Public Domain, Sendet Listen oder ruf an: M. Meieroberens, Südring 95, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/51091

Suche ST-Tauschpartner! 400 Disks, täglich neue Games, 100% Antwort! Sendet Liste an M. Meieroberens, Südring 95, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/51091

Tausche 3 Games Karate Kid 2, arena u. 20.000 Meilen u. d. Meer gegen 1 Stw. Maniac M. oder TV-Sports Football, nur Originale, Tel. 089/799540 Mihri

Tausche PD-Soft für Atari ST jeder Art, besonders Grafik + Sound-Disk's, Listen an Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10, Tel. 091/799540

Verkaufe meine Originalsoft! Habe Kick off 2, Police Quest 2, Blood Money, Speedball u. A. Ruf zwischen 15 u. 20 Uhr an bei Tel. 02401/3539, bis dann!

Carrier Command, Dragons of Flame, je 35 DM, Tel. 0413/93373

Wir verkaufen orig. ST-Spiele wie z.B. Kick off 1 + 2, Indy 3 Adv. + c. 30 weitere Sp. zu günstigen Preisen, alles 100% o.k., Tel. 07431/62832 Thorsten

Suche original Rollenspiele oder Adventures (vor allem Infocom!) Thomas Ritter, Rothleiten 68, A-8130 Frohnleiten, Tel. 03126/2064

STI Suche Originale: R-Type, X-Out, Turrican, Schreibt an: H. Heidoss, Kötzchenbrodler Str. 163, DDR-8122 Raabeub, PS: Pleche 30 DM/Game = hand!

VAT, 2600 + Boxing, Das. Falc Nightalker, Starvejez, zue. 50 DM, Tel. 0816811630, Zimmer, Clarahofweg 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Verkaufe Originale, z.B. Indiana Jones, Populous, Dungeon Master u.v.a. für 30 DM pro Stück, Tel. 0631/3532 Florian Herfurth, Rotachstr. 48, 8960 Kempen

Suche: Pirates + Larry I + 2 + 3, tausche oder verk. Populous Indy Adv., Zak McKracken (40 DM), Sundog (30 DM), Patrick Steigemann, Tel. 04131/43353

Atari Video Computer System! Suche alte + neue Spiele für die alte Konsole! Höchstens 5,- DM! Ruf an unter Tel. 0202/300279, André Mondri, Wuppertal 1

Verkaufe Phodros mit Planung + Lösung 45 DM, Klax Day Pharao, Oil Imperium je 40 DM, Hollywood Poker pro, Phantasie 3 je 30 DM, Tel. 089/3132154 (Thomas)

Verkaufe Maniac Mansion mit L. + P 45 DM, Grand Monster Slam, H. Poker pro, North and South, Rock'n Roll, Hostages je 30 DM, Tel. 089/3145609 (Christian)

Verk. orig. Dark ca. 35, Formula One 30, Gauntlet 2 35, Indiana Jones 25, Kick off 30, Pirates 40, Predator 30, RVF 40, Slip. Fo. 30, Tel. 0531/336833 Holger

Verkaufe Atari 1040 STE mit SM 124, Philips CM8802, Coloman, Star LCI0, Drucker, Zubehör, Joystick, 180,- DM/VHB, Tel. 07251/85989, Boris, ab 19 h

ST - Verk. orig.: Virus, Hostages, Star Trek, Purple Star Day, Cosmic Flight, Terrorpods u. a., suchetausche Disks Libraries, Tel. 09123/4259

Verkaufe 520 ST + Floppy SF 314 + SM 124 + viel Zubehör + orig. D. Master, P. Panther, Leather Goddesses, evtl. einzeln, Preis VB, Tel. 07561/6268, Christian

ST - Verk. orig.: Virus, Hostages, Star Trek, Purple Star Day, Cosmic Flight, Terrorpods u. a., suchetausche Disks Libraries, Tel. 09123/4259

Verkaufe 520 ST + Floppy SF 314 + SM 124 + viel Zubehör + orig. D. Master, P. Panther, Leather Goddesses, evtl. einzeln, Preis VB, Tel. 07561/6268, Christian

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Originale - suche Ultima 5, biete Midwinter, verk. u. Tausch Powerlifter, Rock'n Roll, R-Type Tobin, Bio Challenge, Zynaps Thunder Blade, Tel. 0221/6801897

Suche Full Metal Planet, tausch orig. Starlight I, Dungeon Master, Kick off, Uninvited, Pirates oder verk., Tel. 0251/218389, Frank

Suche für Atari ST +1040- Originale, \*Star Trek\*, \*Super Hang On\*, \*Predator\*, zahle pro Spiel 60 DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Stontholen

Tausche Atari 520 ST mit 1 MB + SF 354 + NEC FD 1036 a und Zubehör-Disketten gegen Neo Geo Konsole + Zubehör, muß 100% o.k. sein, an Wilfried, Tel. 0231/235300

Hilf! Suche dringend North u. South, Tel. 0761/75299, nach 18.00 Uhr Flori

Suche Briefpartner zum Erfahrungs- und Softwaretausch für ST und/oder XLXE, 100% Antwort, Holger Janz, Blockmacherring 31, DDR-250 Rostock 27

Originalsoftware günstig zu verkaufen! Bestzustand! Gratisliste anfordern: Ralf Wirth, Wildtaubweg 60, 7050 Waiblingen, Info Tel. 0715/23215

Wer kann mir sagen, wie man einen Atari 1027-Drucker an einem Atari ST betreibt, Ralf Becker, Weinst. 12, 7057 Winnenden 10

ST - Suche Larry 3, Logo Phantasie 3, suche Tauschpartner (Liste), Schreibt an Mathias König, Straße zum Niedertor 6, 3257 Springe 1, Tel. 05041/5707

Suche Tauschpartner, speziell für Atari 1040 STE. Listen an Wolfgang Piersich, Ludwigstr. 7, 7475 Hossingen, auch Einsteiger willkommen, Tel. 07436/1391

STI STI Suche Tauschpartner für ST. Ruf an unter Tel. 07436/1213 (Michael verlangen) oder Listen an Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Mettstetten 3

Verk. Populous, Xenon 2, Great Courts, Foot Man, Teisp, SM 124, Zeitschriften, Preise VB, Tel. 02733/91325 (Nils), suche PK-Kontakte!

ST-Orig. - Carr. Comm. (25), Star Trek (25), Super W. B. III (25), Jeanne D'Arc (25), Asterix (10), Time (20), Tass Time (10), Reis im Wind (10), Tel. 0231/511873

Verk. I. Atari ST Zak McKracken DM 45,-, Xenon 1 + Archipelagos, je DM 25,-, Tel. 089/6114254, Müller, Kellenweg 8, 8025 Unterhaching

Suche Software für Atari ST. Liste an Alexander Fuchs, Aquamarinstr. 6, 6580 Idar-Oberrhein

Larry 1 20 DM, Midwinter 40 DM, Carrier Command 30 DM, 32-Spur-Sequencer 70 DM, Christian Hahn, Friedhofsallee 22, 2400 Lübeck 1

Verk. Dungeon Master 30 DM od. tausche gegen Dragonflight od. Ultima 4, nur Originale! Tel. 040/5512553 (Tobias), ab 19 Uhr

Verkaufe Atari 520 ST + Floppy SF314 + Mouse + ST Intern + 8 Spiele + Zeitungen, Preis 650 VB, 100% o.k., S. Dittus, Rheingoldstr. 22, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45682

Verkaufe orig. F16-Falcon mit deutschem Handbuch für 60 DM, Tel. 0851/43111 (ab 20 Uhr)

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

## Private Kleinanzeigen

Suche billig Games (nur Originale), suche außerdem günstige Speichererweiterung, Jan Sellnow, Fuhlsbüttel Str. 586, 2000 Hamburg 63

Suche PD-Tauschpartner! Suche auch gute Spiele 100% Antw., Oliver Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf, bitte nur schriftl.!!

Verkaufe orig. Atari-Tool-Disk für 15 DM, Tel. 0715/31717 Jochen

Suche Tauschpartner für ST, habe selber viel Anwender-Software und Spiele, Lukas Maas, Quercweg 9 A, 2090 Winsen/Luhe, Tel. 04171/3388

Supernächster SF 314 (1A-Zustand) wg. Systemwechsel zu verk., Preis inkl. 10 Disks nur 150 DM, Tel. 08233/4300, M. Karcher, Ecke-Neerstr. 24, 8905 Mering

Verkaufe meine Atari ST-Software, viele Games, sendet die Listen an Vinzenz Keller, Rieschweg 28 b, 4123 Althschwil

Schweiz + ST - Tausche, kaufe o. verkaufe neue + alte ST-Soft, habe ca. 200 Games, sendet die Listen an Vinzenz Keller, Rieschweg 28 b, 4123 Althschwil

Verk.: Pirates (45), North & S. (40), Midw. (45), Elite (45), Gaultier 2 (30), Sentinel (30), No. & Sou. (40), Foot-M2 (20), RVF (40), tausche auch, Tel. 0511/8236291, Masud

Tausche laufend die neuesten Demos und Sourcecode! Call first, Tel. 02263/375, Thorsten

Verkaufe Originale, z.B. Rock'n Roll (30), Turbo (25) u.a., Tel. 05139/3207 (René)

Atari ST. Verkaufe Originale Spherical + Presidential 5,- + P-Type zus. für 50 DM, einzeln je 20 DM, Jörn Philipp, Tel. 07473/5213

Suche Tauschpartner für Demos + Source Text (68000), Contact: Matthias Böck, Hähnerstr. 15, 4200 Oberhausen 11, (Tel. 0208/671542, Byvo)

Suche orig. Xenon II mit Verk., Tel. 05364/2773

Kaufe, verkaufe oder tausche Originalspiele, gebe Cybernoid 2, Weird Dreams, Xenomorph, Ultima 5, New Zealand Story u.v.m., ab., Tel. 021/553297

CHI Verk. Batman The Movie (50 Fr.), Atax (30 Fr.), Maniac Mansion (40 Fr.), Boulder Dash + Construction Kit (30 Fr.), auch Schweiz, CH-Tel. 071407605

Kaufe + verkaufe Originale für den Atari ST, Suche auch die Lösung zu Future Wars, Ruf doch mal an unter CH-Tel. 06182/41904 BL (Michel)

Suche Original von Rings of Medusa und Chaos Strikes back (bis 40,- DM)! Außerdem STE-spezifische Programme! Tel. 02208/3207 (Jens)

1040 STF + SH 125 + Maus + HF-Mod. 900,- DM, mit NEC P2200 für 1500,-, DM. Tel. 02173/81820

Verk.: Populous, Rock'n Roll, Microscope-Soccer, Asterix-Operation Hinkelstein je 30 DM, Larry II 40 DM, N. Domes, kpl. dt. 45 DM, Tel. 0251/798905 Goldmann

Suche 100% ganzes ST-Spiel Dog's War mit Anleitung, Angebot zwischen 18.00 und 20.00 Uhr, Tel. 0722/71048

Suche Spiele für Atari ST, tausche, kaufe oder verkaufe original Software, Bernd Wiedemer, Pappelweg 5, 7597 Rheinau 5, Tel. 07844/1839

Tausche Originale: Sim City, Rings of Medusa und Weird Dream gegen Pirates, Dungeon Mas., Dragonflight oder Indiana J. Adventure, Tel. 02235/73458

\*\*\* ST-Freak! \*\*\*  
Suche ST-Freaks nur aus Flensburg! Bitte schreibt an: ST-Soft, Bopserwaldstr. 41, in 7016 Gerlingen (Germany)

Flight Sim., F-16 Combat, etc. Liste anfordern, W. Werner, Erberichshofstr. 20, 5100 Aachen, Tel. 0241/521819

Suche Operation Wolf oder ähnliches, Thunderräder, Afterburner, M. Domes, Gebberstr. 68, 8550 Erlangen, Tel. 09131/39963

\*\*\* Bitte meldet Euch! \*\*\*

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/38913

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von \*Raubkopien\* verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Geldsorgen? Kein Problem, dank Euroscheck. (Amiga)



Licht mal bei einem selbstgebestellten Golfplatz ein (MS-DOS/VGA)

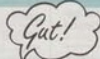
## YUPPIES RACHE

## Invest

In Starbytes neuer Simulation "Invest" darf der geübte Direktorensohn alle gemeinen Kniffe des Wirtschaftslebens ausprobieren. Mit läppischen 5 Milliochen in der Krokodilleder-Brieftasche macht sich der Jung-Börsianer auf, seine Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig das Leben schwer machen. Zur Wahl stehen sechs Industriezweige, die es finanziell abzuräumen gilt. Um Finanzmagnat zu werden, muß man entweder in ein oder zwei Bereichen Monopolist werden

oder einen vorher einstellbaren Kapitalbetrag erreichen. Eine Fehlplanung und der Gerichtsvollzieher steht vor der Tür. In solchen Fällen hilft nur noch ein Notverkauf von Aktien oder ein Bankkredit mit immens hohen Zinsen. Wie es sich für einen richtigen Finanzhändler gehört, ist auch der Einsatz von Saboteuren und Spionen gestattet. Alle Aktionen werden bei "Invest" über eine Menüleiste angeklickt. Jeweils nach einem Monat Spielzeit rechnet der Computer die neuesten Verlust- und Gewinnbilanz aus. vw

So ein Wirtschaftswunder ist nicht von heute auf morgen zu schaffen. Deshalb braucht es wohl auch einige Zeit, bis "Invest" einigermaßen auf Touren kommt. Zuvor ist jedenfalls ausgiebiges Maus-klicken angesagt.



weniger auffällig hätte es schon sein dürfen. Spieler, die sich auf eine Karriere in der deutschen Wirtschaft vorbereiten und ihre Kumpel mal so richtig über den Tisch ziehen wollen, dürften an "Invest" Gefallen finden. Fans von Wirtschaftssimulationen kommen jedenfalls voll auf Ihre Kosten.

von Wirtschaftssimulationen kommen jedenfalls voll auf Ihre Kosten.

Außerdem stört mich die unübersehbare Ähnlichkeit mit "Oil Imperium". Ein bißchen

## UNVERDROSSEN AUFGELOSSEN

## Jack Nicklaus II

Die zweite Golf-Simulation mit dem Konterfei des Profis Jack Nicklaus ist jetzt erschienen. Gegenüber dem Vorgänger bietet "Unlimited Golf & Course Design" zwei wesentliche Neuerungen. Zum einen nutzt die MS-DOS-Version neben Hercules-, CGA- und EGA- auch VGA-Karten aus, zum anderen kam ein neuer Programmteil hinzu: der Golfplatz-Editor. Mit ihm könnt Ihr die bestehenden Kurse verändern und ganz neue Plätze anlegen. Die Bedienung ist sehr einfach und von der Hintergrundgrafik bis zur Baumfar-

be läßt sich jedes erdenkliche Detail verändern. Außerdem ist das Programm kompatibel zu allen Kursdisketten, die bislang für Jack Nicklaus Golf erschienen sind.

Das eigentliche Golfspiel blieb nahezu unverändert. In gewohnter Manier schlägt Ihr Euch von 3D-Grafik umgeben zum Grün vor. Schlagstärke und Effet werden durch das Drücken der Leertaste im rechten Moment bestimmt. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten, von denen der Computer auf Wunsch beliebig viele übernimmt. hl

Wenn der sehr schöne Editor nicht wäre, hätte dieses Programm kaum eine Daseinsberechtigung, denn der Spielablauf ist mit dem ersten Jack Nicklaus-Golf quasi identisch. Die Grafik ist etwas schneller, auf XTs aber immer noch zu langsam. Entweder hat man einen AT oder sehr viel Geduld. Wer das Vorgän-



gerprogramm schon besitzt, sollte sich gut überlegen, ob er hierfür noch mal einen Hunderter ausgeben will. Objektiv gesehen ein ordentliches Sportspiel, aber mit dem Makel des wenig einfallreichen Aufgusses behaftet. Kauft lieber "PGA Tour Golf"; das hat zwar keinen Editor, ist aber schneller und spaßiger.

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 60%

Grafik: 41% Sound: 32%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

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

MS-DOS 74%

Grafik: 73% Sound: 12%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Einfach Postkarte an:  
**MAGIC BYTES**  
 Verlag R. Kleinegräber  
 Postfach 2144 C  
 D-4830 Gütersloh 1  
 Oder 24-Stunden-Telefonline  
**05241-1834**

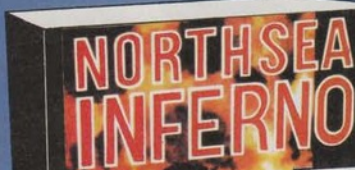
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Alle Preisangaben in DM

◀ **NORTH SEA INFERNO**

Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.



ASM HIT

AMIGA, Atari ST 44,95  
 C64 Disk 29,95  
 C64 Cass 19,95

U.S.S.

**JOHN YOUNG**

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

Special Edition

AMIGA, Atari ST 59,95  
 C64 Disk 29,95  
 C64 Cass 19,95  
 PC 3,5 + 5,25 79,95



AMIGA, Atari ST 79,95  
 C64 Disk 49,95  
 C64 Cass 39,95

**KIND OF MAGIC 2**

**Kind of Magic 2**

Die Super-Spielsammlung mit vier Spitzengames. **TOM & JERRY:** Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen. **MINI GOLF:** Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil. **BEAM:** Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt. **NIGHTDAWN:** Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.

Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA



NEU

AMIGA JOKER HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
 C64 Disk 29,95  
 C64 Cass 19,95  
 PC 3,5 + 5,25 79,95

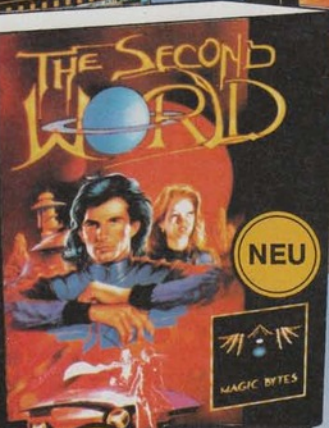
◀ **DINOWARS**

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszene können jederzeit aufgerufen werden.



MAGIC BYTES

Dinowars AMIGA



NEU

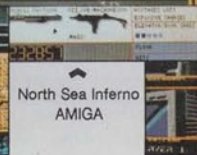
ASM HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
 C64 Disk 29,95  
 C64 Cass 19,95  
 PC 3,5 + 5,25 79,95

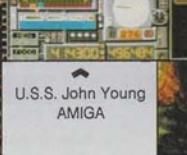
◀ **THE SECOND WORLD**

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

The Second World AMIGA



North Sea Inferno AMIGA



U.S.S. John Young AMIGA

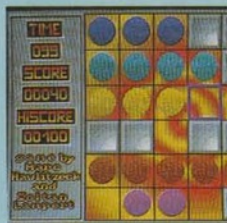


## KLOTZ-KRAMPF

## Krymini

Na ja...

Im Brettspiel Solitär geht's darum, Spielsteine zu dezimieren; in der Computervariante "Krymini" dagegen, daß man alle Spielsteine einmal bewegt. Das wäre einfach, würde nicht der Stein, sobald man ihn gesetzt hat, in ein Hindernis verwandeln, auf das nichts mehr gesetzt werden kann. Außerdem ziehen manche Steine ein, zwei, drei oder vier Felder weit, so daß man verschachtelt denken muß, um den Level zu beenden. Krymini ist nett, etwas banal; länger als eine halbe Stunde verbringt man ungern davor. Außerdem merkt das Programm nicht, wenn man sich in ein Patt manövriert hat (steht KI für "Künstliche Intelligenz"? - eher "kei-



Zwei links, zwei rechts, jedes Strickmuster ist recht (Amiga)

ne Intelligenz"), so daß man warten muß, bis das Zeitlimit ganz verstrichen ist — pfui. *al*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 24%

Grafik: 18% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## JUBEL!

## Pool of Radiance

Super!

7/10  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT

Schwerter werden geschärft, Zauberstäbe abgestaubt und Rüstungen poliert. Was kaum noch jemand zu hoffen wagte, ist endlich eingetreten: "Pool of Radiance" für den Amiga ist da. Das erste Computerrollenspiel aus der AD&D-Reihe gehört auch nach zwei langen Jahren Wartezeit immer noch zum Besten, was Euch auf dem Computer passieren kann. Bevor Ihr die malerische Halenstadt Phlan von allem Monsterungeziefer gesäubert habt, wird Euch Hören und Sehen vergehen. Grafik und Sound wurden



Da lacht der Diskettenschacht: Pool of Radiance ist da (Amiga)

für den Amiga nämlich noch einmal tüchtig aufgehört. Ein Rollenspiel der Spitzenklasse. *wv*

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

84%

Grafik: 70% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 85%

Grafik: 77% Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 82%

Grafik: 69% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer

## LAHME ENTE

## Flight of the Intruder

Geh! so

Die Absicht ist tödlich, das Resultat eine Enttäuschung. Besitzer eines XT-Rechners mit CGA-Grafik sollten lieber auf einen Flug mit der "Intruder" verzichten. Sorgte die fantastische AT-Version für zitternde Hände und Schweißausbrüche, so kann die XT-Ausgabe leider nicht überzeugen. Das einstmals flinke Maschinen bewegt sich in Zeillupe über den Bildschirm. Um bei der CGA-Grafik ei-



Die Bleiente im Anflug (MS-DOS/CGA)

nen Feind zu erkennen, braucht man eine Lupe. Spielbar, aber deutlich zu langsam. *wv*

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS

42%

Grafik: 29% Sound: 22%

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

## SCHIFF AHOI!

## Reederei

Na ja...

Aus ist es mit der Seefahrtsromantik, mit wilden Seebären und stürmischen Kap-Horn-Umschlagungen. Heute zählen nur noch eiskaltes wirtschaftliches Kalkül und mangelgeschwürrichtige Managerfähigkeiten. Bei "Reederei" können bis zu vier Spieler Ihre Tanker- und Frachterflotten auf die Meere schicken. Dabei muß man ständig die Weltmarktpreise für bestimmte Rohstoffe im Auge behalten, andernfalls fährt man schnell Miene mit seinen Schiffen ein. Hat man genug Kapital angehäuft, kann man neue Schiffe bauen oder erstergern. Wer in fröhlicher Runde seine Freunde in den Ruin treiben möchte, wird an "Reederei" seinen Spaß ha-



In meiner Badewanne bin ich Kapitän (Atari ST)

ben. Für Simulations-Experten ist "Reederei" eine lahme Nummer, die zum Frühstück verspeist wird. *wv*

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

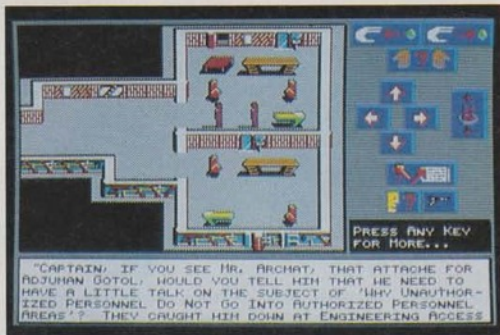
ATARI ST 34%

Grafik: 24% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Minimal-Grafik: Sind wir etwa im falschen Jahrtausend? (Amiga)

## WELTRAUMPLAUDEREI

# Universe 3

Der dritte Teil von Omnitrends Kult-Serie "Universe". In den ersten beiden Teilen mußten wir auf die Suche nach außerirdischen Artefakten gehen. Im neuen Spiel haben wir einen Karriereprung gemacht und sind in den diplomatischen Dienst aufgestiegen. Im Auftrag unserer Regierung sollen wir erste Kontakte mit einem weit entfernten Sonnensystem aufnehmen. Natürlich will die feindliche Seite das verhindern und schleust einen schlimmen Saboteur an Bord unseres Raumschiffs. Wie die beiden Vorgänger bietet

auch "Universe 3" eine Mischung aus Text- und Action-Adventure. Ihr steuert Eure Spielfigur mit Maus oder Tastatur durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Gänge des Raumschiffs. Soll der Astronaut eine Aktion ausführen oder einen Gegenstand benutzen, muß man über Menüs ein bestimmtes Kommando aufrufen. Im wesentlichen spielt die Handlung von "Universe 3" aber auf einem Textfenster. Hier werden alle Räume detailliert beschrieben, und man kann Konversation mit den anderen Figuren machen. *ww*

In welcher gottverlassenen Ecke der Milchstraße hat man bloß dieses Adventure ausgegraben? Kult hin oder her, das Spielprinzip von "Universe 3" hat sichtlich schon einige Lichtjahre auf dem Buckel. Was da an grafischen Dunkelwolken geboten wird, ist einfach zuviel für jeden braven Amiga-Disketten-

*Geht so*



schacht. Die spartanische Benutzerführung ist so komfortabel wie ein Fahrrad ohne Sattel. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß die Geschichte selber nicht schlecht ist. Wer nicht vor technischer Schlichtheit zurückschreckt, bekommt prima Science-fiction-Flair geboten.

**STECKBRIEF**

Genre: Adventure

Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 85 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 54%**

Grafik: 15% Sound: 10%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß die Firma **BONNICO** Vertriebs und Investitions GmbH ab 24. September 1990 eine neue Adresse hat:

**Am Südpark 12**  
**6092 Kelsterbach**  
**Tel. Service-Line 06107/76067...**

...daß wir die neuen, größeren Räume nutzen werden für noch besseren Service, schnellere Auslieferung, größere Flexibilität und und und...

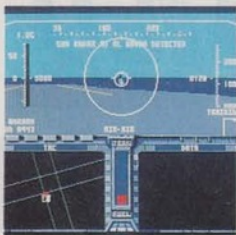
...daß die Qualität unserer Computerspiele auch weiterhin Ihren hohen Erwartungen entspricht und wir den Standard halten werden – alle **BONNICO**-Computerspiele werden mit deutscher Anleitung angeboten.

**Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf:

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

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



## F19 Stealth Fighter

Auf dem Amiga macht die Flugsimulation "F 19 Stealth Fighter" eine gute Figur, auch wenn das Prinzip "Take off, Bombe werfen, Landen" auf Dauer etwas langweilig ist. Die Umsetzung ist weitgehend identisch mit der Atari ST-Version: Die Grafik ist flott und weitgehend ruckfrei, dafür sind die Sounds etwas dürrig. Wer eine solide Flugsimulation sucht, wird gut bedient; mir macht "LHX Attack Chopper" allerdings eine ganze Ecke mehr Spaß. *al*

Genre: Simulation  
Hersteller: Microprose  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA** 72%  
Grafik: 78% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar



## Future Classics

Die lockerleichte Spielesammlung "Future Classics" in der Amiga-Version: Spaß und Kurzweil mit fünf netten Simpelspielen. Ihr könnt entweder gegen einen Computergegner antreten oder einen Freund von der Platte putzen. Bei Panzerduellen, Labyrinthspielen und einem Knobelspiel à la Block Out kommt bestimmt keine Langeweile auf. Das Richtige für ein nettes und lockeres Spielchen zwischendurch. Alle Highscores werden getrennt gespeichert. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Zoo  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA** 62%  
Grafik: 46% Sound: 47%

POWER-WERTUNG: 62%



## Tip Trick

Dieser "Pipe Mania"-Klon kann weder spielerisch noch technisch überzeugen. Was da an Grafik auf dem Amiga geboten wird, ist eine Frecheit.

Selbst der alte C 64 leistete da schon besseres. Insgesamt stehen 60 Levels zur Auswahl. Entweder kann man allein gegen den Computer spielen oder sich zu zweit langweilen. Ein weiteres Spiel, das man getrost im Regal stehen lassen kann. Bei der heutigen Flut an guten Denkspielen, muß man wirklich nicht auf so ein Mager-Programm ausweichen. *vw*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Magic Soft  
Zirka-Preis: 60 Mark

**AMIGA** 38%  
Grafik: 29% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



## Slabs

Obwohl mit drei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi und einem Leveleditor ausgestattet, ist Magic Softs "Slabs" nicht mehr als ein extrem müder Verschnitt des C 64-Klassikers "Boulder". Ein Amiga-Bällchen hüpf von oben gesehen, begleitet von zwei oder drei Soundeffekten, durch 50 Spielfelder einfallstloser Grafik, wobei es gilt, einen durch Kacheln ausgelegten Weg nicht zu verlassen. Für ein Spiel dieser (unteren) Komplexitätsstufe läßt das Regelwerk erstaunlich viele Punkte ungeklärt. *wi*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: United Software  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA** 16%  
Grafik: 17% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



## Quatbol

Nach "Tilt" erscheint mit "Quatbol" eine neue Variante zum Thema "Kleine Kugel, schiefe Ebene". Verschiedene Aufgaben ("Über alle Punkte fahren" oder "Kugel ins Loch schieben") dürfen gelöst werden. Leider läßt sich Quatbol weder mit der Maus noch mit dem Joystick oder Tastatur anständig steuern. Der Ball eiert derart übers Feld, daß man vor Wut in den Joystick beißen möchte. Da hilft auch der Vier-Spieler-Modus nichts. Eine nicht sonderlich überzeugende Geschicklichkeitsprüfung. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Art Edition  
Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA** 34%  
Grafik: 22% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar



## Their finest Hour: Battle of Britain

Lange genug hat es ja gedauert, aber nun dürfen auch Atari ST-Besitzer mit der Lucasfilm-Games-Simulation "Their finest Hour: Battle of Britain" in die Luft steigen. Leider ist das Fluggefühl auf ST nicht mehr ganz so gut wie damals auf dem PC. Die Grafik ist recht langsam und der Soundchip des Ataris röchelt nur noch vor sich hin. Wer alle Details wglendend, kann noch anständig fliegen, ansonsten ruckt es zu sehr. *mh*

Genre: Simulation  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST** 77%  
Grafik: 65% Sound: 54%

POWER-WERTUNG: 77%



## Legend of Faerghail

Was ist nur mit den Elfen los? Haben sie sich an das Böse verkauft? Ganz Faerghail ist ratlos. Nur Ihr könnt Rettung bringen. Auch in der Atari ST-Version müßt Ihr Eure sechs Helden sicher durch alle Rollenspielgefahren steuern. Dungeons erkunden, Rätsel lösen und Monster vertrimmen — Alles, was das Herz eines Rollenspielers begehrt. Legend of Faerghail ist ein feines Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale" Reihe. *vw*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Reline  
Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST** 66%  
Grafik: 55% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 66%



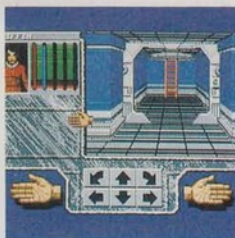
## Harley-Davidson

Spannend wie ein Kolbenfresser: Auch auf der Atari ST-Version kommt die Harley nicht ins Rollen. Immerhin hat man die Schauergrafik der PC-Version durch eine anständige Grafik ergänzt und den Sound etwas aufgedreht. Das Spielprinzip bleibt leider dasselbe: Ausrüstung kaufen, Geschicklichkeitstests bestehen und über lange, lange, lange Straßen fahren. Wer nicht schon bei der dritten Etappe eingeschlagen ist, wird auch beim Rest des spielerischen Total-schadens nicht froh. *al*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 80 Mark

**ATARI ST** 32%  
Grafik: 45% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



## Xenomorph

Das komplett deutsche Action-Adventure "Xenomorph" hat nun seinen Weg auch zum Atari ST gefunden. Bahnt Euren Weg durch 16 3D-Ebenen einer verlassenen Minenkolonie, sammelt Laser und Granaten auf, legt Euch mit schleimigen Aliens an und versucht wieder heil zu entkommen. Die Grafik entspricht der Amiga- und MS-DOS-Fassung. Wer allerdings nur ein Disketten-Laufwerk sein eigen nennt, kann sich freuen: drei Disketten warten auf den Spieler. *mh*

Genre: Action-Adventure  
 Hersteller: Pandora  
 Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 74%**

Grafik: 73% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht



## Legend of Faerghail

Und weiter geht das Rollenspielerleben auf MS-DOS-PCs: Im Vergleich zu den anderen Versionen hat sich nichts verändert. In guter "Bard's Tale"-Manier marschiert Ihr durch Länder und muffige Keller und metzelt Monster, was das Zeug hält. "Legend of Faerghail" ist komplett in Deutsch und besonders für Einsteiger geeignet. Für alle, die einen leichten Einstieg in die Rollenspieltwelten suchen. *vw*

Genre: Rollenspiel  
 Hersteller: Reline  
 Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 66%**

Grafik: 55% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 66%



## Back to the Future II

"Zurück in die Zukunft" zischen Marty McFly und Doc Brown, um ein Zeitparadoxon der Superschwerkheitsklasse zu verhindern. Das Spiel zum Film beschert Euren PC einen etwas wirren Action/Denkspiel-Mischmasch, der mit Hercules, CGA-, EGA- und VGA-Grafikarten läuft. Die Actionsequenzen spielen sich schauerhaft, denn das Scrolling ruckt unappetitlich vor sich hin. Da auch beim Spieldesign nicht gerade mit Kreativität geklotzt wurde, ist diese Umsetzung ein Programm ohne Zukunft!*hl*

Genre: Action  
 Hersteller: Imageworks  
 Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**MS-DOS 35%**

Grafik: 33% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



## Back to the Future II

Fünf abwechslungsreiche Levels (zweimal Gröbel, dreimal Action) vereint das Spiel zum Film "Zurück in die Zukunft II". Der Spielablauf erweist sich auf dem C 64 weitgehend zur in der letzten Ausgabe getesteten ST-Version kompatibel. So richtig vom Hocker reißen die Skateboard-Kurvereien des Marty-McFly-Sprites nicht, aber diese Adaption spielt sich immerhin etwas besser als das 16-Bit-Vorbild. Die Grafik ist recht ansehnlich eine Filmumsetzung, mit der man leben kann. *hl*

Genre: Action  
 Hersteller: Imageworks  
 Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**C64 48%**

Grafik: 68% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

# BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONNICO-NEWS

### Wußten Sie,

...wie spannend und schnell ein 3D-Spiel sein kann? Erfahren Sie es mit **"BATTLE COMMAND"**, dem ultimativen 3D-Erlebnis, das auch Sie in seinen Bann ziehen wird, natürlich mit deutscher Anleitung.

...was es heißt, aus einer Geisterstadt zu fliehen? Haben Sie den Mut, in **"LORDS OF DOOM"** Zombies, Werwölfen und anderen Kreaturen zu begegnen? Spannung, Grusel... und all das mit deutscher Anleitung.

...wieviele Punkte man mit **"LOOPZ"** verdienen kann? Alle Größen und Formen sind möglich, alles ist möglich, und wenn Sie nicht aufpassen, wird das Spiel zur Sucht. Ein Knüller mit deutscher Anleitung!

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

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

Bei Grauporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Es ist kaum fünf Jahre her, daß Besitzer eines MS-DOS-PCs mitleidig vom Rest der Spielecomputerwelt betrachtet wurden. Wenig Spiele, magerste Zeichensatzgrafik und Soundfähigkeiten, die einem Ohrenarzt scharenweise Patienten einbrachte, ließen spielhungrige PC-Eigner schier verzweifeln.

Heute sieht die Welt etwas anders aus. Da spielen schon mal die einen oder anderen Amiga-, Atari ST-, oder C64-Besitzer neidisch auf den Nachbarn mit dem PC. Kein Wunder — hat sich doch das häßliche Entlein zum Prachtschwan gemausert. Spielprogramme in Hülle und Fülle (oft sogar zuerst oder ausschließlich für PCs); dank neuer Grafikstandards wie VGA gibt's jetzt bunte Bilder, die einen ST-Besitzer vor Neid erblassen lassen und tolle Soundkarten, die einen Amiga zur Blechtrommel degradieren.

Aber was machen diejenigen, die keinen PC haben, sich aber mit der Absicht tragen, so einen Computer zu kaufen? Oder vielleicht schon einen haben, diesen nun erweitern möchten? Was braucht man zum Spielen überhaupt? Was aus dem undurchsichtigen Dschungel der Zusatz- und Erweiterungskarten ist dringend notwendig und was ist ausgeachteter Blödsinn? Für welche Spielgenres eignet sich ein PC und für welche nicht? Und überhaupt, was für einen PC benötigt man zum angenehmen Spielen? — Fragen, die wir hier beantworten wollen.

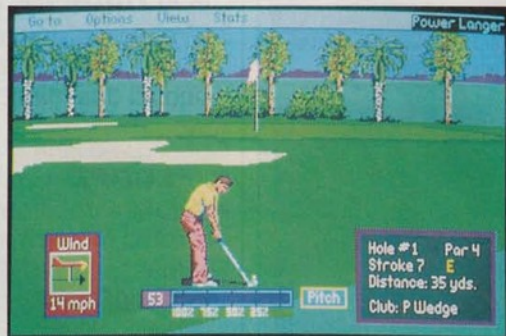
## Was spielen Sie?

Unabhängig vom technischen Brimborium wollen wir erst einmal klären, für welche Art von Computerspielen sich so ein PC eigentlich am besten eignet. Machen wir uns nichts vor: Für schnelle Actionspiele ist ein MS-DOS-Rechner mit Sicherheit nicht geeignet. Wer also am liebsten mit schnellen Joystick-Wirbeleien auf Alienhatz geht, findet für den PC kaum geeignete Spiele. Nur ein paar actiongeladene Ausnahmen wie z.B. "Star Wars" und "Xenon 2" sorgen für unbeschwertes Ballerspaß.

Die puren Joystick-Artisten greifen besser auf Computer wie z.B. den Amiga, oder eine schnuckelige Videospielekonsole wie das Mega Drive zurück.

Spieler, die sich aber mit Vorliebe mit simulierten Flugzeu-

# VOM ARBEITSTIER ZUM SPIELERIESEN



Da freut sich der Doktor: per PC auf den Golfplatz (PGA Tour Golf/VGA)

**MS-DOS-PCs auf dem Vormarsch: Spiele in großen Mengen, farbenfrohe Bilder und guter Sound sind nicht nur auf anderen Heimcomputern, sondern auch auf dem "Arbeitstier" PC zu haben.**

gen in die Luft erheben, mit Rollenspielpartys durch tiefe Labyrinth prügeln oder märchenhafte Abenteuer bestehen wollen, kommen mit einem MS-DOS-Computer voll auf ihre Kosten. Die Auswahl an Programmen auf dem Simulations-, dem Strategie-, dem Adventure-, und Rollenspielsektor ist gewaltig (eine feine Tabelle mit Programmen, die jeder PC-Besitzer kennen sollte, finden Sie am Ende). Außerdem gibt es nicht nur eine bereits stattliche Anzahl solcher Programme, es kommen auch noch monatlich etliche Neuerscheinungen dazu. Um neues Futter für den PC muß man sich also nicht sorgen. Kein Wunder, stammen doch die meisten dieser Programme aus den USA. Und dort werden fast alle neuen Spiele zuerst (und ab und zu auch ausschließlich) für PCs entwickelt. Wenden wir uns nun der sog. Hardware zu.

## Hart, aber herzlich

XT, AT, 386er, 486er, MHz, Drystone, Whetstones, EGA, CGA, VGA: Fachchinesisch für Technikanbieter.

Trägt sich der Kauf-, oder Erweiterungs-willige mit dem Gedanken, sich einen neuen PC anzuschaffen oder einen vorhandenen zu erweitern, trifft er auf unverständlichen Spezialistendübel, in das leider einschlägige Fachmagazine kaum Licht hineinbringen.

Endlich haben Sie sich zum Kauf eines PCs durchgerungen, tauchen auch schon die ersten Probleme auf. Da locken in schrillen Farben die tollsten Werbungen für XTs, ATs oder 386er — aber was zur Hölle ist denn ein XT?

Glauben Sie den einschlägigen Computermagazinen nicht, die Ihnen weismachen wollen, daß sogenannte XTs (steht für "Extended Technology") für Spiele völlig ausreichend sind. Hüten Sie sich vor allem vor Computern, die als Tastatur-PC bezeichnet werden. Hier befindet sich der komplette Computer in einem Gehäuse mit Tastatur und Disketten-Laufwerk. Ein solcher Rechner wird Ihnen langfristig kaum Freude bereiten, da die Ausbaufähigkeit relativ beschränkt ist.

Hinter dem Kürzel XT verborgen sich Computer, die zwar relativ billig sind, aber dank veralteter Prozessoren (8086 und 8088) ziemlich langsam sind. Das macht sich be-

# EIN SPIEL WIE EIN ROMAN

Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefährliche Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglasses lösen. Diese anspruchsvolle Adventure räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumlichkeiten und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie - in deutsch - ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

## Das Stundenglas



**AMIGA**  
**Köln 90**

Wir stellen aus  
09.-11. November 1990  
Halle 12, 2. O.G., Stand 336

Für PC, AMIGA und Atari ST.



SOFTWARE 2000

ADVENTURE

sonders bei Programmen bemerkbar, bei denen es auf hohe Rechengeschwindigkeiten ankommt (z.B. bei Simulationen). Ein komplett ausgestattetes XT-System mit VGA-Grafikkarte, Monitor und Festplatte ist ab ca. 1800 Mark erhältlich.

Mit weniger als einem AT sollten Sie am besten gar nicht erst anfangen. (AT steht für Advanced Technologie). In ATs schlagen Prozessorherzen des Typs 80286, die deutlich schneller rechnen als ihre kleineren Brüder aus den XTs. Ein zünftiges 80286-System mit VGA und Festplatte kostet rund 2800 Mark.

Angegeben wird die pure Rechenpower der Computer oft durch Angabe der Taktfrequenz (vergleichbar mit dem Herzschlag des Prozessors) in MHz. Je höher die MHz-Anzahl, desto besser — normalerweise! Ledet nützen hohe



Ein PC-Joystick zum besseren Spielen

tertyp seine Mitarbeit verweigert. Das gleiche kann Ihnen auch bei der Verbindung Adlib-Soundkarte mit 486er passieren.

Wenn Sie mehr auf Simulationen stehen, bringt Ihnen ein 386er im Gegensatz zum kleineren 80286er ein paar Geschwindigkeitsvorteile, mögen

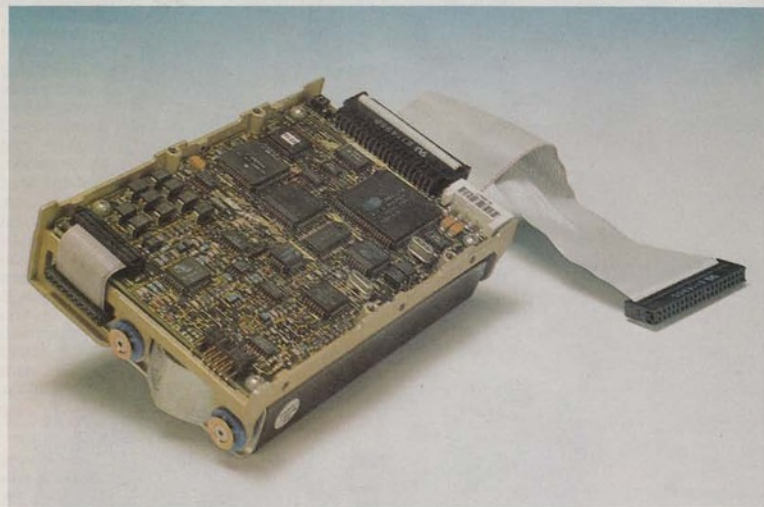
günstigen 386er mit VGA und Festplatte bezahlen. Übrigens sollten Sie von der neuesten PC-Generation, der 80486 Klasse, erst einmal die Finger lassen. Diese Kästen sind zwar noch schneller als ein 80386er, haben aber noch die eine oder andere Kinderkrankheit. Zudem kann es passieren, daß das eine oder andere Spiel auf diesem Compu-

Sie eher Rollenspiele, reicht ein 286er völlig aus. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß ein paar Spiele und einige Zusatzkarten bei den extrem hohen Taktfrequenzen der 386er kaum noch zu spielen sind. Ein gesundes Mittelmaß bietet auch hier den höchsten Spiel Spaß. Bei 286ern reicht eine MHz-Zahl von 12 bis 15 völlig aus, bei den 386ern tun es MHz-Bereiche zwischen 20 und 25. Viel höhere Taktfrequenzen bringen meistens auch recht wenig für die Darstellung der Spielgrafiken. Zum Teil hängt deren Geschwindigkeit von der verwendeten Grafikkarte ab.

## Es werde Farbe

Ohne den VGA-Gravikstandard (VGA = Video Graphics Array) macht das Spielen auf dem PC nur halb soviel Vergnügen. Bei Computerspielen begnügt man sich mit einer Auflösung (sprich Anzahl der Bildpunkte aus denen eine Grafik zusammengesetzt ist) von 320 x 200 Punkten. Zwar buhlen noch einige andere Grafikkarten wie z.B. EGA oder CGA um die Gunst des Spielers, aber der Trend geht immer mehr zur VGA-Karte. Zwar gibt es noch die sog. Hercules-Grafikkarte, hier ist aber leider nur ein monochromes Bild (schwarzweiß) zu sehen. Es gibt noch die Möglichkeit, mit speziellen Programmen (im Fachhandel zu bekommen) eine CGA-Karte zu simulieren. Hier werden dann die vier Farben der CGA-Grafiken in Graustufen umgesetzt. Leider hat diese Methode einen Nachteil. Zum einen verliert die Grafik durch die Emulation etwas an Geschwindigkeit. Zum zweiten laufen mit dieser Lösung nicht alle Spiele.

Beim VGA-Standard können bei dieser Auflösung satte 256 Farben gleichzeitig dargestellt werden, und das aus einer Palette von 262 144 Farben. Amiga bringen es von Haus aus bei dieser Auflösung für die meisten Spiele nur auf 32 Farben, der ST gar nur auf 16. Außerdem hat eine VGA-Grafikkarte den Vorteil, daß sie zu älteren Grafikkarten kompatibel ist (außer zur Hercules-Karte). Das heißt, wenn angegeben wird, das Spiel laufe mit EGA oder CGA (Enhanced-Grafikadapter, 16 Farben aus einer Palette von 64; Color-Grafikadapter, vier Farben) können Sie es beruhigt kaufen: In fast allen Fällen funktioniert es auch mit der VGA-Karte. Aller-



Darf's ein wenig mehr sein: eine 40-MByte-Festplatte

Taktfrequenzen alleine nichts. So ist z.B. ein AT mit 12 MHz immer noch schneller als ein XT mit der gleichen Taktrate, ganz einfach aus dem Grunde, weil der neuere Prozessor des ATs von sich aus schon mehr Daten bewältigen kann als das kleine Herz des XTs.

Nach den ATs kommen die 386er. Diese sind dank des 80386-Prozessors (eine neuere Version) noch mal deutlich schneller als Ihre Kollegen der 80286-Klasse. Dafür geht die Anschaffung eines 386er Systems mehr zu Lasten Ihres Geldbeutels. Ab 3500 Mark müssen Sie schon für einen



Eine 16-Bit-VGA-Karte mit 512 KByte Speicher



# Das Geheimnis einer großen Mission!

Gefragt sind vollendete  
Strategie, ein umwerfender  
Sound und phantastische  
Grafiken ....

All das bietet

The word "ANTARES" is rendered in a blue, pixelated, blocky font. The letters are composed of horizontal lines, giving it a digital or retro aesthetic. The letters are slightly slanted and have a jagged, digital edge.

bald!

---

**BONICO**  
IHR SOFTWAREPARTNER  
SOFTWARE PRODUKTION



dings wird dabei z.B. nicht aus einer EGA-Grafik ein VGA-Bild, es bleibt bei der EGA-Farbpalette.

Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Datenbusses an. Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen, als einer mit 8 Bit).



Zusätzlich gibt es den Begriff Bildspeicher. Dazu muß man wissen, daß Grafikkarten für PCs ihren eigenen Speicher mitbringen und nicht auf den Hauptspeicher Ihres Computers zurückgreifen. Je mehr Speicher eine solche Karte hat, desto schneller kann sie die Daten der Bilder verarbeiten. Normalerweise gibt es VGA-Karten mit 256 KByte RAM und welche mit 512 KByte. Eine 16-Bit-Karte mit 512 KByte Bildspeicher ist schneller als eine 8-Bit-Karte mit 256 KByte RAM. Zum nötigen Spielgenuß rüsten Sie am besten Ihren Computer mit einer 16-Bit-VGA-Grafikkarte aus, die mit einem 512 KByte RAM großen Bildspeicher ausgestattet ist. Solche Karten sind schon ab ca. 300 Mark zu bekommen.

Um in den Genuß der vollen Grafikkraft der VGA-Bilder zu kommen, bleibt es aber nicht bei der Anschaffung einer Grafikkarte. Ein neuer Monitor muß her. Ein spezieller VGA-Monitor (reich zu spielen) ist für rund 800 Mark zu haben, einen besseren Multisync-Bild-

Der kleine, aber feine Unterschied: Von oben nach unten ist hier Ultima VI in Hercules, CGA, EGA und VGA zu sehen

## Störgeräusch oder Symphonie?

Wer fühlt sich als MS-DOS-Besitzer nicht von dem eingebauten PC-Pieper vernachlässigt, der oftmals Geräusche von sich gibt, die einer Kreissäge in nichts nachstehen? Gibt es doch andere Heimcomputer, die dank Spezialchips tolle Geräusche und gute Musikstücke zur Spielunterhaltung liefern.

Als erste erkannte die kanadische Firma Adlib, daß im PC-Bereich durchaus Bedarf für eine günstige Musiksteckkarte besteht, die anständigen Sound liefert (siehe ausführlichen Bericht über die Adlib-Karte in **POWER PLAY 5/90**).

Als nächste Sound-Erweiterungskarte erschien der "Game Blaster" auf der Bildfläche. Der Sound erinnert trotz Stereo eher an ältere Spielhallenapparate und billige Heimorgeln. Creative Labs mit ihrem "Sound Blaster" schafften eine Kombination aus der elfstimmigen Adlib und der 12stimmigen Game-Blaster-Karte, zusätzlich einer bisher im PC-Musikkartenbereich einzigartigen Stimme für Sample-Playing und -Recording. Beim "Samplen" digitalisiert man einen beliebigen natürlichen Klang und kann ihn dann als Datei auf Diskette speichern.

Die dem Paket beiliegende Software "Talking Parrot" demonstriert anhand eines animierten Papageis auf spielerische Weise die zukünftigen Einsatzmöglichkeiten des Sound Blasters. Per Mikrofon kann man mit dem Papagei sprechen, dieser wiederholt dann das Gesagte. Die im Lieferumfang ebenfalls enthaltene Software "Voice-Kit" demonstriert das Aufnehmen und Verwalten eigener Samples. Dazu muß lediglich ein Mikrofon oder Kassettenrecorder am Eingang der Karte angeschlossen werden. Anfangen kann man momentan mit den Aufnahmen nichts anderes, als sie zu archivieren und sie in den vorgegebenen Grenzen des "Voice-Kits", beispielsweise in verschiedener Tonhöhe, abzuspielen. Übrigens ist die

Sound-Blasterkarte zur Adlib-, und Game-Blaster-Karte kompatibel. Wenn also ein Spiel eine der beiden Karten oder sogar beide unterstützt, sind Sie mit dem Sound Blaster allen Eventualitäten gewappnet. Zudem kann man bei Spielen, die beide Karten unterstützen, sogar noch zwischen Adlib-Sound und dem etwas dünneren Game-Blaster-Stereo-Sound wählen, was dank unterschiedlichster Ergebnisse durchaus seinen Reiz hat. Software, die alle spezifischen Fähigkeiten des Sound Blasters nutzt, ist leider noch nicht auf dem Markt.

Der insgesamt 24stimmige Sound Blaster belegt mit 240 mm Länge einen langen Steckplatz im PC und ist neben einem Joystick-Game-Port (hier können Sie ohne Probleme einen für PCs vorgesehenen Joystick anschließen) und einem MIDI-Interface (spezielle Standardschnittstelle aus der Musikbranche) sowie einem Mikrofoneingang ausgerüstet.

Zusätzlich hat der Hersteller der Karte den kleinen Stereoverstärker des Game Blasters übernommen, der pro Kanal mit maximal 4 W den Anschluß von Miniboxen und Kopfhörern ermöglicht. Wer auch ohne Spiel ein wenig Musik hören möchte, kann auf das der Karte beiliegende Musikprogramm namens "Intelligent Organ" zurückgreifen. Der Sound Blaster tritt damit in direkte Konkurrenz zum Standard-Adlib-Paket mit der Juke-Box, ebenfalls ein Musikprogramm, im Lieferumfang für knappe 300 Mark. Für rund 150 Mark mehr bekommt man das "Adlib Personal Computer Music System" mit zusätzlichem Kompositionsprogramm "Visual Composer". Der Herausforderer Sound Blaster als Konkurrent zur Original-Adlib-Karte hat, obwohl er prinzipiell eine Synthese zweier schon bekannter Soundkarten ist, derzeit leicht die Nase vorne. Man bekommt (zugegeben für etwas mehr Geld) mehr Sound und anschauliche Demo-Software.

**AMIGA**  
**Köln 90**  
09.-11. November 1990  
Halle 12, Stand 422

Gewiss Dirk Gently's Grundsatz über die „grundsätzliche Verflechtung aller Dinge untereinander“ werden Sie mit TIME MACHINE in die Vergangenheit reisen, um durch verschiedene Zeitzonen hindurch die Gegenwart neu zu erschaffen. Bereits geschaffene Zonen werden sich eigenständig entwickeln und außerdem von ihren Bewohnern verändert. Dies kann wiederum die Ereignisse in den darauffolgenden Zonen beeinflussen...  
**TIME MACHINE - das vierdimensionale Abenteuer!**

 **ACTIVISION** Amiga, Atari ST, Commodore 64





Laut: der Sound Blaster nebst zahlreichem Zubehör

schirm, der sich eher für professionellere Anwendungen wie CAD eignet, gibt es ab ca. 1200 Mark. Vorteil eines solchen Monitors: Sie können mit speziellen Adaptern auch einen Amiga oder einen Atari ST anschließen.

### Mit was wird gespielt?

Die meisten Spiele auf dem PC werden via Tastatur oder einer Maus gesteuert. Wenn Ihr PC keine Maus in seiner Grundausstattung mitbringt, können Sie sich im Fachhandel eine Microsoft-kompatible Maus ab ca. 75 Mark zulegen. Viele Programme haben zusätzlich die Option, mit einem Joystick gespielt zu werden. Dafür benötigen Sie einen speziellen Analog-Joystick und eine kleine Steckkarte, die in den PC eingebaut und an die dann der Steuerknüppel angeschlossen wird. Der Spaß kostet (Joystick plus Karte) um die 90 Mark.

### Platz as Platz can

Bevor wir uns dem großem Kapitel des Hörgenusses zuwenden, ein Wort zur Festplatte. Wenn Sie einen neuen PC kaufen, nehmen Sie lieber eine Festplattengröße ab 40 MByte. Diese sind auch nicht viel teurer, aber dafür haben Sie ordentlich Reserveplatz. (Kostenpunkt für eine 40-MByte-Platte ca. 700 Mark) Denn gerade die neueren Adventures von Lucasfilm Games oder

Sierra entpuppen sich als wahre Platzfresser. So benötigt z.B. das neue Adventure von Magnetic Scrolls "Wonderland" satte 5 MByte Platz auf der Festplatte. Und der Trend geht zu immer voluminöseren Spielen. (Kein Wunder, VGA-Bilder und tolle Musikdaten fressen fürchterlich Platz.) Wer hier nur über eine 20-MByte-Platte verfügen kann, hat so gerade noch Platz für ein zwei-

### Mit Edelkarte zu höchsten Musikgenüssen

Neben der Sound Blaster, der Adlib oder der Game-Blaster-Karte gibt es aber noch mehr Möglichkeiten, seinen PC in eine wahre musikalische Traummaschine zu verwandeln.

Für absoluten Ohrenschmaus sorgt eine Musikkarte der Firma Roland mit dem technischen Namen: LAPC-1. Diese Steckkarte, die einfach in den PC eingesteckt wird, ist der Nachfolger des Roland MT-32-Sound-Moduls. Allerdings darf man auch nicht außer acht lassen, daß die LAPC-1-Reihe nicht gerade preiswert ist, und zum Lieferumfang keine zusätzliche Musik-Software gehört. Die LAPC-1-Karte kostet solo einen runden Tausender. Wer möchte, kann sich aber auch das kompakte Sound-Modul CM-32L zulegen. Dieses ist ein externes Gerät und Sie benötigen zum Anschluß eine zusätzliche MIDI-Karte. Das treibt zwar den

Preis etwas nach oben, (MIDI-Karte plus CM32L rund 1900 Mark) dafür können nicht nur für PC-Besitzer mit nachgerüsteter MIDI-Schnittstelle, sondern auch Atari-, Amiga- oder Mac-Besitzer das CM32L hervorragend nutzen.

Das LAPC-1 und CM32L bietet 128 vom MT-32 übernommene Instrumentalklänge. Außerdem gibt's zu den 30 digitalen Schlagzeugsamples noch 33 neue und zum Teil erstaunlich lange Natursoundsam-

tes Spiel plus eine einsame Textverarbeitung nebst Datenbank. Apropos Laufwerk: Normalerweise reicht ein 5 1/4-Zoll-Disketten-Laufwerk aus. Neuerdings werden die Spiele aber auch auf den robusteren 3 1/2-Zoll-Disketten angeboten. Verbreiteter ist zur Zeit noch das große Laufwerk, aber das 3 1/2-Zoll-Format ist stark im Kommen.

Interessant dürfte für die Profimusiker da eher das Roland CM-64 Sound-Modul sein. Dieses Modul vereint die klanglichen Eigenschaften des CM-32L LA-Sound-Moduls

ples. Von Tier- und Naturgeräuschen über Fußschritte, Türknarzen und Frauenschreien ist bis hin zu diverser Schieß- und Maschinenlärm, alles vorhanden, was laut ist und sich toll anhört.

So wird beim z.B. Autorennspiel "Indianapolis 500" durch Verwendung der "Fabrikgeräusche" ein sehr realistischer Hintergrund eines Autorennens gewonnen — und natürlich in Stereo, das den räumlichen Effekt deutlich erhöht.

Für die Musiker unter Ihnen dürfte interessant sein, daß die Firma Roland das CM-32L und die LAPC-1 mit dem sog. Multi-Mode versah. Mit Einschalten des Gerätes verfügt man auf MIDI-Kanal 2 bis 9 praktisch über acht verschiedene Synthesizer und auf Kanal 10 zusätzlich noch über einen Drum-Computer mit Effektklängen. Somit stehen auf Anhieb neun zuverlässige Musiker zu Diensten, die Instrumente aller Stilrichtungen zum Teil wirklich hervorragend spielen. Hervorzuheben ist das breite Spektrum an den größtenteils wirklich brauchbaren Preset-Instrumenten.

Die gesamte Roland MT-32-Familie ist auf dem besten Wege, zum neuen Spielstandard zumindest im "High-End-Bereich" zu werden. Denn nicht nur, daß es schon eine ganze Reihe von Spielen gibt, die die Roland-Soundkarten Familie unterstützen. Die Firmen Sierra On-Line, Electronic Arts, Activision, Lucasfilm und andere namhafte Spielehersteller werden neben Adlib und Soundblaster zukünftig Roland-Karten unterstützen.

Übrigens ist auch aus diesem Grund ist das externe CM-32L durchaus auch für andere Computersysteme interessant.

Interessant dürfte für die Profimusiker da eher das Roland CM-64 Sound-Modul sein. Dieses Modul vereint die klanglichen Eigenschaften des CM-32L LA-Sound-Moduls



Schön: Roland CM32L mit allen Anschlüssen



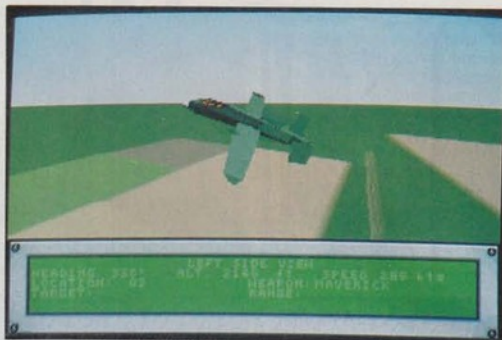
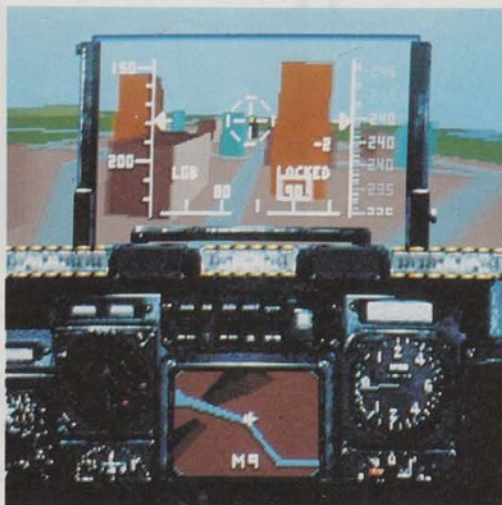
**... NUN WISSEN SIE, WARUM UNSERE PRODUKTE ETWAS GANZ BESONDERES SIND ...**

# STARBYTE

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



**BONICO** Serviceline  
 Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!  
 Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:  
 Tel. 061 0717 60 67  
 Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



Schnell, schneller,  
am schnellsten:  
Fliegen auf einem  
fixen AT in bunter  
Vollendung (A-10  
Tank Killer/VGA)

z. B. Hobby-Kapitäne mit dem vorzüglichen "Silent Service II" auf Tauchstation gehen. Golf-Puristen dürfen sich an "PGA-Tour Golf" als Bernhard Langer fühlen und Monsterkiller können mit "Curse of the Azure Bonds" finsternen Bösewichtern mit dem Schwert eines überbraten. Sie finden den Namen und das Genre des Programmes, mit welchem Grafikkarten das Spiel arbeitet, auf welchem Diskettenformat ist es erhältlich, welche Soundkarten unterstützt werden und mit was kann gespielt werden.

## 20 Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten

In dieser Tabelle sind 20 der besten PC-Spiele aufgeführt. Für jeden Geschmack ist etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Flugsimulation. So können

mh

und des Preset-Samplers CM-32P in einem Gerät, was sich natürlich auch im Preis bemerkbar macht (2698 Mark). Das CM-64, ist maximal 63stimmig, wobei 14 Instrumente gleichzeitig gespielt werden können. Plus Drumsounds und Effekte. Leider werden die spe-

zifischen Eigenschaften des CM64-Moduls derzeit nicht von Spieleherstellern genutzt.

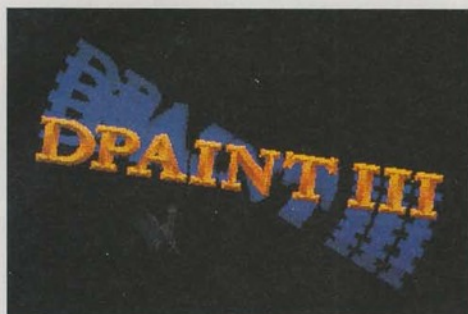
Zudem dürfte der für den heimischen Geldbeutel doch recht happige Preis eine weite Verbreitung für den heimischen Bedarf verhindern.

Uta Hervol/mh

Name	Genre	Hersteller	Preis ca.	Grafikkarte	Diskettenformat	Soundkarten	Joyst./Tast./Maus
Curse of the Azure Bonds	Rollenspiel	SSI	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur
Flight of the Intruder	Simulation	Spectrum Holobyte	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Grand Prix Circuit	Rennspiel	Accolade	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Maus, Joystick
Hero's Quest	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Indiana Jones and the last Crusade	Adventure	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Indy 500	Rennspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
LHX Attack Chopper	Simulation	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" und 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
PGA Tour Golf	Sportspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Populous	Strategiespiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus
Railroad Tycoon	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Silent Service II	Simulation	Microprose	130 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Sim City	Simulation	Maxxis	100 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Maus
Space Quest III	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Starflight 2	Rollenspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur
Sword of the Samurai	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Their finest Hour	Simulation	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Ultima VI	Rollenspiel	Origin	120 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5 1/4" und 3 1/2"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Wonderland	Adventure	Magnetic Scrolls	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Xenon II	Action	Imageworks	85 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5 1/4" oder 3 1/2"	keine	Tastatur, Joystick

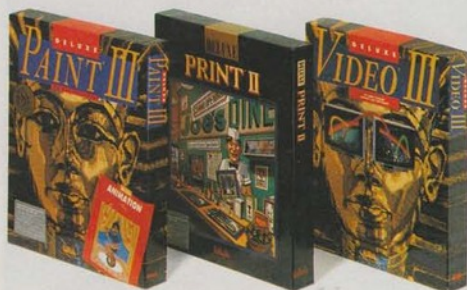
# Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Create Interactive Multimedia presentations. . .

- Business presentations
- Entertainment
- Education
- Training



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

#### Deluxe Paint III

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.  
Systemanforderungen:  
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.  
Bestell-Nr. 54138

**DM 249,-\***

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.  
Bestell-Nr. 54138U

**DM 99,-\***

#### Deluxe Video III

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.

Systemanforderungen:  
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).  
Bestell-Nr. 52586

**DM 299,-\***

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.

Bestell-Nr. 52586U

**DM 149,-\***

#### Deluxe Print II

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.  
Bestell-Nr. 52582

**DM 199,-\***

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

**Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.**



**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

\* Unverbindliche Preisempfehlung

## WO BLASEN HURTIG RASEN

# Bonze Adventure

**S**teht Ihr auf Jump-and-Run-Spielen, bei denen auch ein bißchen geballert wird? Habt Ihr eine Vorliebe für versteckte Extras? Haltet Ihr "Son Son II" für eines der besten Spiele für die PC-Engine? Dreimaliges Bejahen dieser Fragen sollte dazu führen, daß Ihr zum Sparschwein greift, um die Anschaffung von Taitos neuestem Titel in Angriff zu nehmen. "Bonze Adventure" schlug sich schon in den Spielhallen wacker. Die quasi pixelgenaue PC-Engine-Umsetzung bietet sieben Levels, in denen Ihr ei-

scheinbar gewöhnliche Elemente der Hintergrundgrafik mit ein paar Salven eindecken. Hinter so manchem Felsen springt dann ein verstecktes Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extraleben und einem Schutzschild winkt Euch bessere Blasenmunition. Die Standardknaller sind blau und recht dünn. Andersfarbige Blasen haben eine begrenzte Anzahl Explosionen auf Lager (die einen Smart-Bomb-kompatiblen "Gegner-wegwisch-Effekt" haben). Man löst ihn aus, indem man beim Schie-

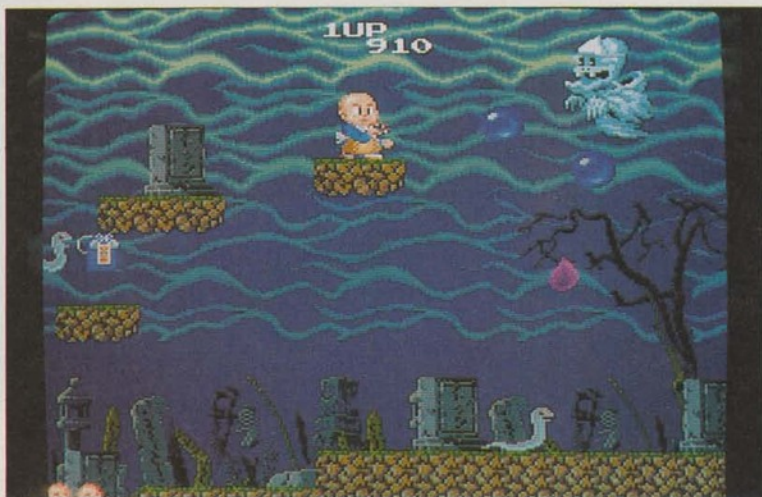


Kleine Bootspartie im zweiten Level (PC-Engine)

nen glatzköpfigen Knirps steuert. Ein Feuerknopf dient zum Springen, der andere zum Ballern mit bunten Blasen.

Die Levels werden meist horizontal gescrollt und stecken — wen wundert's? — voller Gegner. Die Spielstufen sind nicht sehr lang, aber recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert man z.B. am Anfang durch einen Friedhof, durchquert dann im Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einem feurigen Level voller tödlicher Abgründe. Beim geschickten Hüpfen und Schießen solltet Ihr auch

Das abwechslungsreiche Abenteuer beginnt auf einem Friedhof (PC-Engine)



Wenn Japaner ein Jump-and-Run-Spiel für eine Videospielekonsole entwickeln, können Heimcomputerbesitzer nur neidisch an ihrer Tastatur rumsingern. Denn was Spielbarkeit angeht, haben amerikanische und englische Programmierer gegenüber ihrer fernöstlichen Konkurrenz noch einiges zu lernen. Taito's Automatenumsetzung um

Gut!



den niedlichen Bonze beweist es wieder einmal: So fair, so ausgewogen und so spielbar — japanischer Software kann man die Frage nach dem Continue einfach nicht verwehren. Zugegeben: Abgesehen von den zahlreichen Musikstücken wird nicht viel Neues geboten, ein "Empfehlenswert" hat sich Bonze jedoch redlich verdient.

ßen das Joypad nach unten drückt. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Blasengröße. Je größer der Kuller, desto mehr Gegner könnt Ihr damit gleichzeitig einseifen. Euer drolliger Held hat drei Leben; mit "Continue" darf man außerdem zweimal im selben Level weiterspielen, nachdem sie alle verbraucht wurden. hl



Nach Absolvierung eines Levels wird diese Karte gezeigt

Ein absolutes Spitzenspiel wie Son Son II ist mit dem Bonze Adventure zwar nicht vom Modulhimmel gefallen, aber es gehört eindeutig zur Oberklasse im Jump-and-Run-Genre. Die Levels funkeln nur so vor Geheimgängen und Feinschliff: Unfaire Stellen muß man nicht erdulden, doch kleine Unaufmerksamkeiten kosten rasch ein Leben.

Gut!



Die Ballerballen prallen schön in der Gegend rum und mit etwas Übung könnt Ihr sie gezielt an Wänden abspringen lassen, um auf Umwegen Monster zu treffen. Ein nettes Modul, das einen kräftigen Spritzer "Vitamin X" vorweisen kann (jene magische Programmkomponente, welche immer wieder zu "noch einem Spielchen" verführt).

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Taito, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

76%

Grafik: 73%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



## Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

Amiga Atari ST PC 5/4	Amiga Atari ST PC 5/4	Amiga Atari ST PC 5/4	
688 Attack Submarine*	71,90 98,90 79,90	Might and Magic 2	64,90 76,90
A10 Tank Killer*	64,90 64,90	Navigator 4 / FS / FS4	56,90 56,90
All Dogs go to Heaven	76,90 84,90 79,90	Nuclear War*	64,90 76,90
All Time Favorites*	64,90 64,90	Oil Impertum*	56,90 56,90
Anarchy	54,90 54,90	Operation Thunderbolt	76,90 76,90
Aquanaut	64,90 64,90	Overtun	64,90 64,90
Atomax*	57,90 57,90 64,90	Oxopolity*	144,90
Australian	71,90 67,90 67,90	P47 Thunderbolt*	64,90 64,90
Back to the Future 2	64,90 67,90 67,90	PGA Tour Golf*	71,90
Bad Blood*	76,90	Pipemania*	64,90 64,90
Balance of Power 1990*	67,90 64,90 67,90	Planes*	71,90 64,90
BattleTech*	67,90 71,90 76,90	Player Manager	54,90 64,90
Berlin East VS West*	71,90 72,90 71,90	Police Quest	67,90 67,90 67,90
Blade of Steel	88,90	Police Quest 2*	88,90 67,90 76,90
Blade Warrior	67,90 64,90 64,90	Populous*	71,90 71,90
Bloodwych	68,90 68,90 68,90	Powerboat*	64,90 64,90 64,90
Bloodwych Data Disk	41,90 41,90	PowerDirt*	64,90 64,90 72,90
Bosonieber*	76,90	Projector	64,90 64,90
Börsenieber*	72,90 72,90 72,90	Rainbow Islands	64,90 64,90
BSS Jane Seymour*	64,90	Railroad Tycoon*	64,90 64,90
Budokan*	71,90 71,90	Ragone*	64,90 64,90
Bundesliga Manager*	68,90 64,90	Raid West	68,90 59,90
Carrier Command	72,90 71,90	Resolution 101*	72,90 72,90 72,90
Cartoonists of the West*	54,90 54,90	Risk Dangerous*	64,90 64,90
Castle Master*	61,90 54,90 61,90	Rotox	64,90 64,90 76,90
Centurion Defender		Secret of Silver Blades*	64,90 64,90
Chambers of Shaojün	67,90 57,90	Seven Gates of Ambala	88,90 88,90
Chessmaster 2100*	71,90 66,90 64,90	Shadow of the Beast	64,90 64,90
Chessplayer 2150	64,90	Sherman M4*	71,90 71,90 64,90
Chronosheet 2*	71,90 62,90 62,90	Shogun	64,90 64,90
Chuck Yeager Adv. F. T. 2	71,90 82,90	Silbepfad*	67,90 76,90
Codenamed: Iceman*	64,90 64,90	Sim City*	67,90 68,90 72,90
Colored Bequest*	64,90 107,90	Sim City "Rein Edition"	41,90
Colorado*	64,90 64,90 64,90	Ski or Die*	54,90 58,90
Combarcor	64,90 64,90	Skis	64,90 64,90
Conquerer	71,90 71,90 71,90	Sonic Boom	64,90 64,90
Conquest For Camelot*	94,90	Sorcerer	72,90 72,90 72,90
Corvette*	80,90	Sorcerer*	102,90
Crusade of the Azure Bonds*	54,90 54,90 64,90	Space Quest 1*	67,90
Cyberball*	64,90	Space Quest 2*	67,90 67,90 67,90
Cybernet	64,90	Space Quest 3*	64,90 76,90 64,90
Damocles	64,90 64,90	Space Rover	76,90 76,90
Dan Dare 3	54,90 54,90	Star Trek 5*	76,90
David Wolf Secret Agent*	64,90 64,90	StarBlade	64,90 64,90 64,90
Death Track*	76,90	Starflight 2*	71,90 71,90
Defender of the Earth	54,90 56,90 67,90	Starlight	64,90
Deja Vu 2*	67,90	Storn Across Europe	76,90
Demons Winter	64,90 64,90	Stryx	54,90 57,90
Die Hard*	132,90	Summer Edition*	64,90 64,90 64,90
Distant Suns	54,90 54,90 64,90	Super Wonderboy	64,90 64,90
Double Dragon 2*	64,90 64,90	Super Soccer	64,90 64,90
Dr. Doom's Revenge	64,90 64,90	Superleague Soccer	64,90 64,90
Dragon Flight	88,90 77,90 88,90	Survival of Samurais*	64,90 64,90
Dragon Strike*	76,90 76,90 76,90	Tennis Cup*	71,90 71,90 79,90
Dragon's Breath	64,90	Terminator	71,90 71,90
Dragons Lair 1	111,90 116,90	The Punisher	64,90 64,90
Dragons Lair 2	111,90	Their Finest Hour*	80,90 80,90 80,90
Dragon's Lair 3	67,90 67,90 67,90	Thart County	64,90 67,90
Dungeon Master	67,90 72,90	Thunderstrike*	64,90 64,90 64,90
Dynasty Wars*	64,90 64,90 64,90	Tower of Babel*	76,90 76,90 71,90
Dynasty Wars 2	64,90 64,90 64,90	Trackout Manager*	54,90 64,90
E-Motion*	64,90 64,90 64,90	Tron	64,90 64,90
Elite	72,90 72,90 67,90	Triad 2	64,90
Emlyn Hughes Soccer	64,90 64,90	Tyrann	64,90 64,90
Escape F. I. P. O.	54,90 54,90 64,90	U Sports Football*	76,90 72,90 76,90
Robot Monsters	54,90 54,90 64,90	Ultima 5	58,90 58,90
Robot Ninjas	71,90	Ultimate Darts	64,90 64,90 64,90
Rocky	64,90 64,90 64,90	Ultimate Golf	64,90 64,90
F-15 Strike Eagle 2*	64,90 64,90 64,90	UMS 2	80,90 80,90 80,90
F-16 Combat Pilot*	64,90 64,90 64,90	Urban Young	64,90 64,90
F-18 Combat Pilot EGA*	64,90	Vanus	64,90 64,90
F-16 Falcon*	76,90 72,90 64,90	War Of The Lance	67,90 64,90 76,90
F-16 Falcon AT/EGA Version*	80,90 97,90	Wayne Gretzky Hockey	64,90 64,90 102,90
F-19 Stealth Fighter*	80,90 97,90	Wolfpack	54,90 64,90
F-19 Stealth Fighter*	80,90 97,90	World of Boxing Manager	56,90 56,90
Fighters Bomber	76,90 76,90 64,90	X-Com	64,90 64,90
Fighters Bombers	71,90 71,90	X-Morph*	67,90 64,90
Fight Simulator 2	104,90 104,90	X-Out 2 Megahabit*	56,90 56,90
Flight Simulator 4*	117,90	Zaxxon	71,90 71,90
Flight Simulator 4*, Handc.	101,90	* Auch für PC 315* erhältlich. Preise auf Anfrage.	
Flight of the Intruder CGA*	71,90		
Flight of the Intruder CGA*	101,90		
Flint	64,90		
Flimbo's Quest	71,90 71,90		
Flood	54,90 54,90 64,90		
FM World Cup Edition*	64,90 64,90 64,90		
Football Manager 2 mit	54,90 54,90 54,90		
Expansion Kit	64,90 64,90 64,90		
Galactic Conqueror	64,90 64,90 64,90		
Ghost 'n Goblins*	64,90 64,90 64,90		
Ghostbusters 2*	64,90 64,90 76,90		
Goldrush*	67,90 67,90 64,90		
Gravity	64,90 64,90		
Great Crests*	71,90 71,90 64,90		
Guys & Butter	51,90 61,90 64,90		
Hard Drive*	76,90 76,90 64,90		
Harley Davidson*	64,90 64,90 64,90		
Harpoon*	64,90 64,90 88,90		
Heroes Metal*	64,90 54,90 64,90		
Heroes Comp*	76,90 76,90		
Heroes of the Lance	88,90 88,90 64,90		
Impertum	71,90 71,90		
Indiana Jones Adventure*	64,90 64,90 80,90		
Indianapolis 500*	64,90 64,90 64,90		
Infection	54,90 54,90 64,90		
Italy 1990*	64,90 64,90 64,90		
Ivanhoe	64,90 64,90		
Jack Nicklaus Golf*	64,90 64,90 64,90		
Jet Fighter EGA*	64,90		
Jeopardy	103,90		
Kaiser	110,90 113,90		
Khalas*	71,90 71,90 61,90		
Kick Off 2	64,90 64,90		
Kick Off 3	64,90 64,90 61,90		
Knights of Legend	76,90 76,90 76,90		
Kuni*	64,90 64,90 64,90		
Lair Ninja 2	64,90 64,90 64,90		
Legend of Fairghal*	80,90 80,90 80,90		
Leisure Suit Larry*	67,90		
Leisure Suit Larry 2*	94,90 76,90 64,90		
Leisure Suit Larry 3*	102,90 102,90 107,90		
LFX Attack Chopper*	64,90 64,90 64,90		
Life & Death*	80,90 80,90 67,90		
Lion's Lair	54,90		
Lords of War	64,90 67,90 64,90		
Loon*	80,90 80,90 67,90		
Love Patrol	54,90		
M1 Tank Platoon*	64,90 64,90 64,90		
Manhattan United*	64,90 64,90 64,90		
Manhole	64,90 64,90 64,90		
Manhunter N.Y.*	76,90 76,90 76,90		
Manhunter San Francisco*	76,90 80,90 64,90		
Maniac Mansion*	71,90 71,90 71,90		
Matrix Mercenaries	64,90 64,90		
Mech Warriors*	64,90 64,90 79,90		
Microprose Soccer*	64,90 64,90 64,90		
Midwinter*	71,90 71,90 71,90		
Might and Magic 1	64,90		



Bumm! Bei Bomber Man hört die Freundschaft auf (PC-Engine)

## BOMBENSTIMMUNG

# Bomber Man

Es gibt einen neuen Spielertrend: Vergeßt die Isolation vor der Flimmerkiste, gruppenspezifische Erlebnisvielfalt ist angesagt. "Bomber Man" ist da erbarmslos konsequent: Alleine kann man nicht spielen, erst ab zwei Personen rührt sich was. Köhnt Ihr ausreichend Mitspieler und Joypads vor dem Multi-Player-Adapter Eurer PC-Engine versammeln, dürfen bis zu fünf Personen gleichzeitig antreten.

Jeder steuert ein andersfarbiges Männchen über das Spielfeld. Per Feuerknopfdruck setzt Ihr eine Bombe ab, die nach wenigen Sekunden explodiert. Alle Steine (und Spielfiguren) im Detonationsradius werden vernichtet. Es gibt aber eine Reihe

von bestimmten Steinen, die unzerstörbar sind und somit einen guten Schutzschild abgeben. Das Spielziel lautet kurz und schmerzlos, alle Mitspieler wegzubomben. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt einen Punkt; der Rest leckt seine Wunden und schwört Rache.

Hinter den zerstörbaren Steinen schlummert mitunter ein Extra. Je mehr Bombensymbole Ihr aufsammlt, desto mehr Bomben könnt Ihr gleichzeitig legen. Die kleinen Flammen sorgen dafür, daß Eure Bombenexplosionen eine größere Reichweite erlangen – eine ernsthafte Gefahr für Freund und Feind, denn so manches leichtsinnige Sprite wurde schon von seiner eigenen Bombe geröstet. *hl*

Mit zwei Spielern ist es gut, mit dreien bombastisch stark und mit vier oder fünf Leuten mausert es sich zu einem der größten Spaßes, seit es Videospiele gibt. Bomber Man zeigt, daß auch ein denkbar einfaches Spielprinzip für lustvoll quetschende Joypads sorgen kann. Das muttere gegen-

Freundeskreis provoziert Lacher, Flüche und vor allem jede Menge Motivation. Es ist allerdings schade, daß Solopartien gegen Computergegner nicht vorgesehen sind. Kein Multi-Player-Adapter spricht dieses Praktische missen. Die Arbeitsmoral in unserer Redaktion hat es jedenfalls gründlich hintertrieben.



Super!

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

81%

Grafik: 38% Sound: 62% Schwierigkeit: leicht

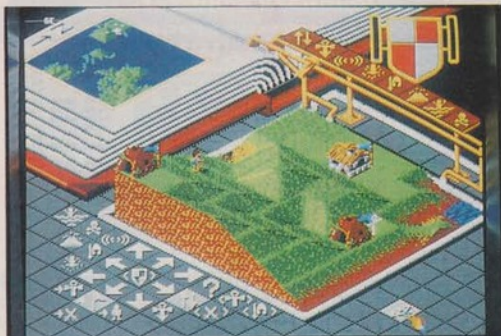
## Spiele für CPC

CPC	Diak
Bloodwych	28,90 42,90
Carrier Command 6128	28,90 42,90
Carrier Command 6128	28,90 42,90
Cyberball	28,90 42,90
Dan Dare	28,90 42,90
Defender of the Earth	28,90 42,90
Dragon Dragon 2	28,90 42,90
E-Motion	28,90 42,90
Emlyn Hughes Soccer	28,90 42,90
Fighting Bomber	42,90 54,90
Football Manager 2 mit	28,90 42,90
Expansion Kit	40,90 54,90
Guns, S& Match 2	40,90 54,90
Gladius Spartans	40,90 54,90
Guys Completion	40,90 54,90
Gold Silver, Bronze	28,90 42,90
Hard Drive	28,90 42,90
Heavy Metal	28,90 42,90
Italy 1990	28,90 42,90
Jack Nicklaus Golf	50,90
Kick Off	28,90 42,90
Klax	42,90
Manchester United	42,90
Microprose Soccer	41,90 57,90
Ninja Sprites	31,90 42,90
Ninja Warriors	42,90
Operation Thunderbolt	28,90 42,90
P47 Thunderbolt	28,90 42,90
Pipemania	28,90 42,90
Planes	28,90 42,90
Rainbow Islands	26,90 42,90
Risk Dangerous	28,90 42,90
Scramble	28,90 42,90
Shinobi	28,90 42,90
Soccer Spectacular	28,90 42,90
Soccer Squad	28,90 42,90
Sonic Boom	28,90 42,90
Special Action	42,90 57,90
Stardust	42,90
Summer Edition	28,90 42,90
Super Wonderboy	28,90 42,90
Supreme Challenge	37,90 42,90
Ten Great Games 3	37,90 42,90
Totally Crazy 2	28,90 42,90
The Frotouchables	28,90 42,90
Turbo Out Run	41,90
Winners	41,90 54,90
X-Out	34,90 42,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

Karolinenstraße 71 · Tel. (02305) 741 07 · 4620 Castrop-Rauxel

Bis alle Bestellungen unbedingt Computerype angeben.  
Bürozeiten: Montag – Freitag 9:00–13:00 und 14:00–17:00 Uhr, Samstag 9:00–13:00 Uhr.  
Versand nur per NN zuzüglich Versandkosten oder Vorkasse auf Post giro-Kto. Nr. 69422-460 Postgarnort Dortmund zuzüglich 8,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzüglich 12,00 DM.  
Neueste Kgl. Softwareliste kostenlos gegen frankierten Rückschlag



Schaffe, schaffe Häusle baue... (Mega Drive)

## GÖTTLICH

## Populous

Als Ninjas, Wonderboys oder Sternenkämpfer sind Videospiele zwar die uneingeschränkten Beherrscher ihrer Monitore, zum waschechten Gott konnten es bisher jedoch nur Computerbesitzer bringen. Diese düsteren Zeiten sind nun vorbei. "Populous", All-Time-Classic und Straßenfeger des englischen Software-Hauses Bullfrog, gibt's jetzt auch für das Mega Drive. Für alle, die die letzten Jahre am Nordpol verbracht haben, hier noch einmal ein paar Worte zur Handlung. Zwei Götter (der eine sind Sie, der andere ist computergesteuert) kämpfen um die Herrschaft über insgesamt 500 Welten. Das Besiedeln, Erobern und Verteidigen der von Ihnen gestalteten Kontinente

überlassen Sie Ihren Anhängern. Diese sind als kleine, reizend animierte Sprites dargestellt. Sie bauen Dörfer, Städte und Festungen, scharren sich auf Befehl um Ihren Hohenpriester oder bekämpften Sprites der anderen Glaubensrichtung. Zum Dank sorgen Sie durch Absenken oder Anheben ganzer Landstriche für den nötigen Lebensraum Ihres Volkes. So können immer größere und kultivierte Siedlungen erbaut werden. Je mehr Anhänger Ihrer Person huldigen, desto größer wird auch Ihr "Mana"-Vorrat. Erdbeben, Vulkanausbrüche und die Entsendung todbringender Kreuzritter; mit genügend Mana können Sie es über ein ausgefeiltes Icon-System so richtig krachen lassen. *wi*



Die Mega-Version des göttlichen Strategiespiels gleicht dem Ur-Populous wie ein Kreuzritter dem anderen. Lediglich die Icons fürs Speichern der Spielstände, die Musik und den 2-Spieler-Modus sucht der

Super!



Kenner vergeblich. Leider herrscht es sich mit dem Joypad nicht ganz so flüssig wie mit der Maus, der Spielbarkeit tut das keinen Abbruch. Der überzeugteste Atheist kann bekehrt werden: Populous gehört in jede Spielesammlung, aus dem Mega Drive hätte man jedoch mehr herausholen können.



Noch bleibt der weise Zenmeister ruhig... (Mega Drive)

## DIE HOHE KUNST DES PRÜGELNS

## Budokan

In diesen Tagen brachte der amerikanische Software-Riese Electronic Arts die ersten Umsetzungen bekannter Computerspiele für die Wunderkonsole Mega Drive auf den Markt. "Budokan" ist einer der Electronic-Arts-Titel, dem die Ehre zuteil wurde, auf Modul verewigt zu werden. Zu Recht: Budokan gehört sicherlich zu den komplexeren Kampfsportspielen. Während der ersten Hälfte des Spiels studiert man in einem fernöstlichen Trainingscamp eifrig verschiedene Waffen und Kampftechniken. Hat man sich schließlich mit Karate, Nunchacko, Bo und Kendo vertraut gemacht und erste Kämpfe gegen die computergesteuerten Lehrmeister siegreich beendet, kann man direkt in den zweiten Teil von

Budokan einsteigen. Zwölf der besten Kampfsportler der Welt warten darauf, in fairem Wettkampf vom Spieler besiegt zu werden.

Vier Disziplinen mit je ca. 30 verschiedenen Bewegungsabläufen, diverse Trainingsmodi, eine Zweierspieleroption sowie Steckbriefe und Bilder für jeden der zwölf Turniergegner wurden getreu der Computerversionen auf Modul gebannt. Übernommen wurde natürlich auch die "Wahl der Waffe" im Wettkampf, sowie der mysteriöse "Ki"-Wert, eine Art Barometer für kosmische Energie, der bei Budokan die Konzentration und seelische Ausgeglichenheit des Kämpfers anzeigt. Einfacher ausgedrückt: je mehr Ki, desto brutaler der Handkantenschlag. *wi*

Auch bei Budokan verzichtete Electronic Arts darauf, das Mega-Drive auszureizen. Wenn man von einem kleinen Intro und einer etwas deplazierten Zwischensequenz absieht, hat sich nicht viel verändert. Nach wie vor verprügeln sich edel animierte Sprites mit Faustschlägen, Fußtritten und Nunchacks, nach wie vor qua-

Gut!



len deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie die Lautsprecher. Wer, schon immer wissen wollte, ob ein waffenloser Karateka einen kendschwingenden Meister auf die Matte legen kann, ist mit der bislang einzigen Kampfsportsimulation fürs Mega Drive gut bedient.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

86%

Grafik: 77%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 73%

Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

## MEGA DRIVE

# Super Monaco GP

**O**wohl neue Rennspiel namhafter Hersteller auch in den letzten Monaten wieder Modulschächte und Disketten-Laufwerke überschwemmt, hat sich am Uraltspielprinzip nichts verändert. Der Bildschirm ist die Windschutzscheibe, andere Autos kennt man nur von hinten und mehr als Lenken, Bremsen, Gasgeben und Schalten braucht man keinesfalls zu tun. Daß sich trotz meist sehr hoher Fahrgeschwindigkeit die Distanz zu Bergen, Wäldern und Seen im Hintergrund niemals verändert, gehört für einen waschechten "Pole Position"- oder "Final Lap"-Freak zu den grundlegendsten Naturgesetzen. In der Spielhalle oder im Wohnzimmer fährt man eben bestenfalls im Kreis. Auch Segas "Super Monaco GP" bricht nicht mit der Tradition. Verwendete das Automaten-vorbild noch Riesenmonitor und hammerharte Grafikroutinen, sieht die Heimversion dagegen eher aus wie Pole Positions großer Bruder. Das Fahren selber besteht aus den obengenannten Standards; kann ein in jeder Runde abnehmendes "Position Limit" nicht gehalten werden, ist das Ren-

nen gelaufen. Man verfügt über Tachometer, verschiedene Chronographen und eine Karte der Strecke, auf der auch die Positionen aller Fahrzeuge zu finden sind. Das obere Drittel des Bildschirms enthält einen mächtigen Rückspiegel der Marke "Super-Cinemascope". So kann man "abgeschossene" Wagen der Gegner noch eine ganze Weile rauchend hinter dem eigenen Fahrzeug hertrudeln sehen. Der eigene Flitzer ist zum Glück so robust, daß er Kollisionen und Ausflüge ins Grüne meist unbeschadet übersteht.

Kennt man die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Motoren und zwischen Automatik- und Schaltgetriebe, sowie den Qualifikationslauf noch vom Automaten, packten die Sega-Entwickler für ihre Mega Drive-Version noch einen kompletten WM-Modus aufs Modul. Sollte das sonnige Monte Carlo dem Piloten keine echte Herausforderung mehr bedeuten, kann er so auf eine ganze Menge neuer Rennstrecken, auf Aufwärmrunden und Boxenstops zurückgreifen. Letzterer wird einem übrigens nach entsprechenden Ausrutschern und Kollisionen



Ruhe vor dem Sturm: Der elfte Startplatz ist ergattert (Mega Drive)

automatisch von der eigenen Boxermannschaft nahegelegt. Erstmals hat man auch das zweifelhafte Vergnügen, einen der Mitbewerber persönlich kennenzulernen oder von ihm sogar zum Duell auf Rennstrecken in den Staaten, Großbritannien, Deutschland oder Japan gefordert zu werden. Natürlich fehlt während einer

solchen WM auch das authentische Punktesystem nicht. Setzt man seinen Flitzer regelmäßig in die Leitplanken oder auf die hinteren Plazierungen, droht der Rauschschuß aus dem Team. Bisher hat jedoch bei "Super Monaco GP" glücklicherweise auch der größte Pechvogel eine neue Chance in neuem Team gefunden. *wi*

Gegenüber dem Automatenvorbild hat Segas Super Monaco GP zwar einiges an spektakulärer 3D-Grafik verloren, dafür packten die Entwickler eine komplette Formel-1-Weltmeisterschaft in das Modul. Mit einem Automatikgetriebe ist der Einstieg in den Rennzirkus schnell



gegenüber dem Automatenvorbild hat Segas Super Monaco GP zwar einiges an spektakulärer 3D-Grafik verloren, dafür packten die Entwickler eine komplette Formel-1-Weltmeisterschaft in das Modul. Mit einem Automatikgetriebe ist der Einstieg in den Rennzirkus schnell gefunden; echte Männer fahren natürlich nur mit tückischem Schaltgetriebe. Trotz hübscher Hintergründe und flammender Turbofeuer präsentiert sich das Spiel grafisch und akustisch eher unauffällig. So lag es auch nicht an der Aufmachung, daß

ich nächtelang vor dem Bildschirm klebte. Es ist mir jedoch selten ein so extrem spielbares Programm unter die Finger gekommen. Auf "Easy" kamen bei Super Monaco schon nach wenigen Minuten erste Suchtgefühle, auf "hard" kämpfte ich noch tagelang um eine gute Platzierung. Fair ist auch, daß die zu handhabenden Automatikrenner wesentlich weniger Kraft unter der Haube haben als die tückischen Wagen mit Handschaltung. Super Monaco GP, von führenden Bleifüßen empfohlen.

Schau an, schau an, endlich ein vernünftiges Autorennspiel fürs Mega Drive. Natürlich klotzt Super Monaco GP nicht mit so gewaltiger Grafik wie das Spielhallenvorbild, bietet aber gepflegtes 3D und viel Übersicht im extrabreiten Rückspiegel. Die Grand-Prix-Saison mit dem Paßwort-System spielt man



recht gerne, denn immer nur in Monaco rumzudröhnen, wird auf Dauer etwas langweilig. Ein solides Rennspiel, das mich letztendlich nicht ganz begeistert. Die Grafik ist anständig, doch die Rennatmosphäre eher lau. Das Motorradrennen "Super Hang-On" ist um eine Gangschaltung besser.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 67%

Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar



Aus dem Rennfahreralltag: Kampf im vorderen Mittelfeld bei 320 km/h, Tunnelfahrt und Motorschaden (Mega Drive)



Der Moonwalker als wandelnde Staubschleuder (Mega Drive)



Lasches Ballerspiel mit lauen Extras: XDR (Mega Drive)

## SMOOTH CARTRIDGE

## Moonwalker

A-Hu! So mancher hat ihn schon geübt, den Michael-Jackson-Hüftschwung, federnd und geschmeidig aus dem Becken perlend. Das große Vorbild könnt Ihr jetzt per Mega Drive elegant über den heimischen Bildschirm tänzeln lassen. Die Sega-Interpretation des Michael-Jackson-Spielfilms "Moonwalker" hat gottlob nichts mit der schaurigen Computerspielversion zu tun. Auf dem Mega Drive steuert Ihr Michael durch fünf grafisch unterschiedliche Szenarien, die in je drei Unterlevels geteilt sind. Ziel in jeder Stufe ist es, alle Kinder zu befreien, die der böse, böse Oberbösewicht entführt hat. Zitternd kauern die armen, blondbezoepften Hascherl am Boden, doch sobald sie von Michael

berührt werden, schwenken Sie begeistert den Teddybär und sind befreit. Um alle Kids zu finden, solltet Ihr durch Joypaddruck nach oben hinter Türen, Fenstern und Büschen (in späteren Levels gar hinter Grabsteinen) nachsehen. Gangster, Schläger, Zombies und andere Rüpel sind hinter Michael her, doch er kann durch gezielten Einsatz einer Portion magischen Staubs die Angreifer umhauen. Besonders effektiv ist der Wurf des in Bumerang-Manier zurückschwirrenden Killerhuts. Jedes der fünf Szenarien wird mit einem Michael-Jackson-Hit unterlegt. Das "Greatest Hits"-Repertoire des Moduls spielt auf mit "Smooth Criminal", "Beat it", "Another Part of me", "Billie Jean" und "Bad". *hl*

"Bad" ist die Videospielumsetzung von Moonwalker keineswegs. Die Programmierer haben eine recht geschickte Mischung aus Filmelementen und solidem Actionspielprinzip hingelegt. Das weißgewandete Jackson-Sprite tänzelt elegant über den Bildschirm, und die Musik ist technisch hervorragend gelun-

Gut!



gen. Man wippt angetan mit und ist von den Songs nie genervt. Das Spiel selber bietet solide Unterhaltung, aber wenig Neues und ist zu leicht. Selbst wenn Ihr den höchsten Schwierigkeitsgrad wählt, spielt Ihr Moonwalker zu schnell durch. Davon abgesehen ein anständiges Modul für Michael-Jackson-Fans.

## KRANKER KLON

## XDR

Kaum gibt's die phänomenale Bildschirmballerei "Thunderforce III" für das Mega Drive, folgen schon die ersten Nachahmer. "XDR" (steht für X-Dazedly-Ray) schlägt in die gleiche Kerbe wie das Vorbild. Durch rund sechs horizontal scrollende Levels müßt Ihr ein Raumschiffsteuern und dabei auf alles ballern, was sich bewegt. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, fangt Ihr mit einer Minimalbewaffnung an, die aber im Laufe des Spiels durch Aufsammeln verschiedener Extrasymbole verstärkt werden kann. Insgesamt gibt es fünf Waffensysteme, die jeweils in drei Stufen ausbaubar sind. So hinterlassen einige Feindschiffe Symbole für die verschiedenen Zusatzwaffen. Ein

"B" steht zum Beispiel für einen verbesserten Normal-schuß, ein "L" für einen prächtigen Laser, ein "W" für besonders durchschlagskräftige Energiestrahlen und ein "M" für Raketen. Diese feuern in der ersten Stufe nur nach unten, dann auch nach oben und nach hinten. Zusätzlich könnt Ihr mittels "O" noch bis zu zwei Beiboote an Euer Schiff andocken, die ebenfalls munter vor sich hin schießen. Abgerundet wird die Extrasammelei mit einem Schutzschild, der besonders gut für den jeweiligen Level-Endgegner zu gebrauchen ist.

Wie schon bei den Mega-Drive-Modulen üblich, gibt's auch bei XDR ein Menü, in dem Ihr die Anzahl der Schiffe und den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. *mh*

Wo "Thunderforce III" für gestiegenen Adrenalinhaushalt und für ungerübtes Ballervergnügen gesorgt hat, steht bei "XDR" der Kampf mit dem Schlaf im Vordergrund. Ein paar simple Extras: Feindformationen, die dem Actionfreund ein müdes Lächeln abringen und eine recht einfallslose Grafik lassen

Na ja...



XDR im Actionmittelmaß versinken. Wie man es außerdem geschafft hat, auf dem Mega Drive für ein solch erbärmliches Ruckel-scrolling zu sorgen, ist mir absolut schleierhaft. Die Firma Unipacc, die für XDR verantwortlich ist, sollte lieber noch mal eine Runde "Thunderforce III" spielen.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkra-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

59%

Grafik: 62%

Sound: 83%

Schwierigkeit: leicht

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Unipacc, Zirkra-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

52%

Grafik: 59%

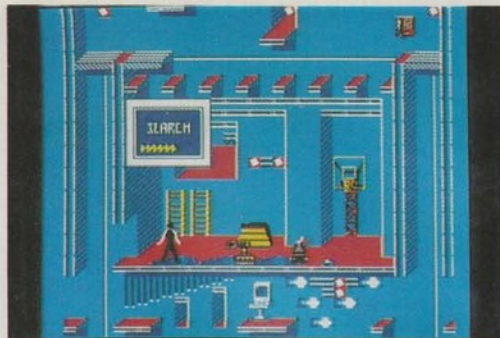
Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel





Wenig Action, viel Frust (Mega Drive)



Wenn er fällt, dann schreit er (NES)

## ÄUSSERST MÜHSAM

## Shiten-Myooh

Da machen sie sich auf, die vier tapferen Krieger: Kotarou schlentz süß den Suriken, Ayame wirft wuchtig Bombchen, Kidenbou schleudert bildschöne Blitze, und Senshiro läßt lässig den Laser brutzeln — zum Wohle der Menschheit und zum Schaden der gegnerischen Sprites (...und keiner weiß, worum's geht, weil die Anleitung wieder in japanisch ist). Die Bomben, Laser und Surikens flutschen den Helden nur so aus der Hand; wenn man den Feuerknopf gedrückt hält, braut sich innerhalb weniger Sekunden ein kleines Feuerwerk zusammen, das dem Gegenüber nicht gut bekommt. Wenn man jetzt noch bestimmte Extras aufsammelt, die wie rote Glühbirnen aussehen, be-

kommt man sofort mehr Energie und muß nicht so lange das Knöpfchen drücken, bis der edle Feuerzauber erscheint. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kann man zwischen den Recken hin- und herschalten.

Sechs Level stehen zu Beginn des Spiels zur Auswahl: die kahle Steinwelt, der steile Berg, die saftige Wiese, die gefährliche Straße, das üble Hafenviertel und zu guter Letzt die Welt der Zukunft. Man wählt zu Beginn des Spiels eine aus; drei weitere Welten, in denen es besonders wüst zugeht, kommen dran, wenn man die ersten sechs hinter sich hat. Da man das normalerweise nicht in einem Anlauf schafft, gibt's die ersten sechs Level unbegrenzt Continue. *al*

Spätestens beim ersten Obergänger wird die große Schwachstelle klar: Die Figuren agieren viel zu langsam, als daß man den herantreibenden Schüssen ausweichen könnte. Auch wenn man zwischen den Fähigkeiten der Charaktere hin- und herschaltet, ist spätestens beim dritten Obermörtz erst einmal Schluß.



Man kann die Level überleben, wenn man sich Pixel für Pixel nach vorne tastet — aber macht das noch Spaß? Außerdem stürzen sich die Gegner in wirren Formationen auf die vier Helden, das ganze Spiel wirkt zusammenge-

stükkelt, dazu düdelt eine flache Musik — So nicht, da gibt's besseres für Mega Drive.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sigma, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

38%

Grafik: 35%

Sound: 44%

Schwierigkeit: schwer

## KEINER SPRINGT FEINER

## Impossible Mission II

War die Currywurst verdorben? Verschwand seine Katze? Bekam er keine Karten für die Salzburger Festspiele? Was immer passierte, Elvin Atombender ist so sauer, daß er in drei Stunden die Welt in Stücke sprengen will. Er hat sich in einem Turm verschanzt und öffnet nicht mal auf die Aufforderung "Achtungachtung, hier spricht die Polizei!". Die Lage ist ernst, Sie müssen also rein. Das Gebäude besteht aus acht Türmen, in denen es wiederum bis zu sechs Räume gibt, deren Einrichtung Sie penibel untersuchen sollten. Entweder finden Sie Zahlen, Extras oder gar nichts. Hat man die richtigen Zahlen zusammen, spuckt der Handgelenkscomputer eine Kombination aus. Mit

der gehen Sie in den Raum mit dem Safe, öffnen ihn, entnehmen eine Kassette und auf geht's in den nächsten Level.

Wenn's nur so einfach wäre! Denn Elvin ist Elektronikspezialist. Überall im Komplex patrouillieren seine Roboter, die Ihnen an die Lederhaut wollen. Und jetzt kommen die Extras ins Spiel. Sie können mit ihnen die Roboter kurzzeitig deaktivieren, Lifte verstellen, Minen legen oder anderen Unfug treiben. Ballern geht nicht, dem Agenten liegen keine Handfeuerwaffen. "Impossible Mission II" ist die Umsetzung des Epoxy-Hitnachsfolgers aus dem Jahre 1989. Einen ausführlichen Test der Computerversion findet Ihr in POWER PLAY 8/88. *al*

Obwohl der Nachfolger zum Klassiker "Impossible Mission" vorletztes Jahr mit neuen Extras und neuen Robotern aufpoliert wurde, wirkt das Spiel etwas angestaubt. Die Nintendo-Umsetzung wurde zwar mit sehr viel Liebe programmiert (es gibt nur minimale Unterschiede zur Computerversion), trotzdem



hat das Genre heute interessanteres zu bieten. Wer einen Veteranen schreien und springen sehen will und intelligente Plattformsprünge mag, sollte sich das gute Stück zulegen — gut spielen tut's sich allemal. Außerdem: Sel-

ten hat ein Spritze so markerschütternd gebrüllt, wenn es in einen Abgrund stürzt.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: S.E.I., Zirkapreis: 80 Mark

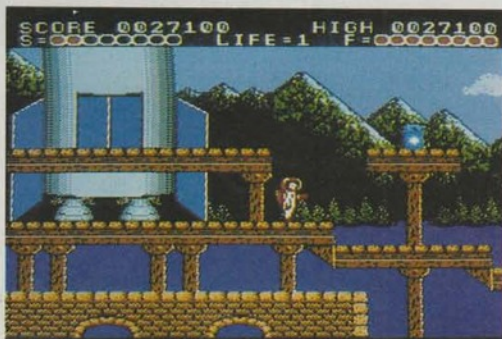
NINTENDO

78%

Grafik: 70%

Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel



Auf dem Mond läßt's sich gut springen (Nintendo)

## KOMIKER IM WELTALL

# Captain Comic

Standardabweiter im Plattformland: Die rauschbärtigen Oberweisen des Planeten Osmic wurden ihrer prachtvollsten Geschmeide beraubt. Da just in diesen Tagen große Feierlichkeiten auf dem Programm stehen, wurde der sagenhafte Captain Comic, ein dicklicher Gnom im unmodischen Raumanzug, mit der Suche beauftragt. Nicht leicht, haben sich die gemeinen Programmierer dieses Jump'n'Run-Spielchens doch sowohl Continuumöglichkeit, als auch einstellbare Schwierigkeitsstufen gespart. Anfangs läuft der Weltraumheld noch gänzlich unbewaffnet durch die sieben horizontal scrollenden Landschaften des Planeten Osmic. Eine Waffe ist jedoch schnell gefunden.

Rührt sich dann im "steinernen Wald" oder gar in der "Höhle der blinden Kröte" irgend etwas, darf geschossen werden; ansonsten gilt es, geschickt von Plattform zu Plattform zu hopsen. Wo viele Feinde lauern, sind natürlich auch die Bonusgegenstände nicht weit: Schutzschilder, Extraleben und ein Paar Sprungstiefel warten nur darauf, vom Captain aufgesammelt zu werden. Ein magisches Zielwasser darf als Extrawaffenersatz erhalten. Unverbesserliche Bleifinger sollten sich bei diesem Arcade-Adventure jedoch ein wenig zurückhalten; Penetrantes Dauerfeuern überlastet den Energiegenerator der eigenen Waffe. Unangenehme Feuerpausen sind die Folge.

wi

Frage: Was kann ein waschechter "Held der Galaxien"? Antwort: In zwei Richtungen laufen, hüpfen und mit einer lächerlichen Kartoffelpistole bunte Wattekügelchen verschießen. Den Eindruck gewann ich zumindest nach einigen Spielstunden. Der Captain selbst sieht ziemlich mickrig aus, die Hintergrund-

Geht so



grafik ist meist recht bieder und die verschiedenen Musikstücke laden eher zu einem Nicken, als zu wilder Schatz- und Monsterhatz ein. Trotzdem: In Sachen Spielbarkeit läßt der pummelige Captain so manchen Ninja stehen. Witzig auch die Spielanleitung: Im Spiel selber ist weniger Originellität zu finden.

STECKBRIEF

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

NINTENDO

52%

Grafik: 55%

Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

KORONA SOFT

KORONA-SOFT  
Versandhandels GmbH  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1



SOFTWARE

Spitzentitel –  
sooo günstig!

	C 64/D	Atari ST	Amiga	IBM
Anarchy	–	59,90	59,90	–
Battlemaster	–	79,90	89,90	–
Deliverance	49,90	–	–	–
Dragon Flight (Lim. Edition)	–	79,90	79,90	–
Dragon Wars	49,00	–	79,90	89,00
Dungeon Master	–	79,00	79,00	99,00
F19 Stealth Fighter	–	89,90	89,90	119,00
Invest	–	–	69,90	–
Kick Off II	49,90	69,90	69,90	–
Klax	49,90	59,90	59,90	79,90
Maniac Mansion	61,00	79,00	79,00	79,00
Oil Imperium	43,00	61,00	61,00	61,00
Pirates	53,00	79,00	79,00	79,00
Reederei	43,90	53,90	61,90	–
Shadow of the Beast II	–	–	99,90	–
Silent Service II	–	–	–	99,90
Sim City	–	89,90	89,00	89,00
The Gold of the Aztecs	–	59,90	79,90	79,90
Their finest Hour	–	89,00	89,00	89,00
Time Maschine	49,90	79,90	79,90	–
UMS (Univ. Mil. Sim.) II	–	89,90	89,90	99,90
Wings	–	–	89,90	–
Wings of Death	–	79,90	79,90	–
Zak McKracken	61,00	79,00	79,00	79,00

- ✗ **Endlich:** Die offizielle europäische Version  
**SEGA MEGA DRIVE** incl. Altered-Beast **499,00**
- ✗ **Spielen wo immer man will:** **Tragbares Telespiel-Gerät GAME BOY** incl. Tetris **169,00**
- ✗ **Speichererweiterung für Amiga 500**  
umschaltbar / mit Uhr **159,00**
- ✗ **Sound-Karten für Ihren PC:** **AD-Lip** **299,90**  
**Sound-Blaster (Version 1.5)** **449,00**

Wir haben für Sie ständig über 3.000 Programme am Lager. Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an oder noch besser: Besuchen Sie uns in Gütersloh, Carl-Bertelsmann-Str. 53. Auf 400 qm zeigen wir eine einmalige Spieleauswahl für alle wichtigen Computer.



### Penguin Wars

"Penguin Wars" ist ganz einfach. Ihr müßt nur zehn Bälle innerhalb von 60 Sekunden auf die andere Seite des Spielfelds rollen. Leider hat Euer Gegenspieler die selbe Absicht. Trifft Eure Kugel den Gegner, dann fällt er für ein paar Sekunden in Ohnmacht. Ihr könnt gegen fünf unterschiedlich starke Gegner spielen, oder, über Video-Link, gegen einen Freund antreten. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nexoft  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 41%**

Grafik: 29% Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 41%



### Rastan Saga II

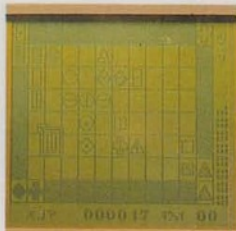
Oje, jetzt hat Taito auch die Mega-Drive-Version dieses Jump'n'Run-Spiels verhunzt. Die Sprites sehen auf den ersten Blick zwar ganz gut aus, an Animationsphasen wurde jedoch kräftig gespart. Das schnarchige Spielprinzip und die peinlichen Soundeffekte kennt man schon von der PC-Engine-Version, einzig die Hintergrundmusik vermag angenehm zu überraschen. *wi*

Genre: Action  
Hersteller: Taito  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 39%**

Grafik: 36% Sound: 27%

Schwierigkeit: mittel



### Ishido

In dieser Ausgabe testen wir im Computerspielefeld ausführlich die PC-Version von "Ishido".

Die Game-Boy-Umsetzung bietet das gleiche kluge Tüftelspielprinzip. Es ist sicher nicht einfach, auf dem Schwarzweiß-Schrumpfdisplay des Game Boy die Symbole auseinanderzuhalten, aber die Programmierer haben die Farbarmut halbwegs erträglich gelöst.

Wenn der Satz Spielsteine nicht offensichtlich genug ist, kann zwischen zwei weiteren, darunter auch die originalen Ishidosteine, umschalten. Auch bei der Hintergrundmusik darf gewählt werden: Drei nette, aber nicht unwertende Musikstücke stehen zur Auswahl. Ishido kann man alleine, mit einem Freund oder gegen den Computergegner spielen.

Der Computergegner ist ein schlauer Fuchs, der nicht so einfach zu besiegen ist — je besser man selber spielt, desto besser scheint er zu werden.

Leider fehlt eine High-Score-Liste: Eine Batterie zum Speichern blieb dem Modul versagt, so daß man seinen Scores immer noch auf einen Zettel notieren muß. Auch das Orakel ist verschwunden; diese Ishido-Version beantwortet also leider keine Fragen zur Weltpolitik ("Wann kracht's?"), Freundin ("Wann kracht's?") oder neuen Autos ("Wann kracht's?").

Wer auch unterwegs ohne sein Ishido nicht leben kann, ist mit der Westentaschenversion gut bedient. Gegenüber der Computerversion müßt Ihr zwar bei der Spielbarkeit keine Abstriche machen, dafür aber beim Spielkomfort.

Denksportfreunde und kluge Köpfe sollten sich dieses Modul anschaffen. Trotz der Einschränkungen ist Ishido eine runde Sache mit Pfiff. *al*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ascii  
Zirka-Preis: 50 Mark

**GAME BOY 80%**

Grafik: 34% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

# Quickjoy

## Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC



### SV 127 Top-Star

Der superrobuste im Acrylglas-Gehäuse mit slow-motion-Funktion



### SV 128 Megaboard

mit 2 Stopuhren  
10 Microschaltern  
und slow-motion



### SV 401 SG Fighter

für alle  
SEGA-Consolen —  
auch für  
Nintendo erhältlich  
optimale  
Spielefreude

### SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line  
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



# Quickjoy

... natürlich von Jöllenbeck

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften



Auf geht's zur

# AMIGA

## KÖLN

# 90

*Unter der  
Schirmherrschaft  
von Commodore  
und dem  
Amiga Magazin*

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

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

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

**Eintrittspreise:**  
**Tageskarte 09.11.-11.11.90**  
**Schüler/Studenten: DM 10.-**  
**Erwachsene: DM 15.-**

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

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

**Kommen Sie vorbei,  
wir freuen uns auf Sie**

Information:

☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
☆☆☆  
**AMI**  
Shows

Ami Shows Europe GmbH  
Zugspitzstraße 2A  
8011 Vaterstetten  
Fax: 08106-34094

**E**s gibt gute und schlechte Spiele. Richtig — aber eigentlich auch falsch. Solch brachiale Schwarzweißmalerei ist nicht fair. Ist ein Spiel nur "gut", gar "sehr gut" oder eine absolute Zierde jeder Sammlung (und wird von uns dann mit der glühenden "Besonders empfehlenswert"-Medaille geschmückt)? Auch bei der finsternen Seite der elektronischen Unterhaltung muß differenziert werden. Es gibt Titel, die man zur Not spielen kann, welche, die schnell langweilig werden und sogar "Prachtexemplare", die spontane Pfuis und einhelliges Abwinken ernen-

ten. Über die allerbesten Spiele wird oft geschrieben: In Features werden die "Muß"-Spiele für jeden Computer

vorgestellt, man findet sie an den Spitzen der Hitparaden. Die ungeliebten, weil miesen Spiele werden hingegen nur allzu rasch vergessen. Das ist nicht immer gerecht: Viele Programme sind so schlecht, daß sie auf morbide Weise schon wieder gut sind. Die unfreiwillige Komik von Software-Katastrophen soll im Mittelpunkt der nächsten Seiten stehen. Auf der Suche nach origineller Schlechtigkeit fiel uns eine Reihe von Kuriositäten auf: An den langsamsten Adventure-Parser erinnert man sich ebenso schauernd wie an das häßlichste Sprite. Unsere Parade der Software-Monströsitäten wird so zu einem ironischen Blick auf einige der merkwürdigsten Spieleauswüchse der letzten Jahre. *hl*

**Wer erinnert sich noch schauernd an das scheußlichste Sprite, die abartigste Anleitung oder den pampigsten Parser? Heinrich Lenhardt öffnet das Schatzkästlein der schaurig-schlechten Spiele.**

# DIE FURCHT





## Die lächerlichsten Bösewichte

Aus der Suche nach der packenden, mitreißenden Spielidee, die jeden Käufer förmlich zum beherzten Griff ins Händlerregal zwingt, resultiert so manches Musterbeispiel unfreiwilliger Komik. Anfang 1988 waren Actionspiele aller Couleur sehr gefragt. Auf der Suche nach einem echten Nervenzerfetzter ersann eine Software-Firma die Mär von Street Gang. Sie berichtet vom braven Buben Mickey, der ob der Umzugslust seiner tückischen Eltern in einer finsternen Gegend landet. Hier wird der Begriff des Gassenhauers noch wörtlich genommen, grimmige Straßengangs schlurften Passanten-prügelnd über den Asphalt. Mickey will Mitglied einer schicken Gang werden und muß dazu dem Anführer der Gang um einen Teil seiner Haarpracht erleichtern. Auf dem Weg dorthin wird Mickey mit den merkwürdigen Bewohnern seiner Nachbarschaft und der Spieler mit einigen der putzigsten Bösewichtern der Software-Geschichte konfrontiert. Für Erheiterung sorgt der gemeine Graffiti-Künstler, der vorzugsweise in Ru-



Sprayus Anonymus: erst sprühen, dann fragen



Knallus Aktentaschus: trau keinem Trenchcoat-Träger



Joggus Sonnenbrillus: der Körper gesund, der Geist scheinbar wund

deln antritt und bei Berührung an Mickeys Lebenssäften zehrt (wohl zu tief an der Spraydose geschnüffelt?). Noch unmotivierter wirkt das gelegentliche Auftreten eines älteren Herren mit Trenchcoat und Aktenkofferchen, der in zufälligen Intervallen eine Revolverkugel aus der Hüfte schießt. In Kanalschächten lauern gar gewalttätige Jogger mit orangefarbenen Sporthosen und Sonnenbrillen. Street Gang setzte mit diesen schillernen Typen neue Maßstäbe im Bereich der elektronischen Realsatire.

# TBAREN 10

## Die schlimmste Mogelpackung

Vor kurzem legte U.S. Gold mit "Italy 1990" ein ordentliches Spiel zur letzten Fußballweltmeisterschaft vor. Doch wer erinnert sich noch an das WM-Jahr 1986, als die Engländer mit "World Cup Carnival" ebenfalls eine Fußballsimulation zum großen Turnier vorlegten? Viele Monate vor Beginn des Turniers wickelte U.S. Gold damals einen Lizenzdeal ab, nach dem World Cup Carnival das offizielle Spiel zur WM werden sollte. Es blieb also reichlich Zeit, um ein vernünftiges Spiel programmieren zu lassen — sollte man meinen. Als der Beginn des Turniers näher und näher rückte, waren die bunte Packung und das beiliegende Poster zwar fertig, doch die Software ließ auf sich warten. Um termingerecht das heftig beworbene Programm in die Läden zu bekommen, griff man auf eine Notlösung zurück: Der Mini-Firma Arctic Software kaufte man ein längst vergessenes, ziemlich mieses Fußballspiel ab, versah es mit einem halbherzigen Turniermodus, steckte es in die World Cup Carnival-Packungen und fertig war das "neue" Spiel. Die Käufer zürnten ob solcher Mogelei nicht zu knapp. Immerhin hat sich seit damals niemand mehr getraut, ein ähnliches Software-Recycling zu betreiben.

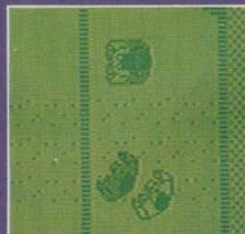


Dieses lausige Gekicke wurde gleich zweimal verkauft — unter verschiedenen Namen. Drum merke: Ein Unglück kommt selten allein ...

lung seines Geräts auf Spectrum-Niveau: Die Darstellung der Pracht in den drei Modifarben Hellgrün/Dunkelgrün/Gelb und das Schwabbel-Ruckel-Scrolling sorgen da nur noch für knirschende Zähne und klappernde Unterkiefer. Der C 64 ist wohlgeimert in der glücklichen Lage, mit Hardware-Scrolling und 16 Farben aufwarten zu können. Bei solchen Attentaten wäre ein Sticker auf der Packung recht und billig (Textvorschlag: "Läuft auf dem C64, nutzt die Hardware aber in keinsten Weise aus").

## Die peinlichste Emulation

Wie wir alle wissen, gibt es verschiedene Computermodele, deren Software untereinander nicht austauschbar ist. Die Programmierer des Fußballspiels "Fighting Soccer" schafften 1989 hingegen eine nahezu lupenreine Emulation eines Spectrum-Programms auf dem C 64. Anscheinend hielten die Herren es für weniger aufwendig, eine Anpassung der fertigen Spectrum-Version auf den C 64 vorzunehmen, als das Spiel für den C 64 von grundauf neu zu programmieren. Ob erboste Commodore-Besitzer diese technische Kuriosität zu schätzen wissen, darf bezweifelt werden. Wer knapp 50 Mark für dieses Spiel ausgegeben hat, zeigt wenig Verständnis für die kunstvolle Verwand-



Arglistige Täuschung: Es sieht nach Spectrum aus, ist aber ein C 64-Programm. "Fighting Soccer" beweist eindrucksvoll, wie man so ziemlich sämtliche Hardware-Vorzüge eines Computers kalt lächelnd ignorieren kann.



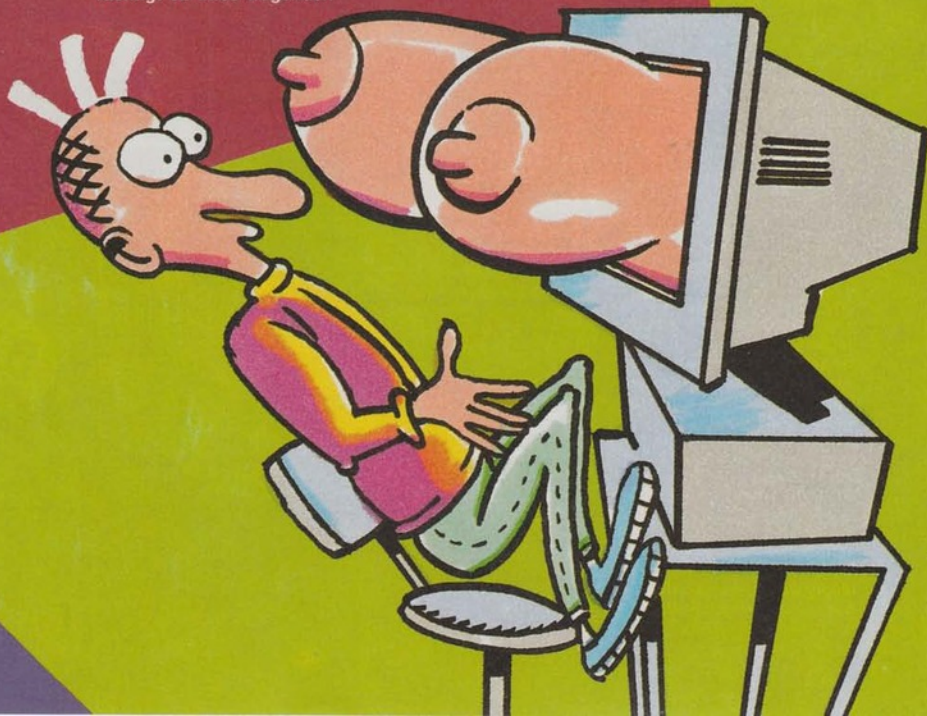
## Das unerotischste Strip Poker-Programm

Kein noch so niedriger Instinkt ist dagegen gefeit, von der Software-Industrie aufs Korn genommen zu werden. Das ganze Genre der "Strip Poker"-Programme lebt davon, daß dem Spieler der Verstand förmlich in die Hose plumpst. Nun hat die erotische Bilderschau auf Heimcomputern gegen die voyeuristische Alternative eines reich bebilderten Herrenmagazins zwei entscheidende Nachteile: Die Software-Fleischbeschau ist wesentlich teurer und vermag die grafische Qualität einer Hochglanz-Ausklappattraktion nicht ansatzweise zu erreichen. Besonders finster geriet die Software-Verlustierung bei "Samantha Fox Strip Poker". Ein technisch anscheinend nicht sehr beschlagener Mensch hatte die glorreiche Idee, fünf digitalisierte Pin-up-Posen von Samantha Fox, berühmt-berühmter ob ihres wogenden



Hunde nehmen Reißaus, kleine Kinder beginnen zu weinen und die Milch wird sauer: Der Digi-Sex-Versuch bei "Samantha Fox Strip Poker" verursachte mehr Kopfschmerzen als erotische Wallungen

Busens, ohne nachzuladen in den Speicher des C 64 zu rammen. Da wird das RAM knapp, und die Kurven arten ins Grobschlächtige aus. Die Grafik entpuppte sich als arger Liebestöter und das Programm als so spielschwach, daß man nur allzusehr das Grauen in voller Blüte betrachten kann.





## Das häßlichste Sprite

Mit dem Wort "Sprite" verbindet der Computerspieler nicht nur Limonadenergüsse, sondern denkt vor allem an gezeichnete Objekte, die sich über den Bildschirm bewegen. Egal ob Adventure oder Action, ob 8 oder 16 Bit: Kaum ein Spiel kann es sich leisten, spritelos zu sein (von den Textadventures der Geschichtenerzähler von Infocom und anderer Exoten einmal abgesehen). Wer kennt nicht die seligen Augenblicke, in denen man seinem Raumschiff-Sprite nach erstmaliger Besteigung des fetten Schlußgegners in "R-Type" zujubelt oder unter dem Joch der 4,77-MHz-Ranz eines Oldie-PCs in Tränen ausbrach, weil ein Sierra-Abenteurer-Sprite im gemächlichen Kriechgang über die Mattscheibe schlich. Ein bestimmtes Sprite sticht alle anderen aus, wenn auch in negativer Hinsicht. Gäbe es



Ist es eine Mülltonne? Ist es ein Ziegelstein? Nein, es ist ein Fußballer aus der C 64-Katastrophe "Street Cred Football". Den Namen des verantwortlichen Grafikers wollen wir aus Pietätsgründen nicht nennen.

nicht eine Anleitung und viel Fantasie, würde man schwerlich draufkommen, was es eigentlich darstellen soll. Es sieht aus wie ein Fund aus einer Sondermülldeponie, schwebt aber emsig auf grauem Grund über dem Bildschirm. Das Spiel ist die C 64-Heimsuchung "Street Cred Football", und das Sprite soll einen Fußballer darstellen. Was die Sache besonders grausig macht, ist der Umstand, daß gut ein halbes Dutzend dieser Objekte gleichzeitig zu sehen ist. Man sollte nicht nach dem Äußeren gehen, aber dieser Klumpen Tristesse treibt einen zum Ausschalten.

## Die ehrlichste Katastrophenkollektion

Im Herbst 1985 kletterte eine Sammlung mit fünf Programmen für den Sinclair Spectrum in die englischen Billigspiel-Charts. Soweit eigentlich nichts Besonderes — aber diese Kassette hatte den schrägen Titel "Don't buy this" ("Kauf das nicht") und bekannte sich dazu, die "fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten" zu enthalten. Hersteller Firebird hatte sich einen einmaligen Gag erlaubt: Fünf besonders üble Spiele, die der Firma ganz ernsthaft zur Veröffentlichung angeboten wurden, fanden ihren Weg auf diese Jux-Compilation. Unter den Gurkenprogrammen, die selbstverständlich alle in lupenreinem Basic geschrieben waren, befanden sich so unsterbliche Titel wie "Fido 2" und "Weasel Willy". Obwohl diese spleenige Idee unerwartet gut ankam, erschien nie eine Umsetzung für andere Computer. Vielleicht waren die schlechten Spiele auf anderen Systemen nicht schlecht genug?

### Spieler-Test

## Die schlechtesten Spiele der Welt

Name: Don't buy this  
Computer: Spectrum  
Spielertyp: Diverse (fünf Programme)  
Preis: 9,90 Mark (Kassette)  
Besonderes: Sammlung der schlechtesten Spiele



In einer Zeit, in der jede Softwarefirma beteuert, die besten Spiele zu verkaufen, ist eine Kassette wie "Don't buy this" (Kauf's ja nicht!) ein mehr als gelungener Gag. Auf ihr findet man fünf Meisterwerke der fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten.

Diese fünf "Nieser" sind "Race Ace", das monumentale "Hände-Epox-Fido 1 & 2", "Weasel Willy" und "Fido Machine". Alle Spiele wurden dem Hersteller im Fall der ersten

Ablehnungskandidaten. Doch dann hatte jemand die ausgesprochen spleenige Idee, die "Katastrophen" auf einer Sammelkassette herauszubringen.

"Don't buy this" ist nicht nur ein toller, prägnanter Gag, der in jeder ernsthafte Sammlung gehört. Die sechs enthalten Programme sind darüber hinaus respektlos: dermaßen schlecht, daß sie schon wieder gut sind. Bei "Fido" ist beispielsweise noch ein Hund durch ein gezieltes

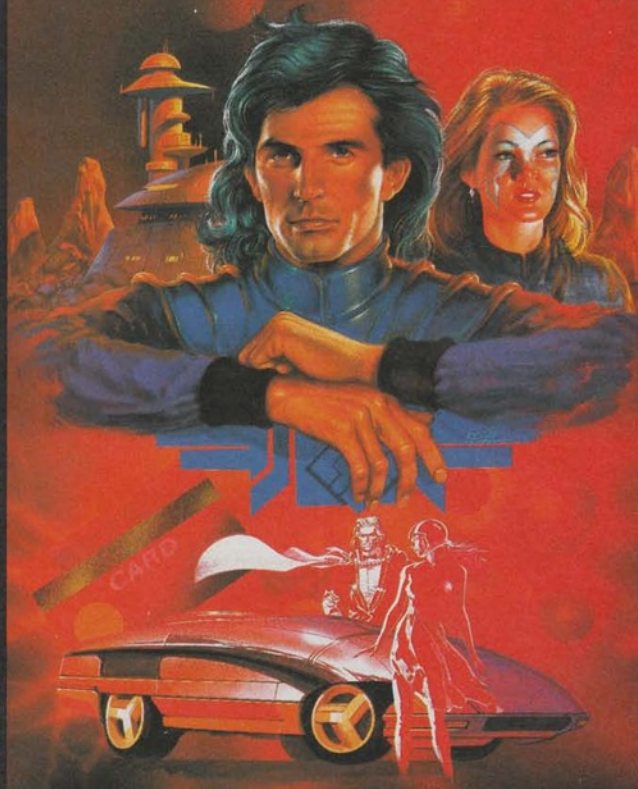
seinen Preispaß aus dem Auge verlesen — oder: das verhasste Hindernisobjekt. Wenn man das Ganze nicht gerade ernst nimmt, amüsiert man sich köstlich.

Die fünf Programme sind übrigens nicht kopiergeschützt und können auch geliehen werden. Spectrum-Besitzer mit Humor sei diese einmalige Kassette aus Herz gelegt: die in England übrigens hoch in der Hitparade steht. Das sollte nicht ratlos, Crechezeit für das Spiel.

Kein Witz, das Ding gab's wirklich: In Ausgabe 12/85 zollte auch das Magazin "Happy-Computer" der auffrichtigen Luschen-Sammlung "Don't buy this" Respekt.



# THE SECOND WORLD



AMIGA



AMIGA



AMIGA

**ASM-HITSTERN.** Spielwert 11 (92%). "THE SECOND WORLD ist ein sehr gelungener Cocktail aus diversen anderen Handlungssimulationen mit vielen Erneuerungen, der auf jeden Fall zu einem Longdrink wird." (Zitat Torsten Oppermann / ASM). "THE SECOND WORLD" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!  
 AMIGA, Atari ST **69,95 DM.** PC **79,95 DM.** C64 Disk **29,95 DM.** C64 Cass **19,95 DM.**

**Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:**

**MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleingräber, Postfach 2144 A, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.**

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenfreie Ersatzlieferung.





## Der langsamste Adventure-Parser

Wer kann sich noch an Rod Pike erinnern? Vor ein paar Jahren veröffentlichte dieser Programmierer drei Adventures auf dem (mittlerweile in die ewigen Software-Jagdgründe eingegangenen) CRL-Label. Mit "Dracula", "Frankenstein" und "Wolfman" verbreitete der Brite Angst und Schrecken, was weniger an den Horrorthemen, sondern an der garstigen Qualität seiner Spiele lag. Unlogische Puzzles und miese Grafiken haben auch andere Adventures zu bieten, aber Rod Pikes Frankenstein wartete mit einem rekordverdächtig langsamen Parser auf: Bis zu 25 Sekunden (!) konnten bei der C 64-Version vergehen, bis der Spieler nach einer Kommandoingabe eine Reaktion des Programms bewundern durfte (pessimistische Naturen schalteten vorher schon ihren Computer aus, in dem sicheren Glauben, daß sich das Programm aufgehängt hätte).



Der Zeitlupen-Parser von "Frankenstein" veranlaßte Anatol Locker und Boris Schneider anno 1987 zu heftigen Mißfallenskundgebungen: "Einer der absoluten Tiefpunkte der Adventure-Geschichte."



## Die dümmsten Dialoge

"Emanuelle" vom französischen Software-Haus Tomahawk ist für so manches Kuriosum gut. Schließlich ist es aus der "Spiel zum Film"-Galerie das erste Programm, das auf einem handfesten Erotikstreifen basiert. Geistige Klimmzüge hat wohl niemand bei der Software-Umsetzung erwartet; schon die Anleitung läßt Schlimmes ahnen: Auf der Suche nach der allzeit willigen Schönheit Emanuelle bereist der Spieler Brasilien. Der Autor der Anleitung delirierte schon vor Erregung: "Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen", verrät er in Kapitel 1. Mit dem angeschmorten Gehirn ließe sich die Dürftigkeit des Spielprinzips erklären, die in den primitivsten Dialogen gipfelt, welche die Software-Geschichte bislang erlebt hat. Der geplagte Spieler muß bei Gesprächen mit anderen Personen zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Die Gesprächspartner sind meist weiblichen Geschlechts, und die verbalen Köstlichkeiten



Wer glaubte, daß die sprachliche Dürftigkeit des Softpornos "Emanuelle" nicht zu unterbieten ist, hat das Spiel zum Film noch nicht gesehen

spielen sich auf niederstem Aufreißniveau ab. Hier einige kleine Kostproben aus der rhetorischen Gruff des Emanuelle-Computerspiels:

"Ich würde gerne Ihren Körper meinen Sinneslüsten unterwerfen."

"Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann!"

"Willst Du meine Intimität kennenlernen?"

Würde man im Alltag solche Formulierungen zum besten geben, wären eingeschlagene Zähne, diverse Zivilklagen und ein rascher gesellschaftlicher Abstieg die wahrscheinlichen Folgen. Dank soviel klebriger Dumpfheit ist dem Programm die Ernennung zum Spiel mit den dümmsten Dialogen gewiß.

## Die überflüssigste Fortsetzung

Als im Frühjahr 1989 das Spiel zur Zeichentrickserie "Tom & Jerry" erschien, schäumte der POWER PLAY-Testbericht nahezu vor Ärger. Das Jump-and-Run-Spiel litt unter mißratener Steuerung und niederem Spielwitz. Doch nicht mal ein halbes Jahr später veröffentlichte der Hersteller mit "Tom & Jerry 2" bereits die Fortsetzung zu dieser ramschreifen Banalität. Verwundert rieb sich jeder Tester die Augen: Hatte jemand versehentlich die falsche Diskette in die Packung gelegt? War die "2" auf dem Cover nur ein Druckfehler? Tom & Jerry 2 unterschied sich so gut wie gar nicht von seinem Vorgänger und verursachte das üble Gefühl, daß hier versucht wird, das nahezu gleiche Programm erneut zu verkaufen. Ein Motiv für die Tat könnte darin bestehen, eine teure Lizenz rasch auszuschlachten. Die geleiteten Käufer, die beide Spiele erworben haben, würden für eine solche Geschäftspolitik wenig Verständnis aufbringen.



Alles Käse: Hier handelt es sich nicht um zwei Bilder aus einem Spiel, sondern um je ein Bild aus zwei Spielen. Bewundert also ehrfürchtig die Verwandtschaft zwischen "Tom & Jerry" und "Tom & Jerry 2". Welches der beiden Programme links und welches rechts abgebildet ist, können wir nicht mit Sicherheit bestimmen. Ihr wißt schon: diese frappierende Ähnlichkeit...

## Die schlampigste deutsche Anleitung

Anfang und Mitte der 80er Jahre, als die ersten Computerspielerhersteller gerade von Garagenfirmen zu umsatzgewaltigen Unternehmen heranwuchsen, galten deutsche Anleitungen noch als ein arges Problem. In den meisten Fällen existierte eine deutsche Dokumentation überhaupt nicht und wenn doch, sorgten oft eine Reihe exquisiter Tippfehler, eine Orgie orthographischer Disaster und Unmengen unfreiwillig komischer Formulierungen für Erheiterung. Die Zeiten, in denen der Kunde für sein gutes Geld eine Anleitung erhält, die anscheinend in fünf Minuten bei Kerzenschein unter alleiniger Zuhilfenahme eines Taschenwörterbuchs entstand, sind zum Glück vorbei. Die meisten übersetzten Anleitungen sind verständlich formuliert und hinterlassen beim Spieler keinen Babylon-Komplex. Eine aktuelle Ausnahme ist so kräftig danebengeraten, daß sie den Unehrenplatz in der Kategorie "schlampigste deutsche Anleitung" belegt. Was System 3 im Anleitungsheft zu "Flimbo's Quest" vom Stapel läßt, verursacht nicht nur bei Hardcore-Germanisten Schwindelanfälle. Fairerweise sei vermerkt, daß der deutsche Distributor des Programms bei System 3 gegen diesen Pusch heftig gemotzt hat. Die Katastrophe hatte zu diesem Zeitpunkt freilich bereits ihren Weg in die Händlerregale gemacht.

### Einlade Instruktionen

Commodore C64 kassette: stecke die kassette in den Speiler hien und prüfe das es ganz am an fang ist. Halte den Shiftschlüssel nach unten und drück den LAUF/STOP Schlüssel und drück Spiel.

Commodore C64 disk: stecke die disk mit der Anschrift nach oben in den Fahrspieler und prüfe das die Klappe gut geschlossen ist. Typ "" und drücke den Retour Schlüssel. Für 128 Typ GO 64 und drücke Retour.

Kleine Kostprobe aus der deutschen Anleitung zu "Flimbo's Quest" — frei nach dem Motto "Konrad Duden antwortet nicht".



# WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das  
neueste  
Heft  
gratis  
zum  
reinschauen  
und  
überzeugen



Tips&Tricks,  
die begeistern

Grafik und  
Animation  
für Profis

Top - Listings

Aktuellste  
Nachrichten  
aus der  
AMIGA-Szene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

## JA, **AMIGA** TESTGUTSCHEIN

senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, **Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

### Widerrufsgarantie:

Sie können  
Ihre Bestellung  
durch kurze  
Mitteilung an  
die  
Markt&Technik  
Verlag AG,  
Postfach 1304,  
8013 Haar  
innerhalb von  
8 Tagen  
widerrufen.  
Rechtzeitige  
Absendung  
genügt.

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Ich bezahle das Abonnement:  vierteljährlich (19,75DM)  halbjährlich (39,50DM)  jährlich (79,-DM)

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

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

04/AC 10 0A

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

Wer meint, Soft- und Hardware würde immer noch in umgebauten Garagen unter chaotischen Bedingungen entstehen, wird bei Accolade enttäuscht. Accolades Büros im kalifornischen San Jose sind der Traum jedes Jungarchitekten: Das Gebäude ist hypermodern, ein Monstrum aus Chrom und Glas, vollklimatisiert und voller High-Tech. Accolade okkupiert die Stockwerke Nummer 1 und 2. **POWER PLAY** hat einen Termin mit Randall Thier verabredet, dem "Vice President of international Business". Randy, der weit weniger offiziell ist als seine Visitenkarten, kommt etwas hektisch aus seinem Büro und meint: "Sor-



18:19 — Die Chefetage (links: Peter Doctorow) spielt mit Leidenschaft Pingpong

## BESUCH BEI ACCOLADE

**Kalifornien, edle Büros, schnelle PCs, nette Chefs: Accolade scheint eine echte Traumfabrik zu sein. **POWER PLAY** erkundigte sich über Parser, Projekte und Pingpong.**



Infocom-Hase Mike Berlyn



Das Geisterhaus war Inspiration für "Don't go alone"

ry, ich hab' noch ein Meeting. Wenn Du vielleicht erst mit Mike und Steve reden willst...?"

Mike Berlyn ist ein Veteran der Adventure-Szene. Er war einer der ersten, die Adventures programmierten, sein bekanntestes Spiel ist "Tass Times in Tonetown", sein bestes "Suspended", das er vor Jahren für Infocom schrieb.

**POWER PLAY:** Du warst früher ein Verfechter der Text-Adventures, jetzt bist Du auf Grafik-Adventure umgeschwenkt. Wie kommt das?

**Mike:** Das letzte Adventure, das ich veröffentlichte, nannte sich "Dr. Doomonds Wild Party". Das Spiel war ein schönes, umfangreiches Text-Adventure. Es hat sich ungefähr zweitausendmal verkauft. Das ist aber nicht genug, um mit diesem Genre weiterzumachen. Ich will schließlich auch etwas essen. Außerdem ist keine Zeit für Puritaner mehr: Wo Du hinsiehst, findest Du jetzt Grafiken.

**POWER PLAY:** Fällt Dir der Umstieg schwer?

**Mike:** Nein. In Grafik-Adventures werden Dinge möglich, die man in einem Text-Adventure nicht machen kann. Man sieht eben, was passiert. Das muß man erst visualisieren. Inzwischen hat sich einiges getan: Wir bekommen inzwischen unsere Grafiken von ausgebildeten Künstlern, nicht nur von gutmeinenden Hobbyisten.

**POWER PLAY:** Worum geht's in Deinem neuen Spiel *Altered Destiny*?

**Mike:** Der Held der Geschichte hat den falschen Fernseher erwischt, als er ihn vom Reparieren abholt. Das

Accolade Büro

# POWER-GAMES

## ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

### Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

**Bestell-Nr. 38784**

### Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...

**Bestell-Nr. 38785**

**POWER-GAMES**  
erhalten Sie im  
guten Fachhandel

### Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...

**Bestell-Nr. 38765**

### Dungeon

»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...

**Bestell-Nr. 38760**

### Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

**Bestell-Nr. 38739**

### Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

**Bestell-Nr. 38705**

### Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

**Bestell-Nr. 38729**

\* Unverbindliche  
Preisempfehlung.

Jedes Paket nur  
**DM 49,-\***  
(sFr 45,- / öS 490,-\*)



2910004

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei  
Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und  
in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

  
**Markt&Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

Ding stammt offensichtlich nicht von dieser Welt, denn wie Du siehst, wird der Held soeben durch die Bildröhre aus seinem Wohnzimmer in eine fremde Welt gesaugt. Da steht er nun. Er ist in eine andere Dimension gerutscht. Um wieder rauszukommen, muß er das "Lichtjuwel" finden.

Ich wollte kein 08/15-Fantasiaabenteuer schreiben, kein Standard-"Dungeon & Dragons", sondern etwas eigenes. Also erschuf ich eine andere Biologie, andere Kreaturen, eine andere Umgebung, eben etwas Neues, das nicht schon in hundert anderen Spielen gesehen hat.

**POWER PLAY:** Woher nimmst Du Deine Ideen?

**Mike:** Daher, wo ich alle meine Ideen bekomme. Ich gehe in einen Laden und kaufe mir... (lacht). Nein, weiß nicht, die Ideen fliegen mir einfach zu. Und meine Frau hilft mir ein wenig, aber sag's nicht weiter.

Als nächstes ist Steve Cartwright dran. Steve hat schon viele Spieler vor die Monitore gefesselt. Mit "Hacker" landete er seinen Überraschungshit, jetzt bescherte er der Spielwelt sein erstes Adventure.

**POWER PLAY:** Glaubst Du, daß Eure Adventures besser sind als die von Sierra?

**Steve:** Unser Parser ist sicherlich intelligenter als der von Sierra. Sierra hatte einen grandiosen Start, aber wir hoffen, sie mit unseren Spielen zu überholen. Diese beiden Spiele sollen uns erst einmal "in die Tür" bringen, damit die Leute wissen, daß wir auch Grafik-Adventures machen können. Also versuchen wir, gegen die Kolosse Lucasfilm und Sierra anzutreten. Lucasfilm hat meiner Meinung nach das bessere Interface von beiden. Loom war sehr elegant, es ist zwar nicht mein Spiel, aber ich mag die Technik, die dahintersteht.

**POWER PLAY:** Wie lange habt Ihr an Eurem System gearbeitet?

**Steve:** Als Mike mit Accolade kam, hatte er schon über ein Jahr an dem Parser gearbeitet; dann brauchten wir noch ein Jahr, um das System zu entwickeln. Nebenbei schrieb ich die Story, vier Monate brauchten wir zum Debuggen des Parsers... alles in allem hat's wohl 5 "Mannjahre" gebraucht, um Les zu programmieren. Das ist eine Menge Zeit, dafür wird's beim nächsten Mal schneller gehen. Ich habe noch nie vor-



Steve Cartwright sucht den König

her ein Grafik-Adventure geschrieben. Es war das härteste, was ich je gemacht habe. Ich war nie ein Technikspezialist und habe den technischen Kram wie die Kompression oder Diskroutinen gerne anderen Leuten überlassen. Diesesmal habe ich alles selber mitentwickelt. Drei Viertel meiner Zeit habe ich mit der Technik zugebracht.

**POWER PLAY:** Was hast Du als nächstes vor?

Das Ende von Les Manley läßt so einiges offen — vielleicht wird es ja eine Fortsetzung geben, wer weiß?

Randy hat "ausgemeiet". Auf dem Weg in sein Büro zeigt er aus dem Fenster: Warst Du da schon drin? Als ich verneine, erklärt er:

**Randy:** "Das ist ein berühmtes "Geisterhaus". Die alte Dame, die dort lebte, hatte die Angst, daß sie sterben würde, wenn sie nicht weiterbauen würde. So heuerte sie mehrere Baurtrupps an, die nichts anderes machten, als zu bauen — egal was. In dem Haus gibt es Treppen, die in die Wand führen. Oder Türen zu keinem Zimmer gehören. Oder endlose Irrgärten."

**POWER PLAY:** War das die Inspiration für "Don't go alone"?

**Randy:** Nicht direkt, aber es ist schwer zu ignorieren: Das Haus liegt direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite.

**POWER PLAY:** Wie kommt Du zu Accolade?

**Randy:** Die Gründer von Accolade waren zwei der ersten Spieldesigner in diesem Geschäft: Bob Whitehead und Allan Miller. Sie arbeiteten bei Atari und entwickelten Spiele für das VCS 2600. Als ich Allen und Bob das erste Mal traf, hatten sie gerade eine kleine Firma namens Activision gegrün-



Randy Thier liebt BMW

det. Sie verließen Activision, weil die Firma in eine Richtung ging, die ihnen mißfiel. Also machten wir vor 5 1/2 Jahren Accolade auf.

Angefangen haben wir mit Sportsimulationen. Wir mögen Sport — es war logisch, Sportsimulationen zu programmieren. Ich spiele gerne Softball, Allan Miller Tennis, Peter Doctorow, der Vice President macht alles — auch Pingpong. Wir versuchen lieber, einen starken Grundstein zu legen, als uns auf alle Spielgenres gleichzeitig zu stürzen, so etwas geht meistens schief. Wir arbeiten an einem Genre, bis wir besser und besser werden.

**POWER PLAY:** Werdet Ihr Eure Spiele weiter für die meisten Computertypen programmieren?

**Randy:** Solange es profitabel ist, werden wir sicher für Atari ST und Amiga entwickeln. Hier in den Staaten ist der PC sehr stark. Wir werden ab sofort auch für Game Boy, das NES, Sega Mega-Drive und die Turbo GrafX schreiben. Außerdem sind wir gerade an CDTV dran. Wir versuchen, uns vorsichtig auf die Maschinen der Zukunft ranzutasten. Unsere Gründer waren nicht nur Software-, sondern auch Hardware-Designer. Wir werden zwar keine Konsole selber entwickeln, aber es könnte schon bald Accolade-Spiele auf CD geben. Wir versuchen, unsere Fantasien real und spielbar zu machen. Wenn man das mit einer besseren Grafik erreichen kann, sind wir dabei, wenn das mit einem Soundboard besser kommt: lieber gestern als heute. Es ist also ein logischer Schritt, daß wenn sich eine Technik als gut herausstellt, sie zu nutzen.

**POWER PLAY:** Laßt Ihr den Programmierer, wenn sie auf

Verbesserungen drängen, mehr Zeit?

**Randy:** Normalerweise ja. Mike Berlyn ist nicht nur ein Software-Autor, sondern er hat richtige Bücher geschrieben. Ich bin sicher, daß Mike Dir sagen könnte, daß ein Buch nie fertig ist. Es kommt der Punkt, an dem man immer noch verbessern kann, aber dann kommt das Buch nie raus. Es gibt einen ähnlichen Punkt bei der Software-Entwicklung; man kann's immer noch besser machen.

Manchmal klappt's, manchmal geht's in die Hosens. Manchmal gefällt es dem Publikum nicht, obwohl Du denkst, das Spiel ist der Wahnsinn. Ein Beispiel: Wir programmierten ein Spiel namens "Blue Angels". Wir wollten keinen schweren Flugsimulator daraus machen, keine Checkliste beilegen, sondern einen einfachen Kunstflugsimulator programmieren. Der Formationsflug war dafür schön anspruchsvoll. Wir waren ganz High von dieser Idee. Die Navy war begeistert, aber viele Leute sagten: Ey, da fehlen Details, es ist nicht spannend genug." Manchmal denkt man, es wäre ein Hit; aber es wird doch nichts.

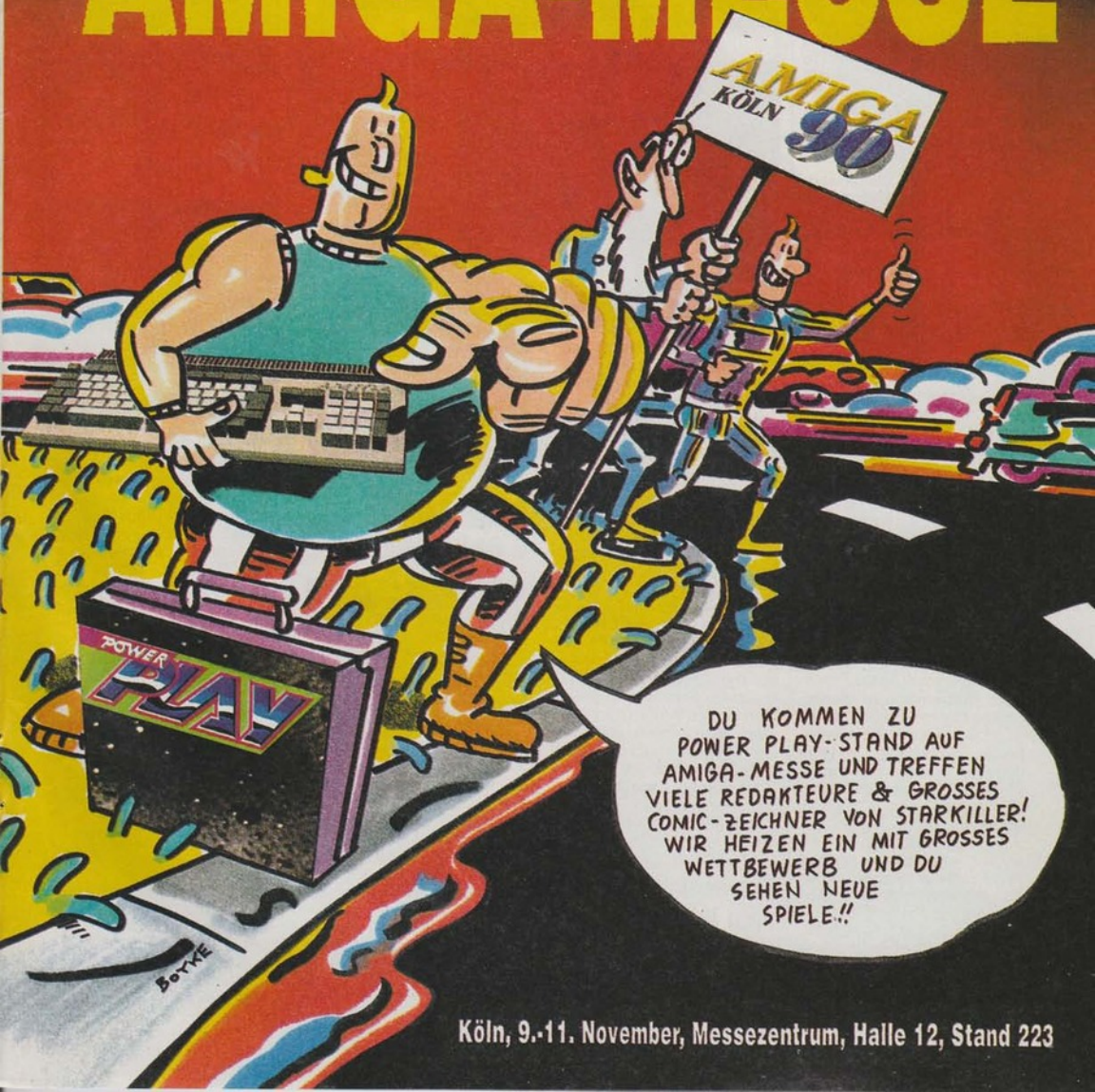
**POWER PLAY:** Bei "Third Courier" hat das nicht so ganz geklappt, oder?

**Randy:** Bei "Third Courier" hat uns die Geschichte überholt. Ich finde das sehr erfreulich, man muß ihn also als "historisches" Szenario ansehen... Geschichte. Als ich in der Schule Erdkunde lernte, schien es unrealistisch und irrational, daß Deutschland nicht eine Nation sein sollte. Es war wie eine Narbe auf der Landkarte. Jetzt ist es richtig so. Jetzt ist wenigstens das im Gleichgewicht.

**POWER PLAY:** Und was spielst Du nach Feierabend?

**Randy:** Ich tendiere zu einfachen Spielen; ich habe zu wenig Zeit, um sie in langwierige Spiele reinzubuttern. Was Simulationen betrifft, habe ich diesen wundervollen Fahrsimulator, einen BMW M3, er steht draußen auf dem Parkplatz. Es ist sehr klein und sehr schnell; mein zweitliebster ist "The Duel".

# POWER-PLAY GOES AMIGA-MESSE



DU KOMMEN ZU  
POWER PLAY-STAND AUF  
AMIGA-MESSE UND TREFFEN  
VIELE REDAKTEURE & GROSSES  
COMIC-ZEICHNER VON STARKILLER!  
WIR HEIZEN EIN MIT GROSSES  
WETTBEWERB UND DU  
SEHEN NEUE  
SPIELE!!

Köln, 9.-11. November, Messezentrum, Halle 12, Stand 223

Fortsetzung von Seite 28

cherte: "Der Pate" wird unter dem Originaltitel **Godfather** die Computerbildschirme unsicher machen.

## Virgin

Nach ein paar ruhigen Monaten rauscht es wieder bei den Computerspielaktivitäten von Virgin Games. Besonders viel Freude unter den verbliebenen Textadventure-Anhängern wird die Wiederveröffentlichung von fünf Infocom-Klassikern auslösen. Virgin bietet für etwa 30 Mark pro Spiel die Abenteuermeisterwerke "Zork I", "Planefall", "Wishbringer", "Leather Goddesses of Phobos" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" für Amiga, ST und MS-DOS-PCs an. Die Pakkungen wurden etwas abgespeckt, aber der Spielwitz ist unverwundlich.

Zurück in die Gegenwart: Unter den Virgin-Neuheiten befindet sich die Automatenumsetzung **Super Off Road Racer**, die vom Programmiererteam Grafftgold fachmännisch umgesetzt wurde. Bis zu drei Spieler donnern mit ihren Rennwagen über acht Pisten, die von oben gezeigt werden. Sechs Levels Action "per pedes" stehen beim Spiel zum Comic-Helden **Judge Dredd** an. Unter dem Motto "Niemand ist unschuldig" ballert sich der Brutalocop der Zukunft durch das von Core Design programmierte Spiel. Nicht weniger Fetzen dürften bei den fröhlichen Aufmischaktionen der **New York Warriors** fliegen. Mit den üblichen netten kleinen Accessoires wie Flammenwerfern und hitzesuchenden Raketen müßt Ihr ein paar rebellische Straßengangs mürbe machen. Weniger Blei, doch dafür mehr Grips-Power verspricht das Science-fiction-Spiel **Supremacy**. In diesem Strategiebonbon geht's um die Kontrolle über vier Planetensysteme, Eroberung, Verteidigung der eigenen Sternensysteme, Eroberung, Verteidigung der eigenen Sternensysteme und das Zusammenspiel der interstellaren Marktwirtschaft.

Auf dem Sega Mega Drive ist die Automatenumsetzung **Golden Axe** bereits ein Renner. In Kürze dürfen auch Computerbesitzer mit Axt und Schwert jede Menge Fantasy-Monster verkloppen. Der extrem unterhaltsame Zwei-Spieler-Modus soll zumindest bei den 16-Bit-Versionen erhalten bleiben.



Zuerst erscheint das Action-Epos "Strider 2" als Computerspiel, erst dann folgt die Veröffentlichung als Spielautomat (ST)



Erwischt! Nintendo-Maskottchen Mario wurde von unseren habichtäugigen Reportern am Stand von Konkurrent Sega ertrapt. Erlag er dem Charme des Mega Drives oder dem Lächeln der Standhostess?

Für Freunde schrägen Humors ist hingegen **Monty Python's Flying Circus** gedacht. Bevor das Komikergespann Monty Python mit Filmen wie "Das Leben des Brian" für rabenschwarzen Kino-Humor sorgte, hatte es Anfang der siebziger Jahre mit dieser TV-Serie riesigen Erfolg in England (sie wird zur Zeit übrigens vom österreichischen Fernsehen gezeigt). Drei weitere Virgin-Titel für Anfang 1991 wurden außerdem kurz angekündigt: das Spiel zum Comic **Viz**, die Fantasy-Saga **Spirit of Excalibur** sowie **Spot**, ein gewitzter "Reversi"-Verschnitt für bis zu vier Spieler. hl/mh

## Videospiele auf dem Vormarsch

Immer mehr Software-Firmen entwickeln Programme für die Videospielkonsolen. Sega Master System und Me-

ga Drive werden ebenso beachtet wie Nintendo Entertainment System, Super Famicom und Game Boy. Zur Gilde der vom Videospieldesign befallenen Firmen gehören z.B. Electronic Arts, Activision, Infogrames, Domark, Ocean, U.S. Gold und Accolade. Ein wesentlicher Grund für dieser Trend ist die Tatsache, daß es bei Videospielen praktisch keine Raubkopien gibt.

Die etablierten Konsolenhersteller Sega und Nintendo zeigten auf der Messe nur Altbekanntes. Das Sega Mega Drive wurde offiziell in England vorgestellt und Nintendo präsentierte vor allem den Game Boy (für den in England vorerst weniger Module erscheinen werden als in Deutschland). hl

## C64GS: die C 64-Konsole



CDTV hin, Amiga 3000 her — Commodore hat den guten alten C 64 wiederbelebt. Ohne Tastatur, in neuem (recht greulichen) Design-Look und zum Preis von knapp 300 Mark ward er als Videospieldesign "C64GS" wiedergeboren. In ihr steckt dieselbe betagte Technologie wie im C 64-Computer. Die Module für die Konsole können auch auf jedem anderen C 64 oder C 128 benutzt werden. Auf die Module passen bis zu 512 KByte RAM,

wodurch umfangreichere Spiele ohne Nachladezeiten realisiert werden können. So will das Software-Haus System 3 sein nächstes Programm "The Last Ninja — The Remix" ausschließlich als C 64-Modul veröffentlichen. Eine Reihe von Software-Häusern wie Mindscape, Ocean und Mirrorsoft will ebenfalls das C64GS mit Software unterstützen. Der Konsole liegt bereits ein 512-KByte-Modul bei, das die Spiele "Klax", "Friedish Freddy", "Flimbo's Quest" und "International Soccer" enthält. Ähnlich wie beim GX4000 von Amstrad werden die Modulpreise etwa zwischen 60 und 90 Mark liegen (zum Vergleich: Die meisten Spiele auf Diskette kosten zwischen 40 und 50 Mark). hl

## GX4000: die Amstrad-Konsole



Man nehme einen Amstrad CPC-Computer, motze seine Grafikfähigkeiten etwas auf, entferne die Tastatur und stülpe dem Ganzen ein neues Plastikmäntelchen über — fertig ist die neue Videospieldesignkonsole GX4000. Diese Reinkarnation des guten alten CPC kann 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben gleichzeitig darstellen und bietet Stereound. An der müden Z80A-CPU wurde allerdings genauso wenig geändert wie beim mickrigen Speicher (64 KByte RAM). Auch die niedrige Grafikauflösung bei Darstellung aller 32 Farben macht einen vor-sinfutlichen Eindruck. Das GX4000 soll (wenn überhaupt) erst nächstes Jahr in Deutschland erscheinen. Zu Weihnachten wird es in England, Frankreich, Italien sowie Spanien veröffentlicht und kostet umgerechnet knapp 300 Mark. Namhafte europäische Software-Häuser wie Ocean, Domark und Storm wollen Module für das Amstrad-Videospiel veröffentlichen. hl



# MONSTERJÄGER GESUCHT

## SPIELE- FREAKS AUFGEPASST

Der Spieleteil im 64'er-Magazin soll größer werden. Deshalb sucht die 64'er-Redaktion einen Spieleprofi, der den Spieleteil verantwortlich betreut.

Unser Wunschkandidat braucht kein Journalistendiplom. Eine abgeschlossene Schulausbildung, Kontaktfreude und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen.

Wenn Ihr volljährig seid, gute Kontakte zur Szene und zu den Top-Spieleprogrammierern habt, seid Ihr bereits auf der Siegerseite.

Auch solltet Ihr die wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre kennen und vielleicht sogar selbst schon programmiert haben.

Doch Vorsicht: In der Redaktion kann zwar viel gespielt werden, aber nicht ausschließlich. Für das Artikelschrei-

ben, das Recherchieren und die Kontaktpflege mit Softwarefirmen und Autoren muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: eine angenehme, unkonventionelle Arbeitsatmosphäre und einen sicheren Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wer interessiert ist, sollte möglichst bald Bewerbungsunterlagen losschicken: einen tabellarischen Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild, eine Beschreibung der Kenntnisse und einen Probeartikel. Für Vorabinformationen wendet Euch an Georg Klinge: Tel. 089/4 61 31 69.

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion 64'er**  
**Kennwort: Stellenanzeige**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar bei München**



# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

### Fortsetzung von Seite 119

#### ATARI ST

Ich verkaufe Atari 1040 STF + SW-Monitor + 17 Spiele + 1 Adventure + Maus + Bedienungsbuch: Rene Brinkmann, Hardenbergstr. 52, 4930 Dordrecht 18, Tel. 05232/88104, nach Rene verlangen

Verkaufe 26 original ST-Spiele, wie z.B. Wilder-Gauntlet, Leaderboard usw., Preis je Spiel 25 DM, Lieferung per NN inkl. Versand, Tel. 0823392169, ab 19 h

Hi STE-Freaks-Club, Hi STE-Freaks m. PD-Pool, Clubzeitschrift, etc. Info geg. Rückporto bei Bism Bernborn, Postf. 1141, 2250 Husum o. Tel. 0484163637

Suche Chaos Strikes Back, Sim City, Ultima 5 u.a. (Original) zu günstigen Preisen, Rainer Frey, Hauptstr. 64, 7537 Ettenheim 4 - keine Anrufe

Kaufe Starwars Trilogy, Dungeon Master, Pirates, Dragon Flight und Xbotts, Euer Angebot bitte an U. Stein, 4730 Ahlen, Klosterstr. 36

Verkaufe ca. 30 ST-Originals für 10-30 DM je Spiel. Alles Action und Geschicklichkeitsspiele, z.B. Pinball Magic, Chase HQ, TNT, Tel. 0731/78634

Suche Tauschpartner für Atari ST1 Habe viele gute Spiele. Ruft an und informiert Euch, Tel. 0210225721, verkaufe X-out, vielleicht 40 DM

Suche für Atari ST Tauschpartner. Listen bitte an: Hartmut Roers, Seilerstr. 41, 3060 Stadthagen

Atari ST-Originals: Populous, Falcon F-16, Weird Dreams, Maniac Mansion, Personal Nightmares, alle original/vp, Tel. 02735/60565 - tausche

Verkaufe meine Atari ST und Amiga-Software. Schreibt an Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originals)

Verkaufe für Atari ST: Two on two, Star Trek, Gauntlet 2, Stardigger usw. ab 20 DM, Original-Ruft an unter Tel. 04151/2611 (nach Michael fragen)

Farbmonitor Atari SC 1224 günstig zu verkaufen, Preis VB 350,- DM; auch mit Monitoranschaltung, Oliver Krämer, Tel. 02742/8241

Atari ST und Amiga Software, schreibt an: Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originals)

Suche Spiele, Software, Listings f. Atari ST. Angebote an: O. Petersen, Müllerkamp 15, 2000 Wedel (Höstein), Tel. 04103/91297

ST-Orig. Rings of Medusa, Zak McKracken, North & South, Indy 3, Adv. alle 20 DM, Chambers of Shaolin, je 35 DM, usw. (50 DM, Verk. o. Nachn., Tel. 02771/32927

Verk. 260 ST + 1 MB + TOS-ROM + 50 Disks + zweispeichiges Laufwerk + Box (Computer leicht def.), VHB 400 DM, K. Walter, Ober Rött 36, 6900 Heidelberg, Tel. 06221/33884

#### KONTAKTE

Tausche Ami-Prgs! Suche Ami-Club in München, verkaufe C64 + 1541 II + Datensette + Prg. + Bücher, Preis: VB. Angebote an: A. Strobl, Bonnerstr. 18, 8000 München 40

Hip Hop searches World-wide Contacts 2, trade hot C64 Dope + VHS WareZ! Tel. 07172/31803 Marc, only 17-21 PM, Tel. 07171/89427 Markus, 17-21 PM

Win search coders, Soundartists and GFX-Designer! Call us today, Tel. 09227/73353, Gartenstr. 28, 8651 Teubach, nur bis 21 Uhr! Dial Arndt

Welcher ST-User in Koblenz tauscht mit mir Spiele? Adresse: Christian Wolf, Bogenstr. 125, 5400 Koblenz, Tel. 09349/09959

Tausche Giga-Print (Buch + 2 Disk), neu, gegen Rainbowprint II od. Originalspie (Disk), nur Raum 8600 - R. Troppmann, Farnweg 6, 8600 Bamberg

Suche Power Play, kompl., Jahrgang: 1988, möglichst in gutem Zustand! Zahle bis zu 20 DM, Tel. 0571/414108

Stop! Berlins großer Sega-Club Fullstop sucht Mitglieder. Wir haben Kontakte nach USA und Japan. Die absolute Nr. 1, Tel. 030/6876765

S.O.S. an alle Amiga-freaks! Dr. Megasound z. 21. in Haft, bitte, schickt Grafikaudiotracks, Infos usw., P. Bredau, Massenerstr. 28, 5630 Remscheid 12

Suche neueste C-64 und Amiga-Software (tausche auch), call me at 034522 D in 2800 Bremen 33. Send Lists and Disks, 100% answer!

Wer kann helfen? Habe Codekarte von Zak McKracken verloren, wer kann mir eine geben? Tel. 07775/299

Verkaufe, Kaufe, tausche Module für PC-Engine, Gameboy, Lynx, Mega-Drive, Tel. 089/1407332, ab 13 Uhr, verk. original Pirates (Amiga)

Der Amiga- und Gameboy-Club in Nordessen, viele Clubvorteile für Mitglieder! Info bei: PD-User-Mod, Postfach 10221, 3500 Kassel

Amiga: Hey! Suche ein paar coole Leute zwecks Austausch guter Soft, Listen oder Disks an: Donaldini, Mühlerdorfer Str. 11/101, CH-3018 Bern, see you!

Suche Tauschpartner für Gameboy-Spiele. Habe: Tetris, Super Mario-Land und Castellania, Tel. 0201/47372, Philippe Boeni

+ C64 u. Amiga + Suche Tauschpartner! Habe immer den neuesten ST! Schreibt an: Victory, Poste Restante, Tolkamer, NL, 100% Antw.

PD - PD - PD - PD - PD  
Für 3M bekommt ihr sofort 2 Disks voll mit Demos und meine Liste... Tim Traupe, Tweeter Mark 52, 2390 Flensburg

PC - Suche Tauschpartner für MS-DOS, M. Nollsch, Anne-Frank-Str. 2, 6052 Mühlheim

Suche C-64 und Amiga-Games! Egal ob alt oder neu, schick Disks + Listen an mich: Stefan Bleimund, Stenner Str. 23, 4800 Bielefeld 1, write fast!

Verkaufe Computerschriften: ASM, Computer Live, Anfragen an Ingo, Tel. 0221/731328

Suche Power Play 5/88, 11/88 (speziell Dungeon-Master-Lösung), Bitte schnell! Eine frustrierte Party wartet! Fabian Lennel, Tel. 0228/254298

Verkaufe: ZX-Spectrum + Joystick-Adapter, 16 orig. Games und die Zubehör für nur 120,- DM. Alles Top in Ordnung, Tel. 05621/71533 Arndt

Amiga-User erwacht! Ich tausche Suchpartner (nahaha) für AmigaSoft! Topaktuell, Tel. 0255/35941 (Andreas), God save the queen!

Suche C64-User in Berlin und Umgebung zum Tauschen, Reden und natürlich zum Computern! Müllerer mit doch mal Schubert, Seering 21, 1000 Berlin 47

Rollenspielfan sucht alles von Advanced Dungeons and Dragons. Zahle gut, Tel. 09831/1264 (Mario)

Verk. Lynx m. Cal. Gam. + Blue Lig. + Chip Ch. + Netz. 400,- + Joyst. Comp. Pro f. PC-Engine 30,-, Sony-Walkm. DD 100,- + suche alten Atari 800 + Disk + viel Software - VHB - St. Tel. 06622/2988, ab 17 h

Junger Boy (19 Jahre) sucht Brieffreundin/selnsgeleschen. Hobbies: Amiga, Musik usw., Michael Jungtow, Stulens 21, 7070 Schwäbisch Gmünd

Atari 2600 Kass. mit Hülle gesucht; auch ältere Spiele (Paddle, Keyb., 2 Spieler), Tel. 02381/400136

Wer hat Lust mit uns einen Gameboyclub zu gründen (Mainz + Voreorte + Fförsheim + Umgebung)? Call Olof, Tel. 06145/8699, or Michi, Tel. 06131/88221, für Infos, bye!

Verkaufe MSX2355 LV + Netzer + Datensette + Bücher + Zeitschr. + Software (Logo, Designer, DOS... + viele Spiele 2000, VB 1000,- DM, Tel. 07034/20781

Suche Käufer für 7 Monate alte Konsole + 9 Spiele + Pistole und passendem Spiel, in gutem Zustand, Preis: VB, Mathias, Tel. 0551/35799

Ironstyle sucht weitere Members (Coder, Swapper, GFX-Man, Musikfans...) auf dem Amiga C-64! Adr.: M. Busch, Nudsdorfer Str. 43, 8204 Barmnburg

Suche Tips und Tricks für das C16-Spiel-Modem "Jack Attack", Friedhelm Demuth, Lerchenweg 7, 5920 Bad Berleburg, Tel. 02751/87186, rufe zurück

Suche Kontakte zu CPC-Freaks, Alter möglichst 10-13, kann auch etwas kleiner sein. Meine Adresse lautet: Güray Demirtas, Aqwinstr. 10, 5000 Köln 1

Verkaufe Atari Lynx mit Cal. Games, Chips Chail, Blue Lightning + Netzer für VB 350 DM inkl. Versand, Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verkaufe Loom von Lucasfilm für 60 DM oder 50 Fr. Suche außerdem Nintendo Gameboy mit Tetris. Abs.: F. Belotti, Tigliottas, CH-7460 Savognin

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Besitzern zwecks Austausch von Spielen und Progr. Schick Liste an: Jüfer Sascha, Pflasterhöhl 36, CH-8006 Greifensee

Suche Mitspieler für Middleage 2-0-Postspiel! Gratisinfo (Rückporto): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Ruedelzhausen, strategisches Fantasy-PBM!

Achtung!  
Suche die Ausgaben von Power Play 1/88 bis 2/88 und 11/89. Angebot an Thomas Ibel, Tel. 0909/6619

Suche Lösungen zu folgenden Spielen (Bard's Tale I, Maniac Mansion, Zak McKracken, Bloodthirst), Tips an: Volker Schulte, Cäcilienstr. 31, 5040 Brühl

Suche Nintendo-Besitzer für gegenseitigen Austausch von Tips, Tricks und Verleih von Modulen (Euro, US), Thomas Skrzipek, Tel. 05138/62078

\*\* Rondelle Computerclub \*\*  
Sucht immer noch Mitglieder! Clubzeitung! Schreibt an: Patrick de Rond, Maison 37, L-9747 Enscheringe

Modem Discovery 2400C: Deutsche Bedienungsanleitung günstig abzugeben! Info anfordern gegen 1-DM-Briefmarke bei R. Pulus, Stresemannstr. 74/PP2, 1000 Berlin 61

Hey! Wo gibt's noch C-4-Fans? Suche Partner zwecks Austausch Conact my (mit Liste bitte), H. Springer, Lennestr. 77, DDR-1200 Frankfurt/O.

15jähriger CPC'er sucht (Mit-)Spieler und -Lehrmeister am PC-6128. Wer hilft mir und wohnt im Rhein-Rain-Gebiet? Call 06171/25002 (Dirk)

#### Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von "Raubkopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstoßen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Suche + tausche C-64 + Amiga-Software. Ruft an unter Tel. 0421/320988 (nur ab 19 h)

Top Grafiker, Programmierer (Assembler) gesucht (Amiga oder ST)! Wir programmieren Top-Spiele (Amiga/ST), M. Barki Murad, Bergstr. 218, 4370 Marl

Suche Power Play ab 1988, guter Zustand ist Voraussetzung, zahle guts Preis, Angeb. an Adolf Erhardt, Florianigasse 6, A-8572 Bärnbach, Austria

+ + + + Suche Tauschpartner  
+ MS-DOS-PC-16 Alle Disketten (3 1/2", 5 1/4"), ruft einfach mal an! Tel. 08031/72766

Suchen fähige Freaks zwecks Gründung einer neuen, legalen Amiga-Crew! Infos an: S. P. Franckstr. 11, 3380 Goslar, suchen z. B. Coder u. Muzak!

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 sowie Jan. + Febr. 1990, Power Play, Tel. 07351/74251

Super C128D zu verkaufen, 1 1/2 Jahre alt, viele Systemwechsel, mit Prospekt 2-0-Graph., Booster-Drucker-LC10, 1084 S, Soft, u.v.m., Tel. 08658/6173

Suche sämtliche Power Play u. ASM-Ausgaben, suche alle Leader-Board-Varianten für C64-Disk, suche PD-Soft, verk. SDS, Tel. 06899/578, 18 h

Verkaufe Tie-Break u. Great Courts (Original) zu je 30 DM, M. Lechtaler, Pontlatzerstr. 51, A-6020 Innsbruck, Austria

Hilf! Suche dringend die C64-Games: Iron Lord und TG-Summer Edition! Schreibt an: Thomas Stockinger, Grundloosestr. 20, A-5111 Birmoos, Austria

+ + + + Suche + + + +  
das Data Becker Buch: Das große Computerschachbuch - zahle bis zu 10 DM, Call: 08731/8572

Verkaufe: C64 II + Floppy 1541 + Monitor 1802 + ca. 160 Disks, Locher, Magic Disks, Rechenzähler, Original, Heftje usw. für 700,-, Tel. 06033/68443, 1 Jahr!

Ich verkaufe C64, (Leih) auf mit Floppy 1541 und 30 Disketten, dazu 3 Handbücher und einen Joystick, VB 579 DM, Andre Ticher, Tel. 02773/5743

Suche für 64'er Pirates, Bomber, das Magazin Bismark, Kaiser und Space Shuttle. Biete F6 und Rings of Medusa. Th. Kapeke, Hermann-Balkstr. 77, 2000 Hamburg 73

C64 Schweiz Atari  
Verkaufe orig. Spiele C64: Tie-Break, Rings of Medusa u.a. für je 10 Fr., für C64: CH-Tel. 0641/136559, für ST: 0641/11149

Suchen Tauschpartner für C64, Schick die Listen an: Socchi Daniel, Feldkircher Str. 84, FL-8404 Schaan oder nur auf der Tel. 075/24039 (Tini) oder 075/26038

Suche Maniac-Mansion (auf deutsch), Heiko Wer hat dafür die Auflösung (biete 5 DM)? Helmut Meier-Hans, Lehrstr. 31, 4902 Bad Salzungen 1, Stresemannstr. 74/PP2, 1000 Berlin 61

Suche Tauschpartner zum Tausch von Demos aller Art, Call: 06461/4456, 100% Antw., dringend, only Atari-ST

Anfänger sucht Tauschpartner für neueste C64-Spiele, habe viele Spiele, z.B. Tetris Drive u.v.m., Bernd Schlesinger, Wannenstr. 53, 7730 VS-Schwenningen

SNK-Neo-Geo-Module, tauscht, kauft, verkauft, z.B. Ninja Combat, Magiclion Lord und alle Neuerscheinungen. Angebote an Tel. 0201/593522

Verkaufe 30 CPC-Originals, komplett, 400 DM, auch einzeln, suche P02 für 25 DM, Tel. 05149/528 (Jan-Hendrik), 19-21 Uhr

Viele Videospieleclubs bieten -alles-. Wir bieten noch mehr! Alle System! Clubzeitung, Info: Veb. G. A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

Suche PD-Tauschpartner, habe ca. 500 Disks, schickst Listen an: J. Erlweisen, Kiem-Pauli-Weg 85, 8014 Neuburg, or call: 089/6014453, be fast!

Verk. 64'er 788-9/89 nur komplett, tadelloser Zustand für 40,- DM + Versandkosten, Marco Seiffert, Tel. 02183/3207

Verk. Happy Computer 8/88 + 10/88/11/89 + 190-490 nur komp., für 50,- DM + Versandkosten, Marco Seiffert, Tel. 02183/3207

# POWER TIPS

## der totale Durchblick ist sicher!

### Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost,  
Markt & Technik Leser Service,  
Postfach 14 02 20,  
8000 München 5

## Bestell- Gutschein

Ja, ich will  Exemplare

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich  
Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!“

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfcchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,- DM.

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Nr \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:

Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

COMPACT DISC



## Blonker: Homeland

Sanftere Töne als die von Molly Hatchet schlagen die drei Hamburger von Blonker an. Die Scheibe mit dem heimelnden Namen "Homeland" steckt voller musikalischer Überraschungen und Sanftheit. Ohne Gesang und nur mit instrumentalen Klängen entführen die einzelnen Stücke den Hörer in tonale Traumwelten. Von "African Kalimba" bis "Alhambra" säuseln die hübschen Akkorde aus den Boxen. Auf Dauer sind die hübschen Arrangements aber etwas eintönig. *mh*

Mercury 812 908-2  
33:48 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC

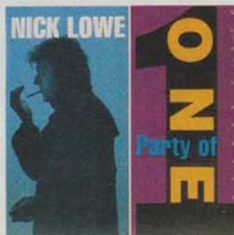


## Neville Brothers: Brother's Keeper

Mit "Bird on a Wire" haben die als Kritikheimtipp gehandelten Neville Brothers erstmals Einzug in die deutschen Singlecharts gefunden. Wer glaubt, daß die gesamte aktuelle CD der Amerikaner genauso locker-leicht dahinfließt wie der von Dave Stewart produzierte Hit, der täuscht sich. Die eigenwillige, abwechslungsreiche Album springt zwischen Schnulzen, obskur-monotonen Sprechgesängen und Reggae-Frohlichkeit ziemlich wild hin und her. *hl*

A&M 395 312-2  
55:56 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

COMPACT DISC

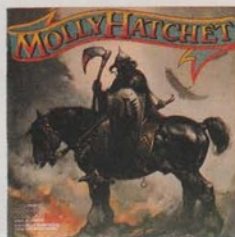


## Nick Lowe: Party of One

Diese Platte macht Spaß. Produziert von Altmeister Dave Edmunds schwelgt Nick Lowe vom ersten bis zum letzten Track im Sound der 50er und 60er Jahre. Rock'n Roll, Rockabilly und eine Messerspitze Country stecken in der fröhlichen Mischung dieses knuffigen Albums. Die Kompositionen sind eingängig, die Texte mitunter recht schelmhaft. Wer Gassenhauer wie "Shing-Shtang" liebt, kann kein schlechter Mensch sein... *hl*

Reprise 7599-26132-2  
36:01 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



## Molly Hatchet

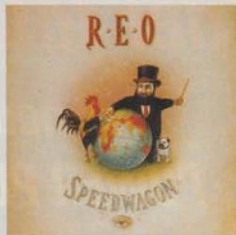
Wer auf etwas härteren Rock steht und bei seichtem Countrie-Gefidel die Ohren verschleißt, ist bei Molly Hatchet gut aufgehoben. Eine ihrer älteren Scheiben gibt's nun auch auf der CD. Die Platte ist belagt, hat aber nichts von der Vitalität verloren. Schon am Anfang werden die Hörer mit dem druckvollen "Bounty Hunter" begrüßt. Starke Gitarrenriffs und die markige Stimme vom Leadsänger geben auch auf dem Rest der Platte den Ton an — mir gefällig. *mh*

Epic EK 35347  
35:95 Minuten / 9 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Testteam — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

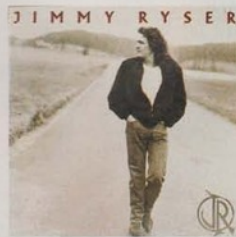


## REO Speedwagon: The Earth, a small Man...

In veränderter Besetzung, aber mit altgewohntem Sound, rocken sich REO Speedwagon durch die Rillen. Die besten Songs schreibt immer noch Leadsänger Kevin Cronin: Bei "Love is a Rock" wallt der Refrain wohligh in die Gehörgänge, in "You won't see me" geht's poppig zur Sache. Eine anständige Mischung aus flotten Rocknummern und eingängigem Edelschmalz. *hl*

Epic 467013 2  
46:26 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC

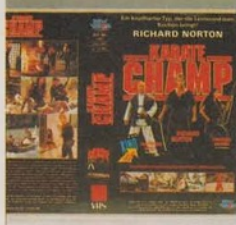


## Jimmy Ryser

Jimmy Ryser ist gut hörbar ein Freund des melodiosen Mainstreamrocks; da trifft es sich gut, daß Bryan-Adams-Gefolgsmann Jim Vallance zwei seiner 13 Songs produzierte. Über weite Strecken klingen die braven Melodien auf Ryser's Debutalbum ein wenig zu glatt und austauschbar; der Junge muß erst noch seinen Stil finden. Daß er was drauf hat, beweist er in herausragenden Titeln wie "Wishing and waiting", "Same old Look" und "Benny". Eine durchaus lohnende CD, wenn man auf mittelsanften US-Rock stehen. *hl*

Arista ARCD-8585  
61:02 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## VIDEOFILM



## Der Karate Champ

Drei Tage nach Ende des zweiten Weltkrieges entwendet ein amerikanischer Offizier ein Nationalheiligtum der Japaner: Das Schwert "Kannon-no-te". Das Flugzeug Bradley Connors stürzt ab und wird seitdem vermisst.

In der Gegenwart stößt der Enkel Zac Connors (Richard Norton) auf das Geheimnis und versucht herauszubekommen, wo der Großvater und das Schwert geblieben sind. Zac ist nicht nur Reserveoffizier der amerikanischen Truppen und Vietnam-Veteran, sondern auch Kenner der japanischen Kulturgeschichte. Nachdem er herausfindet, daß sein Großvater das Schwert gestohlen hat, macht Zac es sich zur Aufgabe, das Schwert zu finden und nach Japan zurückzubringen. Durch genaues Studium alter Berichte kreist Zac den möglichen Absturzort des vermissten Flugzeuges ein und reist nach Thailand.

Zac findet das Schwert, für dessen Rückgabe es 2 Millionen Dollar gibt, prügelt sich mit finsternen Amerikanern die ihm aus Geldgier den Säbel wieder abjagen wollen. Zac verteidigt seinen Besitz und bekommt es nun mit dem japanischen Yukazabō zu tun, der ebenfalls das Schwert haben will.

Im Gegensatz zu allen anderen Karatestreifen, legt Regisseur Adrian Carr Wert auf eine einigermaßen anständige Handlung. Stupide Knochenbrecheraktionen und literarische Kunstblut fehlen bei "Der Karate Champ: das Schwert des Todes" erfreulicherweise. Zwar muß der Australier Richard Norton seine vorzüglichen Kampftechniken immer noch zur Genüge anwenden, aber im Vordergrund steht der Handlungsablauf des Films. "Karate Champ" ist mit Sicherheit kein "A-Klasse"-Film, aber ein simpler Prügelstreifen ist er auch nicht. *mh*

**Regie:** Adrian Carr  
**Produzent:** John Lamond  
**Drehbuch:** James Wulf  
Simmonds

**Darsteller:** Richard Norton,  
Rochelle Ashana, Toshihiro  
Obata

**Laufzeit:** ca. 100 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren

**Videoanbieter:** New Vision  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

## VIDEOFILM



## January Man

Nick (Kevin Kline) ist ein Cop im Großstadtschmelge New Yorks. Als Polizist ist Nick einer der besten der ganzen Stadt. Leider sehen das seine Vorgesetzten nicht ganz so: Nicks unorthodoxe Methoden und sein Verhalten ist ihnen schon lange ein Dorn im Auge. Nick wird kurzerhand strafversetzt. Kaum sitzt unser Held auf seinem neuesten Posten, beginnt eine unheimliche Mordserie die Stadt in Atem zu halten. Scheinbar wahllos killt ein Wahnsinniger schöne alleinstehende Frauen mit einem blauen Schal. Nur Kinn kommt dem Killer auf die Spur. Es stellt sich heraus, daß der Mörder nach einem ganz bestimmten Muster vorgeht. Nick knackt mit der Hilfe von Freunden und einem Computer den geheimnisvollen Mord-Code des Unbekannten und stellt ihn in einem schon klassischem Show-Down.

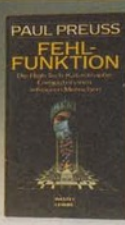
"January Man" — im Zeichen der Jungfrau" sieht im Regal der Videothek aus wie Krimidustware. Flimmert der Streifen aber erstmal über die heimische Matsche, zieht einen das Mörderdrama in seinen Bann. Gnadenlos gut ist die Besetzung dieses Films. Als Cop ist Kevin Kline ("Ein Fisch namens Wanda") allererste Ahndung und seine Partnerin Mary Elizabeth Mastrantonio ("Abyss") kann als Lockvogel für den Mörder überzeugen. Super auch der Computereffekt und Freund Nick's, der von Harvey Keitel (der Bösewicht aus "Die Hard") verkörpert wird. Übrigens wird January Mann um so aktueller, da es in New York in letzter Zeit eine Mordserie gegeben hat, die fatal an diesen Film erinnert. *mh*

**Regie:** Pat O'Conner  
**Produzent:** Norman Jewison  
und Ezra Swerdlow  
**Drehbuch:** John & Patrick  
Shanley

**Darsteller:** Kevin Kline, Susan  
Sarandon, Mary Elizabeth  
Mastrantonio, Harvey Keitel,  
Danny Aiello, Rod Steiger  
**Laufzeit:** ca. 94 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren

**Videoanbieter:** MGM/UA  
Home Video  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## BUCH



## Fehl-funktion

Die Idee des Romans ist aufregend: Das neue gentechnologische Wunder "Epicell", ein künstlich hergestellter Biochip, ergriffet Besitz vom Gedächtnis seines Erfinders. Leider hat der Autor seine biologisch-medizinischen Studien ein bißchen zu weit getrieben. Hätte er auf ein paar Fachbegriffe verzichtet, wäre die Lektüre vielleicht weniger authentisch, dafür aber etwas verständlicher geworden. *up*

**Autor:** Paul Preuss

**Titel:** Fehl-funktion

**Verlag:** Bastei

**ISBN:** 3-404-24133-9

**Preis:** 8,80

**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

## BUCH



## Airport-ratten

Koks am Flughafen — keiner weiß, woher es kommt. Privatdetektiv Duffy schleust sich als Lagerarbeiter ein; bis dahin eine klassische Geschichte. Doch hinter dem Pseudonym Dan Kavanagh verbirgt sich der hochkarätige Schriftsteller Julian Barnes. Und der schreibt sich mit seinen Duffy-Krimis einen kleinen bösen Teufel aus dem Leib. Schon das erste Kapitel schlägt an Subtilität diverse Highsmith-Romane. *al*

**ISBN:** 3-548-10185-2

**AUTOR:** Dan Kavanagh

**Verlag:** Ullstein

**Preis:** 5,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

## BUCH



## Kinder des Donners

David lebt im sonnigen Kalifornien, irgendetwas am Anfang des nächsten Jahrhunderts. David ist ein Teenager wie jeder andere — auf den ersten Blick. David ist überdurchschnittlich intelligent. David weiß, daß der Mann seiner Mutter nicht sein leiblicher Vater ist. David hat die Gabe, Menschen die sich in seiner Nähe befinden, sehr stark zu beeinflussen und diese zu Handlungen überreden, die diese Personen sonst nicht tun würden. Und vor allem — David ist nicht allein.

Hauptsächlich in England leben verstreut andere Kinder in Davids Alter, die zwar aus den unterschiedlichsten Schichten stammen, aber alle etwas gemeinsam haben: Nicht nur äußerlich ähneln sich die Teenager; alle haben, mehr oder weniger stark ausgeprägt, eine besondere Fähigkeit mit der sie Personen ihren Willen aufzwingen.

Peter Levin ist Reporter und kommt der eigenartigen Teenagerschar auf die Spur. Er verfolgt ihre Fahrten und sucht den leiblichen Vater der Kinder. In das rätselhafte Dunkel um die Absichten der Jugendlichen und die Frage, wer der richtige Vater ist, kommt am Ende des Buches ein erschreckendes Licht.

Die Welt die John Brunner in seinem Roman "Kinder des Donners" beschreibt, ist erschreckend realistisch und spiegelt unsere eigene Zukunft wider. Gegen AIDS gibt es zwar einen Impfstoff, aber den kann sich nur die wohlhabende Oberschicht leisten. Die ehemals blühende Wirtschaftsmacht England ist am Rande der Verelendung angelangt. Lokale Kriege sind auf der Welttagsordnung und in England versucht ein starker Mann mit noch stärkeren Sprüchen an die Macht zu gelangen. Wer auf der Straße nicht die Farben dieses Burschen trägt wird verfolgt und verprügelt. Ausländer sind immer größerem Haß, Bedrohungen und Handgreiflichkeiten ausgesetzt. *mh*

**ISBN:** 3-453-04266-2

**AUTOR:** John Brunner

**Verlag:** Heyne

**Preis:** 14,80 Mark

**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



▲ Wer mit spielerischen Mitteln nicht zum Erfolg kommt, setzt bei Punk Shot die Fäuste ein



▲ Eine erste Skizze zum brandheißen Adventure Space Quest IV von Sierra

Zur Abwechslung kämpft Ihr bei der Flugsimulation Stormovic nicht gegen, sondern mit der UDSSR ▶



Was? Schon wieder durchgelesen? So schnell? Dann gibt's leider erst wieder in vier Wochen Nachschub. Folgende Themen sind für die nächste Ausgabe geplant: Mit etwas Glück werfen wir einen ersten Blick auf **"Space Quest IV"**, den neuesten Streich der **"Two Guys from Andromeda"**. Flieger sollten sich auf das Nachfolgespiel zu **"LHX Attack Chopper"** freuen: Die Simulation **"Stormovic"** startet durch. Passend zur weihnachtlichen Geschenkwehle nehmen wir die wichtigsten Computertypen und Videospiele-Systeme unter die Lupe — Was soll man sich bei diesem riesigen Angebot kaufen? Spielhallenfreunden stellen wir die knallharte Basketball-Simulation **"Punk Shot"** vor. Natürlich kommen auch die Videospiele unter Euch nicht zu kurz; wir erwarten **"Strider"** für das Sega Mega Drive und **Legendary Axe 2** für die PC-Engine. Außerdem buddelt Volker schon in Stapeln von Power-Tips — kein Problem mehr mit schweren Spielen...

POWER  
PLAY

12

erscheint am

16. November 1990



# WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER

## **BONICO** Serviceline

haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel. 06107/76067  
Bitte beachten: Anfragen nur für den Heimmarkt.

Vertrieb: **BONICO**  
Am Stadtpark 12  
6052 Keltnerbach  
Tel. 06107/76060



© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD.

elite