

POWER PLAY

DM 6,50

öS 50,-/sfr. 650
Lit. 6900/hft 8,-
dkr 35,-/mkr 20,-

HUT AB VOR HATRIS

DAS NEUE SUPER-SPIEL VOM
TETRIS-ERFINDER

EXKLUSIV

DRAGON STRIKE
PROJECTYLE
RAILROAD TYCOON



KONSOLEN-KRACHER

SPLATTER HOUSE
PHANTASY STAR II

LOGO

„Knobeln ohne Ende –

Logo ist ein wahres

Suchtvergnügen
(ASM – Hit)“

„Für Strategen und
Kopfkrobaten können
wir Logo nur empfehlen.
(Power Play)“



„schwierig . . .“



„knifflig . . .“



„unlösbar . . .“



„oder vielleicht doch?!“

ZITATE ZU LOGO:

Wahnsinn oder Sucht – wer Logo spielt, muß mit allem rechnen.

(C. Borgmeier)

Knobeln ohne Ende – Logo ist ein wahres Suchtvergnügen.

(H.J. Amann/ASM)



Gesponsert von D&W,
das Erlebniszentrum für
sportliches Autozubehör
in Bochum.
Tel. 02327/3270

AMIGA
ATARI ST

Vertrieb: Bomico

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

BOMICO Serviceline



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

ATARI ST/MONO

IBM/PC

Neue Männer braucht das Land

Was ist ein Meter neunzig groß, ausgebildeter Journalist und kommt aus dem schönen Westfalen? Das kann nur Volker Weitz sein, der ab sofort in den erlauchten Kreis der Spiele-Redakteure aufgestiegen ist. Volker wird den Adventure- und Rollenspiel-Flügel in der Redaktion stärken und im Heft das Kürzel "vw" tragen — bei diesen Initialen kann man sich gegen Anspielungen nicht wehren.



Volker grinst: frisch in der Redaktion

Seine Favoriten sind "Dungeon Master", SSIs AD&D-Rollenspiele und "Zork Zero"; einem guten Geschicklichkeitsspiel ist er nicht abgeneigt. Das zeigte sich schon nach einer Woche: Volker, der neben einem C 64 ("Gute, alte Bard's Tale-Zeit...") einen Amiga ("Schön bunt") besitzt, bestellte sich sofort einen Game Boy — seitdem wird in den Mittagspausen wieder eifrig Tetris geklopft.



Martin spielt: Hatris, das neue Suchtspiel

Wenn sich in den nächsten Monaten eine weibliche Stimme mit "Sablowski, Redaktion POWER PLAY, guten Tag" meldet, so habt Ihr unsere zweite "Verstärkung" an der Strippe. Susan kümmert sich ab sofort tapfer um Eure Leserpost, die sich in der Redaktion inzwischen waschkörbeweise stapelt — allein im letzten Monat erreichte der Power-Tips-Stapel die stattliche Höhe von einem Meter.



Julia bringt mit: "Railroad Tycoon" legt die Redaktion lahm



Susan sichtet: Die Leserpost stapelt sich

Auch diesen Monat wurde eifrig gespielt: Julia Coomes von Microprose kam zu Besuch in die POWER PLAY-Redaktion. Neben dem heißersehnten "Railroad Tycoon" brachte sie eine Menge interessanter Neuerscheinungen (zu lesen auf Seite 22) mit. Seitdem ist in der Redaktion das Eisenbahn-Fieber ausgebrochen. Michael, Heinrich und Anatol hat's besonders böse erwischt: "Es ist wieder 7 Uhr morgens geworden — dafür hab' ich Italien vernetzt." Martin dagegen erwischte die Faszination bei "Hatris", dem neuesten Streich des "Tetris"-Erfinders. Einen Test findet Ihr auf Seite 132.

Daß unsere Producerin Ulli ein Händchen für Farbe und Pinsel hat (kein Wunder, sie ist ausgebildete Kunsterzieherin), wußten wir schon lange. Doch wir staunten sehr, als in der Redaktion plötzlich über ihrem Schreibtisch ein schönes, modernes Bild hing: Nach ihrem wohlverdienten London-Urlaub stellte Sie sich ein Wochenende an die Staffelei — ihre "Englischen Impressionen" wollen wir Euch nicht vorenthalten.



Ulli malt: ein neues Leinwand-Werk unserer Producerin

Einen bunten Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



SPLAT!

132 Hut ab vor Matris:
Das neue Spiel vom Tetris-Erfinder

129 Nichts für zarte
Gemüter: der Grusel-
schocker Splatterhouse ▶



Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Das Spiel zum Film: Spectrum Holobytes Flight of the Intruder	12
■ Start frei: Electronic Arts lüftet den Vorhang um sein neues Fantasy-Sportspiel Projectyle	14
Das 3D-Wunder der Star-Wars- Macher ist im Anrollen: Killing Cloud	16
Simulationsexperten aufge- paßt: Microprose startet neue Sensationen	18
Crème de la crème	90
Neues aus der Comicszene	40
Musik, Bücher, Filme	38

Story

Läßt sich in die Karten schau-
en: Bob Jacobs, Präsident von
Cinemaware 86

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	20
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	37
Euer Forum: Club-Ecke	42
Leserbriefe	44
Ataris farbiger Taschenspieler zu gewinnen	50
Highscore: Hall of Fame	85
Inserentenverzeichnis	91
Impressum	91
Starkiller: Liebesgrüße aus Ranarama	88
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134

Unter der Lupe

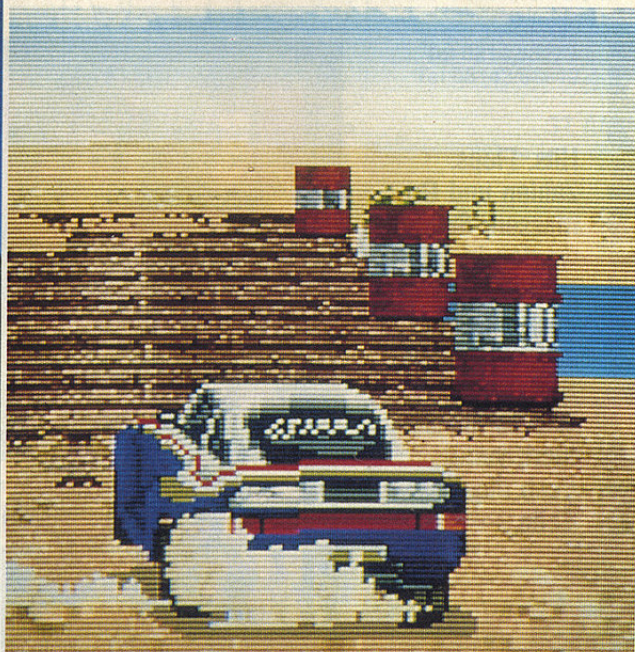
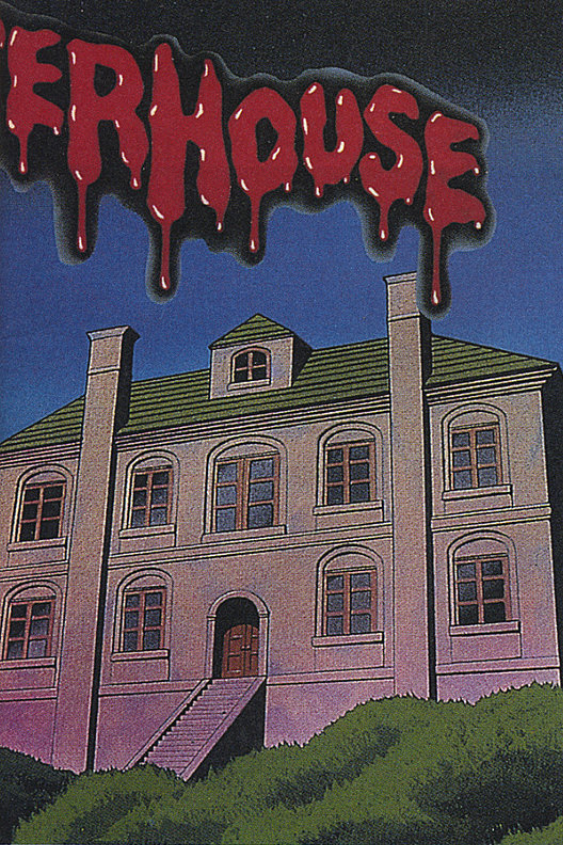
Actiontausch: Ballerexperte
Henrik Fisch testet
34 Actionspiele 120

Computerspiele- Tests

■ Railroad Tycoon	22
■ Dragon Strike	24
Wolfpack, Heavy Metal	26
Power Boat, USS John Young	28
Legend of Fairghail	30
Dragon Flight	32
Sorcerian	33
Loom	103
Chronoquest II, Hammerfist	35
Impossamole, Dan Dare III	106
Resolution 101, Ninja Spirit	108
Italy 1990; Hot Rod	109
International Championchip Wrestling, Gravity	110
Warhead	112
Rotox, Sonic Boom	113
Intact, Time Soldiers	114



22 Eisenbahnspielen mal ganz
anders: Railroad Tycoon



8 Über Big Run und andere Umsetzungen gibt's mehr im Aktuellteil

Kurztests- Videospiele

Assault Suit Leyons, Air Diver	119
American Baseball, Flipull	119
Quarth, King of Casino	119
Devil Hunter, Be Ball	119

Automatenspiele- Tests

■ Im Schatten von Hatris: 1941 und Colums	132
--	-----

Power-Tips

Computerspiele Tips

Super Cars	54
It came from the Desert	55
Infestation	56
The Colonels Bequest Teil 1	56
Hero's Quest I	57
Chaos strikes back	59
Nuclear War	60
Budokan	60
Stunt Car Racer	61
Bloodwich, Data-Disk Vol. 1	62
Xenon 2 — Megablast	64
Champions of Krynn	64

Das Ende des Lords Chaos	66
Warhead	68

Populous "The Promised Lands"	68
----------------------------------	----

Poke Ecke: Dogs of War, Jumping Jack Son, The Untouchables, X-Out, Fighter Bomber, Ninja Warrior's, Dyter 07	69
--	----

Dr. Bobo antwortet: Neuromancer, Police Quest II	69
--	----

Videospiele-Tips

Simon's Quest, Wonderboy III	70
Tennis Ace	71

Psycho Fox, Sokoban, Gates of Zendocon, Kid Icarus, Battle Ace, Super Hang On	72
--	----

Dungeon Explorer, Darius, Ghouls'n Ghosts	74
--	----

Tetris, Power Strike, After Burner, Atomic Robo Kid, Wonderboy III	75
--	----

Starflight 1, Teil V	76
Battle of Britain, Teil II	79

■ Titelthemen

Kurztests

Wild Life, Highway Patrol	116
Lords of War, Astate	116
Bubble Plus, Escape	116
Crack Down, Blue Angels	116
E-Motion, Space Rogue	117
The Third Courier, Leisure Suit Larry III	117
Manhunter 2, The Third Courier	117
Bubble Plus, Atomix	117
Infestation, TV Sports Football	118
E-Motion, Das Haus	118
Centrefold Square, Pipe Mania	118
Powerdrome, Kult	118

Videospiele-Tests

Final Blow, Darwin	127
■ Phantasy Star II	128
■ Splatter House	129
Psycho Chaser, Formation Armed F	130
Football, Fighting Golf	131

90

DIE WERTUNGEN

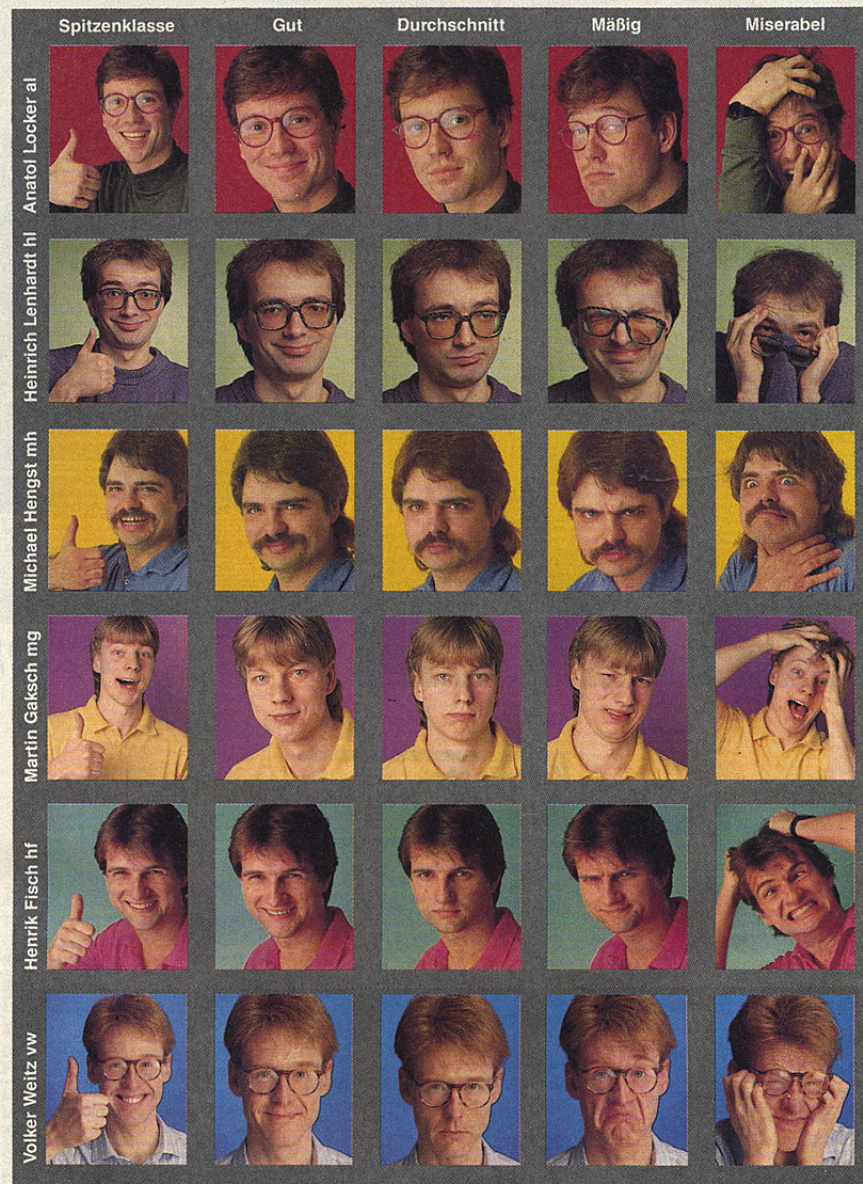
Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik-Wertung** werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

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

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den



Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.

2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

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

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

5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-

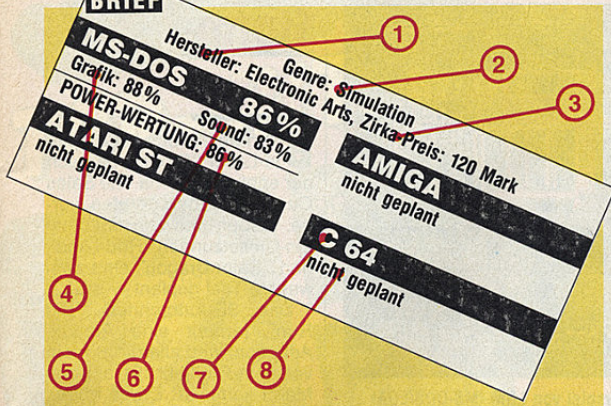
DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Piepser.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der **POWER-WERTUNG** für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-

STECK BRIEF



Oben ist ein Muster des **POWER PLAY**-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet Ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

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. Ihr könnt 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. *hl/hl/mg*

Software-Liebliche

Momentan spielt...

...Anatol Locker

"Ultima VI" (MS-DOS), "Puzzle Boy - Kwirk" (Game Boy), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Nemesis" (Game Boy), "Tetris" (Game Boy)

...Michael Hengst

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Dragon Flight" (Atari ST), "Nemesis" (Game Boy)

...Martin Gaksch

"Phantasy Star II" (Mega Drive), "Klax" (Atari ST, Arcade), "Quarth" (Game Boy)

...Henrik Fisch

"Super Darius" (PC-Engine), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Legend of Fairghall" (Amiga)

...Volker Weitz

"Super Mario Land" (Game Boy), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Ultima VI" (MS-DOS)



Das obige Pattern 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.

Wial

Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

C64

4th DIMENSION	45,90
AIRCRAFT MARINE CORPS DT.	37,90
ATOMIX	37,90
CABAL	37,90
CARRIER COMMAND DT.	44,90
CASTLE MASTER DT.	37,90
CHAMPIONS OF KRYNN	59,90
CLOUD KINGDOMS	39,90
CRACKDOWN DT.	37,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERBALL	36,90
DAN DARE 3	37,90
DEFENDER OF THE EARTH DT.	39,90
DIE HARD *	49,90
DRAGON SPIRIT DT.	35,90
DRAGON WARS	38,90
EDITION ONE DT.	45,90
EPYX 21	45,90
F14 TOMCAT	38,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90
GRAVE YARD	52,90
GREAT COURTS DT.	54,90
HAMMERFIST	36,90
HEAVY METAL *	39,90
HOT ROD	37,90
IMPOSSAMOLE	37,90
IRON LORD DT.	38,90
ITALY 1990 DT. US Gold	49,90
IVANHOE *	36,90
KLAX *	37,90
MANCHESTER UNITED	37,90
NIGHT & MAGIC	49,90
MILESTONES DT.	39,90
NINJA SPIRIT DT.	37,90
OLYMPIUM DT.	36,90
TRACON THUNDERBOLD DT.	37,90
P 47 THUNDERBOLD DT.	38,90
POWERBOAT	47,90
POWERDRIFT	36,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
SHINOBI DT.	37,90
SLY SPY *	37,90
SONIC BOOM	37,90
SPACE HARRIER 2	38,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STARTRASH DT.	33,90
TEST DRIVE - MUSCLE CARS	25,90
TURRICANE	37,90
TV SPORTS FOOTBALL	49,90
USS JOHN YOUNG	29,90
VENDETTA *	49,90
X-OUT DT.	37,90

IBM

A-10 TANK KILLER	89,90
ATOMIX DT.	59,90
BALANCE OF PLANETS	89,90
BERLIN 1948 DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	65,90
CARFLIGHT	69,90
CENTURION DEFENDER OF ROME	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CHRONOQUEST 2	72,90
CODENAME ICEMAN	99,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
CYBERBALL	59,90
DAN DARE	37,90
DUNGEON MASTER DT.	99,90
ELVIRA DT.	59,90
ESCAPE FROM HELL DT.	65,90
FLIGHT OFF ICEHOCKEY	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	65,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
HARPOON	99,90
HEAVY METAL *	65,90
HEROES QUEST	97,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
KINGS QUEST 5	89,90
KLAX	69,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LOW BLOW	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MIGHT & MAGIC 1	74,90
MIGHT & MAGIC 2	74,90
MURDER CLUB *	68,90
PIPE MANIA DT.	65,90
PIRATES	61,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	39,90
POWERBOAT *	65,90
POWERROME DT.	65,90
RAILROAD TYCOON *	84,90
RINGS OF MEDUSA DT.	65,90
SHERMAN M4	65,90
SHINOBI	65,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SKI OR DIE	65,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	489,90
STARFLIGHT 2	65,90
TANK	72,90
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	35,90
THEIR FINES HOUR	69,90
THEME PARK	74,90
TRACON EUROPE	109,90
ULTIMA 6	72,90
WOLF PACK	87,90
XENOMORPH	69,90

Disk

688 ATTACK SUBMARINE	65,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	79,90
ASTRO MARINE CORPS DT.	49,90
ATOMIX	54,90
B.A.T.	72,90
BERLIN EAST VS BERLIN WEST DT.	64,90
BLADE WARRIOR	59,90
BRAIN BLASTER	a. a. a.
BUDOKAN	65,90
CADAVER *	65,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90
CHRONOQUEST 2	72,90
CLOUD KINGDOMS	63,90
COLORADO	59,90
CYBERBALL	54,90
DAMOKLES *	65,90
DAN DARE 3	54,90
DEFENDER OF THE EARTH	54,90
DIE HARD DT.	64,90
DRAGON FLIGHT DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
ELVIRA DT.	79,90
E-MOTION	49,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER *	64,90
ESCAPE FROM THE PLANET...	63,90
F16 COMBAT PILOT DT.	49,90
F-29 RETALIATOR	61,90
FIRE AND BRIMSTONE *	64,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
GRAVITY DT.	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90
GREG NORMAN GOLF	64,90
HAMMERFIST	65,90
HEAVY METAL *	59,90
HEROES QUEST	89,90
HOT ROD	59,90
IMPERIUM	65,90
IMPOSSAMOLE	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
ITALY 1990 US Gold	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	74,90
IT GAME SCENERY DISK DT.	69,90
IVANHOE	49,90
JUMPING JACK SON DT.	49,90
KID GLOVES	59,90
KLAX	49,90
KNIGHTS OF CRYSTALLION	49,90
LAST PATROL	49,90
LEISURE SUIT LARRY 3	85,90
LOOM DT.	65,90
LOO DT.	65,90
LORDS OF WAR	54,90
LOST DUTCHMAN MINE	49,90
MAGIC JOHNSON	59,90
MANCHESTER UNITED DT.	a. a. a.
MATRIX MARAUDERS *	59,90
MIDWINTER DT.	64,90
NECRONOM *	a. a. a.
NINJA SPIRIT DT.	65,90
NUCLEAR WARS	59,90
PINBALL MAGIC	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	69,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PREMIER COLLECTION 3 DT.	75,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
RAINBOW ISLAND	59,90
RESOLUTION 101	a. a. a.
RISK	54,90
ROCK N ROLL DT.	59,90
SHERMAN M4	65,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SKATE WARS DT.	65,90
SKIZO	59,90
SLY SPY *	49,90
SONIC BOOM	59,90
STARFLIGHT	59,90
STARTRASH DT.	45,90
SUPER CARS	49,90
SURVIVOR *	59,90
TEENAGE MUTANT	69,90
TENNIS CUP DT.	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TRIAD 3 *	74,90
TURRICANE DT.	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT.	74,90
TOYTOTTES	54,90
USS JOHN YOUNG	64,90
WARHEAD DT.	59,90
WESTPHASER	49,90
WINDWALKER	69,90
WORLD BOXING MANAGER	49,90
XENOMORPH	59,90
ZOMBIE DT.	64,90

ST AMI

AMIGA ZUBEHÖHR

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

AMIGA PREISHITS

ACTION SERVICE	19,90
ITALY 90	29,90
PACMANIA	28,90
PROTECTOR	17,90
ROCKSTAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SCREAMING WINGS	17,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertypus angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

Starker Tobak

Kurios, kurios: Von der Zigarettenmarke "L&M" gibt es jetzt ein Computerspiel. In Zusammenarbeit mit Deutschlands renommiertem Softwarehaus Rainbow Arts entstand das Abenteuerspiel "Sunny Shine", das zum Preis von je 59 Mark für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs angeboten wird. Die Handlung ist nicht ganz so verräuchert, wie manch einer angesichts des Herstellernamens befürchten könnte. Zwar taucht hier und da ein L&M-Logo Product-Placement-like im Hintergrund auf, doch das dreht sich im wesentlichen um ein schickes Auto, hinter dem der Titelheld her ist. Um an das Geld für die Superkarre zu kommen, muß Sunny in verschiedenen Szenen ein paar leicht verdäuliche Adventure-Puzzles lösen. Das Pro-



"Sunny Shine" ist das erste Computerspiel von L&M (MS-DOS/EGA)

gramm ist komplett in Deutsch und durch ein komfortables Menüsystem besonders einfach zu bedienen. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig: Auch Computerneulinge sollen mit dem Spiel zurecht kommen, während fortgeschrittene Abenteurer wohl etwas unterfordert werden. *hl*

geschrittene Action-Experten setzen ihn ein, um damit Schüsse abzuwehren. Stattliche Angriffsformationen und tonnenweise Extras dürfen natürlich nicht fehlen. Zuständig für die Computer-Umsetzung (soll im Herbst für Amiga, ST und C 64 erscheinen) ist niemand anderes als die Programmier-Truppe Random Access, die den Hit "Silkworm" schufen. *mg*

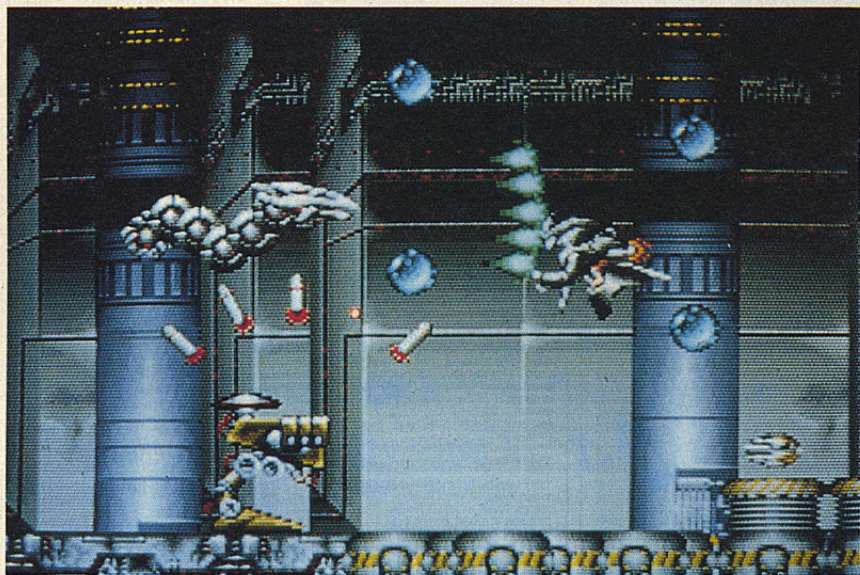
Drachen-Dresche

Unter dem neuen Label Storm veröffentlicht die englische Firma The Sales Curve im Herbst "Saint Dragon". Eifrigere Spielhallenbesucher werden sich an das pfliffige Action-Spektakel von Jaleco bestimmt erinnern können.

Auf der Suche nach dem Papi-Drachen müssen sechs horizontal scrollende Level gemeistert werden. Ungewöhnlich ist die Form Eures "Raumschiffes": Es sieht aus wie der Kopf eines Drachens, an dem ein längerer Schwanz hängt. Fort-



Feuer frei für "Saint Dragon"



An der Spielautomaten-Umsetzung des furiosen Baller-Spektakels "Saint Dragon" wird zur Zeit eifrig gearbeitet. Das Bild zeigt das Arcade-Original.

Storm- Sturm

Bahn frei für das neue Spiel-Label "Storm", das von der englische Firma The Sales Curve ins Leben gerufen wurde. Neben den Spielautomaten-Umsetzungen "Rod-Land" und "Saint Dragon" sind zwei weitere Titel geplant.

Das 3D-Autorennen "Big Run" (erneut eine Arcade-Adaption) wird allerdings nicht vor dem Frühjahr '91 auf den Markt kommen. Etwas früher, genauer gesagt im Oktober, soll der Baller-Knaller "Swiv" erscheinen. Das Programmier-Team Random Access (die Macher hinter "Silkworm"), die zur Zeit eifrig daran programmieren, will mit diesem vertikal scrollenden Action-Spektakel "Xenon II" ans Leder. An Bord eines Jeeps oder Helikopters feuert Ihr Euch durch einen gigantischen Level. Da von Diskette geladen wird, während man spielt, wird einem keine Ruhe gegönnt. *mg*

Feuer- Fehler

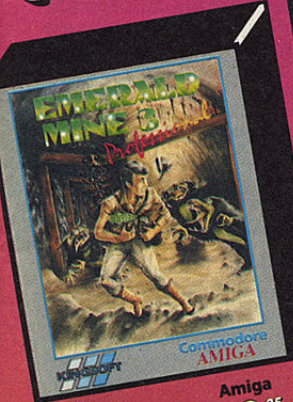
Firebird hat sich unseren Testbericht zu "Fire and Brimstone" zu Herzen genommen: Der von uns hart kritisierte Schwierigkeitsgrad wurde in letzter Sekunde noch verändert. Das hat natürlich zur Folge, daß unsere POWER-WERTUNG nicht mehr stimmt. Deshalb folgt in der nächsten Ausgabe der korrigierte Fire and Brimstone-Test. Bis dahin ist auch die Amiga-Version bei uns eingetroffen. *mg*

Frankreich- Fracht

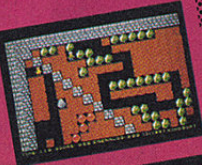
Florence de Martino, Presseverantwortliche der französischen Software-Firma Loricels, kam auf einen Sprung bei uns in der Redaktion vorbei. Im Gepäck hatte sie Demos und Informationen über neue Spiele, die dieses Jahr erscheinen sollen.

Als nächstes wird das Schneemobil-Rennen "Harris-

allkauf PRÄSENTIERT TOP-HITS VON KINGSOFT



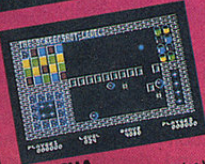
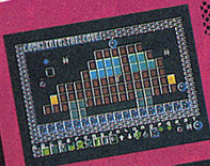
Amiga
29.⁹⁵



EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL
Viele tausend begeisterte Emerald Mine-Spieler haben eigene Level entworfen, ausprobiert, verbessert, ausprobiert, verbessert, ... - hier ist das Ergebnis: Die besten und spannendsten Level aller Zeiten. Über 100 hervorragend ausgestattete Level für 1 oder 2 Spieler warten auf alle Emerald Mine-Fans - sie werden nicht enttäuscht sein!



C-64 Disk **39.⁹⁵**
Amiga **59.⁹⁵**



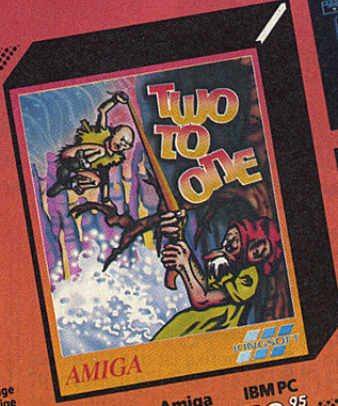
GOTCHA
Im Jahre 2064 entdecken Sie eine Welt, in der Sie mit Ihrer Sonde radioaktive Blöcke in Antimaterie verwandeln müssen.
"SUPER! Gotcha hast fast den Suchtkoeffizienten erdelt müssen."
"SUPER! Gotcha hast fast den Suchtkoeffizienten erdelt müssen." Programmierer Oliver Kirwa hat eines "Boulder Dash". Programmierer Oliver Kirwa hat eines völlig neue Spielidee beschert - und das passiert in dieser Branche bekanntlich selten. Endlich wieder ein tolles Geschicklichkeitsspiel für den C-64. (Powerplay)



Amiga
59.⁹⁵



TURN IT
© Tale Software
Das Strategiespiel für Tüftler, Gestresste, Geduldige und Ungeduldige, Denker, Klar-, Weit- und Umsichtige und ...
"SUPER! 'Aha, Memory mit Sonderregeln. Fünf Minuten Zeit, jetzt spiel' ich schnell eine Runde, dachte ich beim ersten Test. Doch das 'schnell' war ein absoluter Trugschluss: Vier Stunden später riß ich meine schmerzenden Augen und schaltete den Amiga ab. TURN IT ist ein Suchtspiel par excellence. Es sieht harmlos aus, hat aber mächtig Pfiff." (Powerplay)



C-64 Disk **39.⁹⁵**
Amiga **59.⁹⁵**
IBM PC **59.⁹⁵**



TWO TO ONE
Hier müssen Sie mit einem Zauberstab verschiedene Uhren, in denen Zeitbomben ticken, aufsameln. Dabei dürfen Sie natürlich nicht an einem der zahlreichen Hindernisse anstoßen, die Ihnen den Weg versperren. Besondere Raffinesse und Koordination ist im Zweispieler-Modus gefragt, da hier jeder Spieler ein Ende vom Zauberstab kontrolliert. Ohne genaue Absprache und perfektes Timing zerplatzt Ihr Zauberstab schneller als erwartet. (Powerplay)
"Spielerisch originell." (Powerplay)



Amiga
69.⁹⁵

POWERPLAY HITS

Eine Spielesammlung der Extraklasse, speziell zusammengestellt von der Powerplay-Redaktion, die vier ihrer Lieblings-Hits ausgewählt hat:

EMERALD MINE

"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut."

GRAVITY FORCE

"Alleine ist's schon witzig, aber erst zu zweit entfaltet Gravity Force seine wahren Qualitäten."

MANIAX

"Spielt sich ausgesprochen frisch - den zahlreichen Extras und den schönen Grafiken sei Dank."

SCORPIO

"Scorpio ist im Moment eines der besten Ballerspiele für den Amiga."

Exklusiv-Vertrieb
in Österreich:
KARASOFT

Sie erhalten diese Produkte in allen Filialen von
allkauf und **FOTO**

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

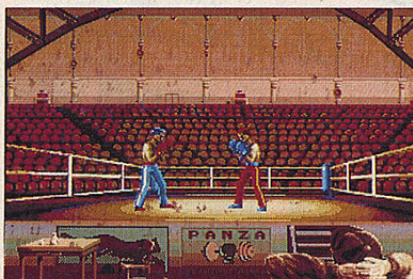
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

cana" in die Läden kommen. Zwölf Level, 20 Gegner und schnuckelige Schneelandschaften werden geboten. Die 3D-Grafik ist ordentlich flott und macht Appetit auf mehr. Als besonderen Gag kann man einen eingebauten Videorecorder einschalten und so später seine Schneemobil-Künste beliebig oft betrachten.

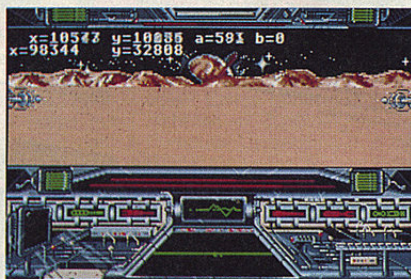
Ebenfalls neu sind das horizontal scrollende Autorennen "Outboard", das Action-Spektakel "The Magician", das 3D-Action-Adventure "Dark Sat" und der Geschicklichkeits-Test "Bumpy". Besonders gespannt darf man auf den "Skweek"-Nachfolger



Schneemobil-Rennen in 3D: Harricana (ST)



Links sieht Ihr das Sportspiel "Panza Kickboxing", rechts das 3D-Action-Adventure "Dark Sat" (ST)



"Superskweek" sein. Über 100 Level, ein Zwei-Spieler-Modus sowie Extras, die man in Shops erstehen kann, werden erwartet. All diese Programme kommen für alle populären Systeme und sollen im Lauf des Jahres erscheinen.

Um der Spieleflut Herr zu werden, hat Loricels ein neues Label gegründet. Unter der "Futura"-Flagge werden in Zukunft anspruchsvollere Programme veröffentlicht. Darunter befinden sich die Kickboxing-Simulation "Panza Kickboxing", die mit herrlich animierten Boxern aufwartet und das Weltraum-Strategie-Spiel "Starvega". Während sich nur die MS-DOS-Besitzer im All vergnügen dürfen, ist der Boxing für fast alle Computer-Fans geöffnet. *mg*

Prügel-Panik

In Amerika ist das Nintendo-Modul "Double Dragon II" von Acclaim im Moment der Superhit. Trotz der Lieferengpässe wird die Arcade-Umsetzung im Herbst ebenfalls in Deutschland erscheinen. Bis zu zwei Spieler dürfen sich bei der grafisch aufwendigen und neun Level langen Prügelorgie gleichzeitig austoben. Im Vergleich zum Vorgänger ist das Repertoire an Schlägen kräftig aufgestockt worden. Außerdem liegen auf den Straßen Messer, Handgranaten, Peitschen und andere "Gebrauchsgegenstände" griffbe-

reit herum. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Kohorten-Kampf

Ben Hur hatte es in dem schaukelnden Streitwagen nicht leicht — das stellt man in dem Wirtschafts- und Strategie-Mix "Centurion: Defender of Rome" schnell fest. Die Entwicklung des neuesten Spiels vom "Defender of the Crown"-Programmierer Kellyn Beeck, das zuerst "Caesar", dann "Emperors of Rome" hieß, geht jetzt in die letzte Runde. Wagenrennen sind hier genau-

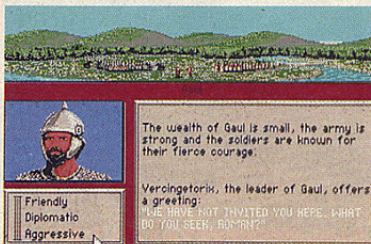
so an der Tagesordnung wie Gladiatorenkämpfe oder Seeschlachten — ein Stückchen Geschichte zum Nachspielen, historisch akkurat wie die Krautworte des Lateinpaukers. Erobern Sie Länder, kämpfen Sie mit den unbeugsamen Galliern und spielen Sie Cleopatra eine Schlange zu. Es kommen alle Feldherren vor, die man schon in der Schule gerne in die Wüste schicken wollte. Das Spiel erscheint für MS-DOS-PCs und kostet ca. 100 Mark. *al*

Beast-Beißer

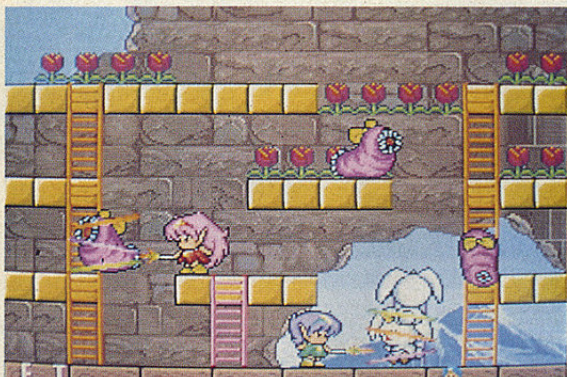
Mit einer Knarre unter dem Arm spaziert ein unerschrockener Kämpfer durch verschiedene Urwaldlandschaften und schlägt sich mit unfreundlichen Kreaturen herum. Das Szenario von "A.M.C." (Astro-Marine-Corps) ist zwar nicht neu, dafür verspricht die Grafik einige Leckerbissen. Ähnlichkeiten mit "Shadow of the Beast" sind nicht zu übersehen. Wer einen Amiga, ST oder C 64 zu Hause stehen hat, der darf auf das neueste Werk der spanischen Firma Dinamic (bekannt durch die "Moves"-Spiele) gespannt sein. *mg*

Flower-Power

Nach Bub und Bob (die Hauptakteure von "Bubble Bubble") wollen nun Tam und Rit die Fans von niedlichen Geschicklichkeitsspielen begeistern. Die beiden trifft man im neuen Jaleco-Automaten "Rod-land" an, der zur Zeit von Storm (ein neues Label der englischen Firma The Sales Curve) für Amiga, ST und C 64 umgesetzt wird. Ausgerüstet



Drei Schnappschüsse von Electronic Arts' "Centurion: Defender of Rome" (MS-DOS/VGA)



Plattform-fit mit Tam und Rit aus dem Spiel "Rod-Land" (Arcade)



Die gute Fee aus dem putzigen "Rod-Land"

Klassen-Bester

Spät, aber gründlich: Die Auswertung der Leserwahl "Bestes Computerspiel 1989" ist abgeschlossen. Den begehrten Titel heimste der Favorit "Populous" von Electronic Arts ein — und das mit riesigem Vorsprung. Herzlichen Glückwunsch an Electronic Arts und die Programmierer von Bullfrog. Grund zur Freude haben auch zehn Leser, die als Gewinner ermittelt wurden. Sie erhalten in Kürze je das Wunschspiel, das sie auf ihren Postkarten angegeben haben. Die Gewinner sind:

Alexander Ertel, Bischofshelm
Joachim Fink, Hennef
Heiko Gastadello, Wiesbaden
Matthias Maier, Elchingen
Sven Offermann, Hamburg
Markus Peschl, Castrop-Rauxel
Sven Reuter, Schwann
Jochen Schmidt, Ebsdorfergrund
Christoph Staroszyński, Duisburg
Christian Teichmann, Göttingen

Hier ist nun die Rangliste Eurer beliebtesten Spiele. Nach dem Spielnamen und dem Hersteller ist jeweils angegeben, wieviel Prozent der Stimmen ein Programm für sich verbuchen konnte. *hl*

mit dem "Stab von Sheesana-mo" und einem Paar magischer Schuhe wird gegen Haie, Kaninchen und Seehunde gekämpft. Dabei sollte man nicht vergessen, eifrig Blumen zu sammeln. Erst wer alle Pflanzen eingeheimst hat, darf den nächsten Level in Angriff nehmen.

Die Schuhe erweisen sich im weiteren Spielverlauf als mächtig praktisch. Auf Wunsch erscheint eine Leiter, die als letzter Ausweg vor heranstürzenden Feinden dienen kann. Bevor Tim und Rit auf Blumensuche gehen, wird allerdings noch mancher Blumenstrauch verwelken. Vor dem Frühjahr '91 solltet Ihr mit dem Plattform-Spaß besser nicht rechnen. *mg*

BOMICO-NEWS

Wußten Sie, daß

... SIM-City

auf dem Amiga auch mit 1/2 MB gespielt werden kann und für alle Systeme mit deutscher Anleitung ausgestattet ist?

... TIE BREAK

natürlich auch eine deutsche Anleitung hat?

... Drakkhen

Ihnen eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung garantiert?

**FÜR UNS IST ES
EINE SELBST-
VERSTÄNDLICHKEIT!**

Deshalb achten Sie darauf: Alle original **BOMICO**-Spiele haben einen original **BOMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

1. Populous	Electronic Arts	(31,3 %)
2. Indiana Jones Adventure	Lucasfilm Games	(17,9 %)
3. Xenon II	Imageworks	(4,3 %)
4. Kick Off	Anco	(3,4 %)
5. Their finest Hour	Lucasfilm Games	(3,0 %)
6. Grand Prix Circuit	Accolade	(2,8 %)
7. F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	(2,6 %)
8. Leisure Suit Larry II	Sierra	(2,6 %)
9. Zak McKracken	Lucasfilm Games	(2,3 %)
10. Rock'n Roll	Rainbow Arts	(2,1 %)
11. Oil Imperium	Reline	(2,0 %)
12. TV Sports Football	Cinemaware	(2,0 %)
13. Dungeon Master	FTL	(1,7 %)
14. New Zealand Story	Ocean	(1,7 %)
15. Sim City	Maxis/Infogrames	(1,7 %)

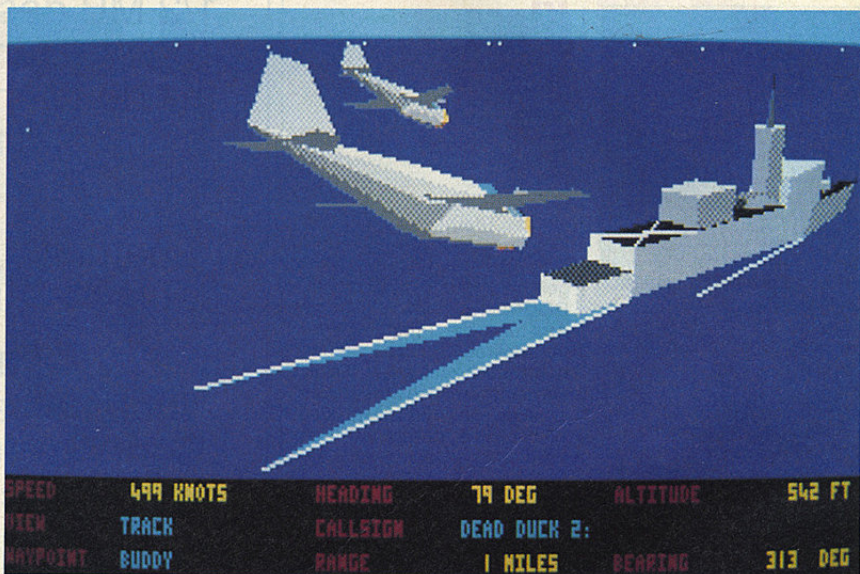
Im Anflug auf Ihren Computer: Der neue Knüller aus der Simulations-Schmiede Spectrum Holobyte. Bessere Grafik, ausgefeilte strategische Planung. Die A6-Intruder läßt keine Wünsche offen.



Das Briefing vor dem Abflug (MS-DOS/VGA)

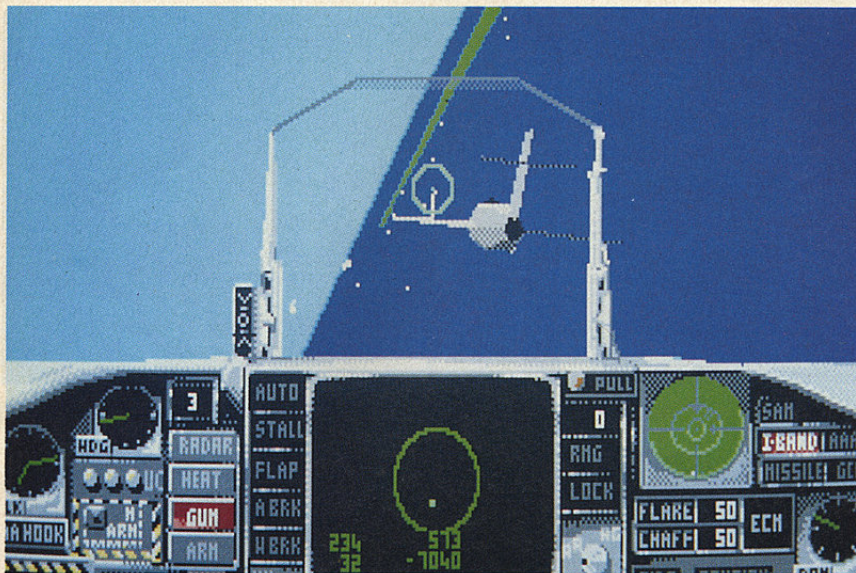
Mit schneller 3D-Grafik, ausgezeichnetem Sound und einem äußerst realistischen Fluggefühl wurde "F-16 Falcon" eine der erfolgreichsten Simulationen des Jahres 1989. Die Programmierer von Spectrum Holobyte ruhen sich jedoch nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern werkeln bereits an der nächsten Flugsimulation. Pünktlich zum Start des Films "Flight of the Intruder" (mit William Dafoe und Brad Johnson in den Hauptrollen) in Amerika, wird das gleichnamige Computerspiel erscheinen. Basierend auf dem Buch des Vietnamveteranen und ehemaligen Kampfpiloten Stephen Coonts, spielt "Flight of the Intruder" im Vietnam des Jahres 1972, zu einer Zeit, als die amerikanische Niederlage schon abzusehen war. Einer der letzten Versuche, den anrückenden Vietcong aufzuhalten, war die "Linebacker Campagne", die die nord-vietnamesischen Nachschublinien bombardieren und zerstören sollte. Präsident Nixon hoffte, auf diese Weise, den Vietcong doch noch zurück an den Verhandlungstisch zu zwingen.

In "Flight of the Intruder" übernimmt man die Rolle eines dieser Bomberpiloten. An Bord einer A 6-Intruder oder einer F 4-Phantom heißt es, ins nord-vietnamesische Hinterland zu fliegen und Straßen und Stellungen anzugreifen. Der wahrscheinlich größte Unterschied zwischen "F-16 Falcon" und "Flight of the Intruder" ist, daß die neue Simulation dem Spieler die Möglichkeit gibt, bis zu acht verschiedene Maschinen gleichzeitig zu kontrollieren. Da die Intruder nur begrenzt luftverteidigungsfähig war, wurde sie während der gesam-

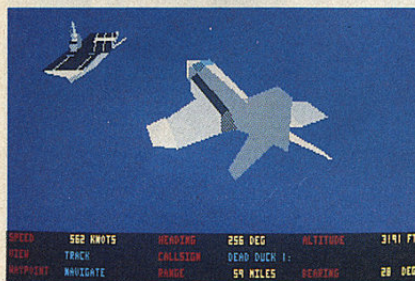


Zerstörer mit fliegender Begleitung. Was die Burschen wohl im Schilde führen? (MS-DOS/VGA)

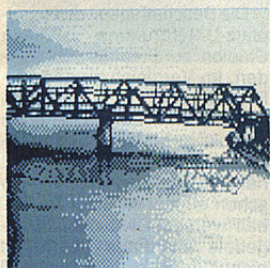
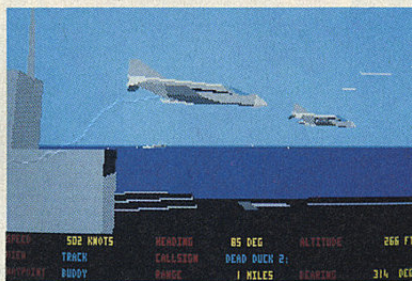
Flight of the Intruder



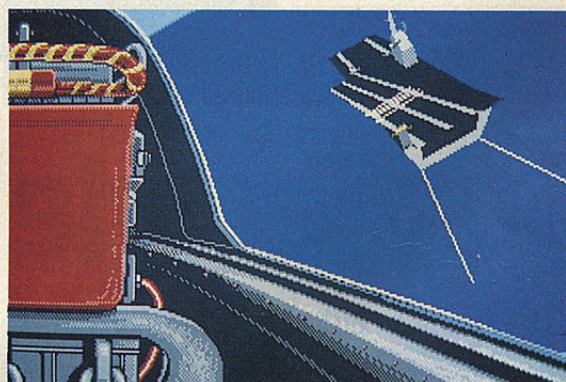
Eine MIG im Head-Up-Display. Jetzt nur ruhig Blut und gut gezielt. (MS-DOS/VGA)



Im Landeanflug auf den Träger. Die Blickwinkel lassen keine Wünsche offen. (MS-DOS/VGA)



Nächstes Ziel: Than Hoa Bridge (MS-DOS/VGA)



Ein forscher Blick über die Schulter des Piloten (MS-DOS/VGA)

ten Mission von mindestens einer Phantom begleitet. Auch in der Simulation kann der Spieler jederzeit zwischen den Maschinen wechseln und die Begleitstaffel bis auf sieben Phantoms erhöhen, in die man während des Flugs umschalten kann.

Obwohl Spectrum Holobyte eine amerikanische Firma ist, wird "Flight of the Intruder" von einem Team englischer

Programmierer entwickelt. Rowan Software war für die Atari ST- und Amiga-Konvertierungen von "F-16 Falcon" verantwortlich und wurde von Spectrum Holobyte beauftragt, alle Versionen von "Flight of the Intruder" zu entwickeln.

Rod Hyde, Direktor von Rowan Software, meint zu dieser Herausforderung: "Wir wollten eine Simulation konzipieren, die den unterschiedlichsten Charakteren Spaß macht. Da gibt es die Leute, die einfach nur herumfliegen und sich die

Landschaft ansehen wollen, zum anderen die Simulations-Experten, die sich schon aufregen, wenn eine Schraube nicht am richtigen Platz sitzt. Wir haben versucht, beide Extreme zu berücksichtigen."

Wer lieber zuschaut, muß den Joystick überhaupt nicht anfassen, jede Mission kann man sich von Anfang bis Ende im Auto-Modus anschauen. Start und Landung können vom Computer übernommen werden und eine Fülle anderer Parameter passen die Simulation den persönlichen Leistungen an. Laut Rod ist "Flight of the Intruder" viel flexibler als der Vorläufer "F-16 Falcon". Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigert sich mit den Fähigkeiten des Piloten. Auch in Sachen "Orientierung im Raum" hat das neue Programm zugelegt. Insgesamt stehen 16 Blickwinkel zur Auswahl. Der unrealistische Blick nach hinten wurde vollständig weggelassen (wer hat schon Augen im Hinterkopf), dafür besteht jetzt die Möglichkeit, 45 Grad schräg zur Seite zu blicken. Auch der Blickwinkel des Waffenoffiziers, der neben dem Piloten sitzt, ist abrufbar. Natürlich lassen sich die Maschinen von außen betrachten, von Bord des Flugzeugträgers oder aus der Zielsicht.

Für Rowan Software war Realitätsnähe oberstes Gebot. Deshalb studierte man stapelweise militärische Handbücher. Vera Piquer, sie codierte die Flugmodelle für "Flight of the Intruder", hatte besondere Probleme. Es war nicht ganz einfach, die benötigten, technischen Parameter und Wertetabellen zu besorgen (Flugzeughersteller lassen sich nicht gerne in die Karten schauen).

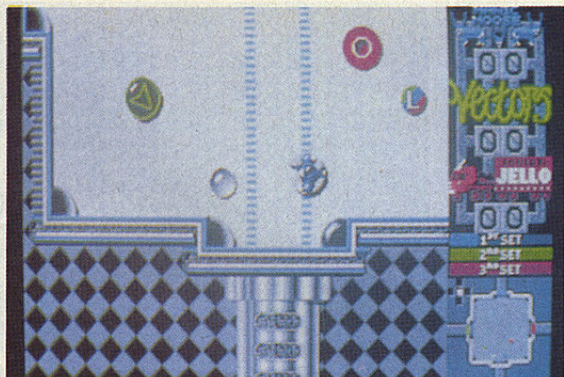
Die gute Zusammenarbeit zwischen Runcorn Software und Spectrum Holobyte war deshalb besonders wichtig. Viele offene Fragen konnten die amerikanischen Kollegen vor Ort lösen — man hat so seine Beziehungen. Sie schicken regelmäßig Memos an die englischen Programmierer. Jedes kleinste Detail wird ausführlich besprochen.

Im Moment steht die PC-Version kurz vor der Vollenendung, erhält den letzten grafischen Schliff und ist für den Sommer dieses Jahres zu erwarten. Auf die Amiga- und Atari ST-Versionen müssen wir leider noch etwas warten.

Kati Hamza/vw



Fünf von acht Mannschaften samt ihren Logos (ST)



Jede Mannschaft hat ihre Arena mit eigenem Tor (ST)

Er fährt man sonst schon ein halbes Jahr vor Veröffentlichung fast alle Details über ein Spiel, wurde mit Informationen über Electronic Arts' neuestem Spielehit ziemlich gezeigt. Allein der Name wurde dreimal geändert, ehe er schließlich feststand: "Projectyle" wird das Fantasy-Sportspiel des Programmier-Duos "Eldritch The Cat" (kurz "Cats") heißen. Insider-Infos über die beiden Jungs erfahrt Ihr auf diesen beiden Seiten in einem Extra-Kasten.

Das Spiel ist seit gut einem Jahr in der Mache. Nach reiflicher Überlegung entschieden sich die Cats dafür, kein "normales" Sportspiel für zwei Mannschaften zu entwickeln. Statt dessen legten sie sich auf drei Teams fest, die gegeneinander kämpfen. Die Grundidee ist relativ einfach. Auf einem ungewöhnlichen Sportplatz jagen die drei Teams einem Eishockey-inspirierten Puck hinterher, um ihn in eines der feindlichen Tore zu befördern. Das Spielfeld besteht aus fünf quadratischen Kampfarenen, die durch Tunnel verbunden sind. Eine davon ist die neutrale "central zone" ohne Tore. Jede Mannschaft hat zudem "ihre" Arena, wo ein Tor steht, das sie verteidigen muß. In der letzten Arena, der "frantic zone", gibt es gleich drei Tore; eines für jede Mannschaft. Jedes Match besteht aus drei Sätzen, die jeweils 5 bis 7 Minuten dauern. Die Spieler bewegen sich auf reibungslosen "Jet Disks" voran. Acht Mannschaften (alle mit eigenen Stadien) nehmen entweder an einem Turnier (wird nach dem K.O.-Prinzip ausgetragen) oder an einer Liga teil, die 21 Spieltage lang währt.

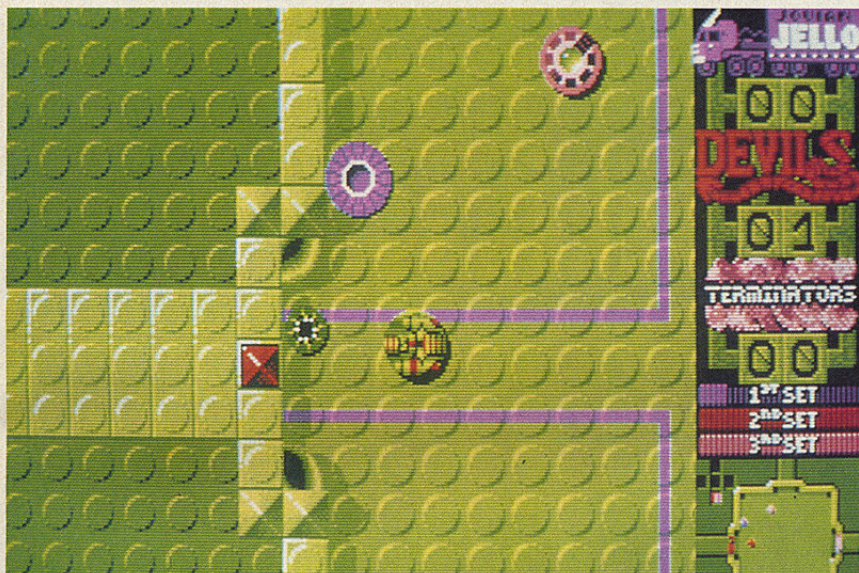


Das Programmier-Duo "Eldritch the Cat" im normalen Leben (links) und als "Projectyle"-Spieler (rechts). Marc Dawson ist der mit dem kurzen, dunklen Haar; der große Blonde ist Steve Wetherill.

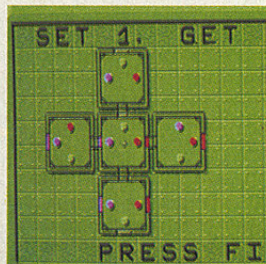
Puck frei für Projectyle

Futuristische Sportspiele sind seit "Speedball" in aller Munde. "Projectyle" geht einen Schritt weiter: Hier beharken sich drei Mannschaften gleichzeitig.

Die Beschaffenheit des Spielplatz-Untergrundes ist von Stadion zu Stadion verschieden. Im Vergleich zu anderen Programmen wirkt er sich ziemlich stark auf die Aktionen im Spiel aus. Marc Dawson, einer der beiden "Cats", hat nämlich etwas ähnliches schon einmal im Spiel "Hypaball" versucht, war mit dem Ergebnis allerdings überhaupt nicht zufrieden: "Bei Hypaball merkte man im Spiel praktisch nicht, auf welchem Untergrund gerade gespielt wird. Bei Projectyle wird sich das gewaltig ändern." Hier nur zwei Beispiele: Die "Jovian Jello Juggernauts" kicken auf elastischem Gummi, und die "Manic Moose" sind auf rutschigem Eis zu Hause. Eine weitere harte Nuß war, die Computergegner "fehlbar" zu machen. Immerhin berechnet der Computer die Richtungen, in der sich der Ball bewegen könnte, 128 "Joystickabfragen" im voraus. Wenn er all



Bei "Projectyle" können bis zu drei Spieler gleichzeitig antreten und Tore erzielen(ST)



Die fünf Kampfarenen sind wie ein Kreuz angelegt. Der Weg zur "Frantic Zone" führt nur über die "Central Zone". (ST)



Wer ist wo wie stark? (ST)

DEPLOY YOUR PLAYERS (POSITIONS SHOWN ARE FOR SET 1)				THE MANIC MOOSE	
SUSHEE	WARF	VAN NISS	GOIT	DEFEND	
Race: 45	Race: 52	Race: 41	Race: 31		
Power: 34	Power: 43	Power: 33	Power: 21		
Shit: 42	Shit: 39	Shit: 44	Shit: 44		
Stom: 74	Stom: 67	Stom: 49	Stom: 82		
Blow: 56	Blow: 75	Blow: 54	Blow: 65		
Nose: 51	Nose: 49	Nose: 51	Nose: 64		
SHATED ALCHITRAZ SAM IRAN MUNI				ATTACK 1	
SHATED	ALCHITRAZ	SAM IRAN	MUNI	ATTACK 2	
Race: 58	Race: 32	Race: 35	Race: 27		
Power: 24	Power: 35	Power: 11	Power: 14		
Shit: 62	Shit: 76	Shit: 17	Shit: 77		
Stom: 82	Stom: 78	Stom: 74	Stom: 66		
Blow: 42	Blow: 53	Blow: 73	Blow: 66		
Nose: 57	Nose: 58	Nose: 54	Nose: 52		
IRAN				FRANTIC	
				EXIT	

Nur wer eifrig trainiert, kann seine Fähigkeiten steigern (ST)

diese Infos nützt, ist er praktisch unschlagbar.

Eine Mannschaft besteht aus acht Spielern, von denen jeweils fünf eingesetzt werden (einer für jede Arena). Um sie richtig auszubilden, müssen mit Geld Trainingsstunden gekauft werden. Hier kann man wichtige Eigenschaften wie Sprungkraft, Standfestigkeit (besonders wichtig im Eistadion) oder Ausdauer bis zu 10 Prozent verbessern. Wie wichtig die einzelnen Fähigkeiten sind, hängt von den jeweiligen Stadien ab (besonders ausgeprägte Sprungkraft kann bei einem Gummiboden recht ungünstig sein). Während des Spiels tauchen ab und zu verschiedene Symbole auf, die sich größtenteils nach dem Aufsammlen sofort bemerkbar

machen. Je nach Form verlangsamen sie kurzzeitig die Bewegungen des Spielers, sorgen für Freistöße, besonders kräftige Schüsse oder Geld.

Bei Projectyle dürfen bis zu drei menschliche Spieler gleichzeitig antreten. Wer will, kann alleine gegen zwei Computerteams sein Glück versuchen. Da das Spielfeld in acht Richtungen scrollt, mußten sich die Cats besonders auf dem ST einige technische Tricks einfallen lassen. Die von uns gespielte Demo-Version bot überraschenderweise auch auf dem ST ein blitzsauberes, schnelles Scrolling. Annähernd 1 MByte Daten wurde auf eine ST-Diskette gequetscht (darunter mehrere Musikstücke). *Kati Hamza/mg*

VON KATZEN UND KONKURSEN

Marc Dawson und Steve Wetherill lernten sich 1984 bei der englischen Software-Firma Software Projects kennen. Damals hatte der Spiele-Produzent gerade seine Glanzzeit und veröffentlichte mit "Manic Miner" und "Jet Set Willy" zwei Superhits. Heute sind sie allerdings nur noch Geschichte, denn vor einiger Zeit mußte die Firma Konkurs anmelden. Marc und Steve arbeiteten dort als Programmierer. Während Marc schon vor seiner Anstellung mehrere Business-Programme entwickelt hat, verdiente sich Steve gerade die ersten Programmier-Sporen. Ein Sinclair Spectrum, der die Trommel seiner Rockgruppe steuerte, war der Einstieg in die Computer-(Spiele)Welt. Er verbrachte Tage und Nächte mit Manic Miner und war sofort süchtig. Innerhalb eines Jahres hatte er das Spiel schließlich für den CPC umgesetzt.

Nach kurzem Gastspiel bei Odin (ebenfalls eine englische Software-Firma, die heute nicht mehr existiert), machten sich die beiden Freunde unter dem ungewöhnlichen Namen "Eldritch The Cat" selbstständig. Eldritch, nach An-

drew Eldritch von der Rockgruppe "Sisters Of Mercy" getauft, hieß damals Steves Katze. Auf dem Weg zum Tierarzt machte sie sich allerdings ebenfalls "selbständig" und verschwand auf Nimmerwiedersehen. Mit dem Firmennamen wollten ihr Steve und Marc ein Denkmal setzen.

"Projectyle" ist bislang das größte und erfolgversprechendste Projekt des dynamischen Duos. Zuvor entwickelten sie "Astaroth" und "Army Moves". Nach eigener Aussage war die Realisierung der Ballbewegung auf dem Bildschirm einer der schwierigsten und zugleich der wichtigsten Programmtitel. Um das Problem in den Griff zu bekommen, ließen sie einfach einen Ball in einem Viereck herumrollen — und verfeinerten so in langwierigen "Probier-Sessions" (frei nach dem Motto: "wenn ich Variable A verdopple, dafür Zahl B mit F multipliziere und das Ergebnis durch vier teile...") die Ballsteuerung. Um Zeit zu sparen, griffen sie dafür auf die Programmiersprache Basic zurück und setzten erst das Ergebnis wochenlang Tests in Assembler um.

Kati Hamza/mg

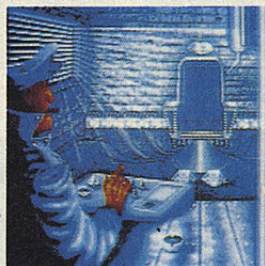
Eine Kombination aus 3D-Grafik und Action-Adventure mit Krimi-Touch ist selten: Das Spiel "Killing Cloud" (zu deutsch: "Tödliche Wolke") der englischen Firma Vektor Grafix prahlt zwar mit schneller 3D-Grafik, ist allerdings kein reinrassiger Flugsimulator.

San Francisco droht in giftigen Nebelschwaden zu ersticken. Dies ist nicht das Resultat ökologischer Unachtsamkeit, sondern die verbrecherische Tat der San Francisco-Mafia. Der Kopf des Syndikats ist ein Gauner-Trio — "The Trinity". Eure Aufgabe: Durch die Stadt fliegen (natürlich in 3D), Indizien sammeln, verdächtige Personen aufspüren, sie zu verhören und schließlich die Schuldigen vor Gericht stellen. Vorsicht ist allerdings bei den Verhören geboten: Da die Gefangenen mit Wahrheitsseren und Elektroschocks "behandelt" werden, stirbt einer schon mal vorzeitig weg — bevor er Geheimnisse ausplaudern konnte.

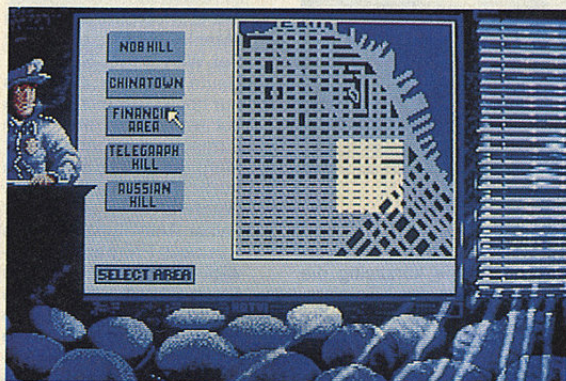
Vektor Grafix wurde 1987 ins Leben gerufen. Das Startkapital bestand aus ein paar Computern und dem beachtlichen Wissen von zwei Computer-Freaks über die Programmierung von 3D-Grafik. Drei Jahre später hat sich die inzwischen 16köpfige Truppe mächtig gemauert. Hinter ihnen liegen drei erfolgreiche Spiele-Titel: "Star Wars", "The Empire strikes back" und "Fighter Bomber" wurden von Vektor Grafix entwickelt. Man residiert in einem schmucken Büro in Leeds und kann sich mit einem der besten 3D-Entwicklungssysteme Europas brüsten. Mittlerweile wurde mit Crossproducts eine Schwesterfirma gegründet, die zusammen mit Realtime (ebenfalls ein englisches Programmier-Team, das den Hit "Carrier Command" schuf) den Assembler "Snasm" entwickelte. Er wird u. a. von

GIFTGAS-GEISSEL

Killing Cloud



Das Wahrheitsserum wird auch diesen finsternen Gesellen zum Reden bringen (links). Schlimme Verhörmethoden: der elektrische Stuhl (ST)



Die taktische Einsatzbesprechung sollte man nicht versäumen (ST)



Ohne die richtigen Waffen (links) hilft auch der Stadtplan (rechts) nicht weiter (ST)

Grafftgold (Andrew Braybrooks Firma), den Bitmap Brothers ("Xenon II") und den Psygnosis-Programmierern genutzt.

Vektor Grafix kann sich momentan vor Arbeit kaum retten. Vor kurzem wurden die CPC-Version und die überarbeiteten US-Versionen von Fighter Bomber fertiggestellt. Außerdem sollen in ein paar Wochen die ersten Mission-Disketten dafür erscheinen. Besonders stolz ist Andy Craven, der einzig verbliebene Gründer-Vater von Vektor Grafix darauf, daß das englische Verteidigungsministerium Interesse an ihren Flugsimulationen gezeigt hat.

Laut Andy hat man sich bei Killing Cloud etwas an amerikanischen Spielen orientiert. "Es gibt viele 3D-Titel, die sich nur auf den technischen Aspekt konzentrieren, manchmal zum Nachteil der Spielbarkeit. Wir wollen eher die amerikanische Richtung einschlagen. Dort wird 3D-Grafik mehr als eine Art Werkzeug betrachtet. Deshalb haben wir u. a. sehr viel Wert auf eine interessante Hintergrundgeschichte und ein packendes Ambiente gelegt." Das bedeutet natürlich nicht, daß man die 3D-Grafik vernachlässigt. Im Gegenteil, denn Killing Cloud ist erst das zweite Spiel, in dem 3D-Ellipsen- und Zylinderformen vorkommen. Zuvor war dieser technische Trick nur bei "Interphase" zu bewundern. Die 3D-Routinen für Ellipsen und Zylinder erhielt Vektor Grafix übrigens direkt vom "Interphase"-Programmierer Adrian Stephens.

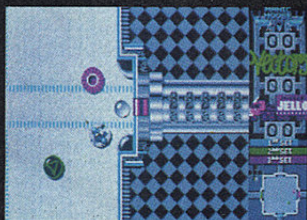
Killing Cloud soll spätestens im August unter dem Image-works-Label in die Läden kommen. Kati Hamza/mg



Ein Turm in der Schlacht (ST)

GESCHWINDIGKEIT IST RELATIV !

PROJECTYLE



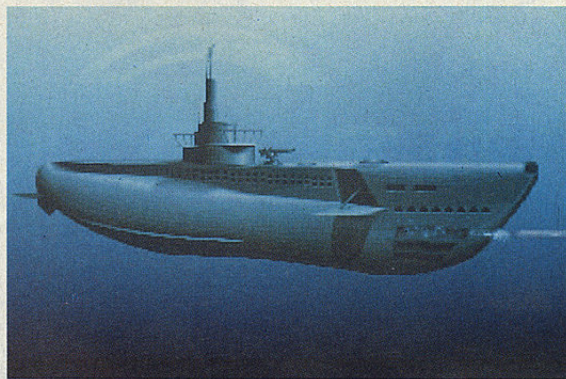
- ★ Schnelles, multidirektionales Scrolling.
- ★ Bis zu 3 Spieler, 8-Spieler Liga.
- ★ Starke Computergegner.
- ★ Verschiedene Schwierigkeitsstufen.

ST + AMIGA

Vertrieb: Rushware Microhandels-gesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0. • Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

ELECTRONIC ARTS™

Microprose auf Tauchstation und Aufwind. Für Ende des Jahres sind "Silent Service II" und die Amiga- und Atari ST-Umsetzungen von der "F-19 Stealth Fighter" geplant.



Alle Rohre Feuer frei: Silent Service II (MS-DOS/VGA)

SIMULATIONS SENSATIONEN



DEPTH	000	BRG	00
SPEED	10	LOADED BOW	06
HDS	000	LOADED STERN	04

Eine Karte fein muß im U-Boot sein (MS-DOS/VGA)

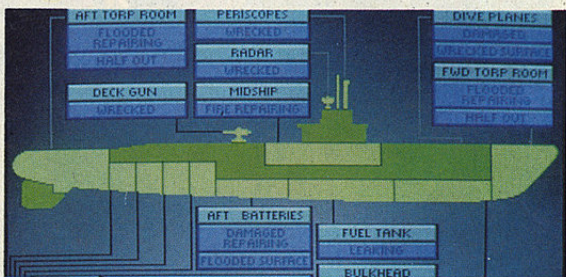
Jetzt ist es endlich soweit: Im Herbst kommt "Silent Service II" auf den heimischen Softwaremarkt. Sid Meier, der gerade mit "Railroad Tycoon" in der Redaktion für Furore sorgte, zeichnet auch für die Fortsetzung des U-Boot Bestsellers verantwortlich. Wir konnten schon einen Blick auf eine sehr frühe aber schon mächtig beeindruckende MS-DOS-Demo-Version von Silent Service II werfen.

Die VGA-Grafiken sind vom Feinsten, digitalisierte Zwischenbilder und tolle AdLib-Soundeffekte erhöhen das klaustrophobische U-Boot-Feeling von Silent Service II. Aber nicht nur die Grafiken sind Extraklasse. Mehr Missionen und mehr U-Boote sollen den nötigen Spielspaß garantieren. Alte Silent-Service-Veteranen finden alles wieder, was den ersten Teil so liebenswert machte. Neben den zahlreichen Neuerungen dürfen stilvolle Torpedoangriffe und die schnuckelige Bordkanone auch im zweiten Teil nicht fehlen. Selbstredend werden auf PCs alle gängigen Soundkarten unterstützt. Silent Service II wird

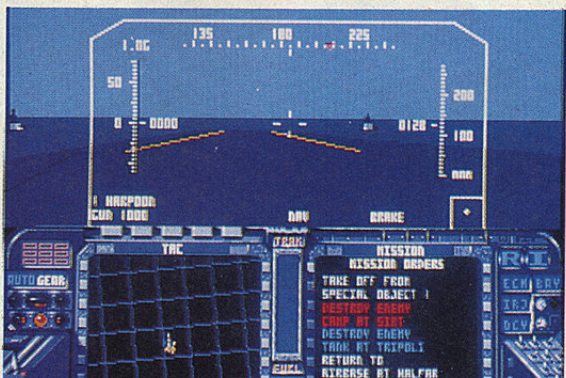
im Herbst für MS-DOS-PCs erscheinen und soll rund 120 Mark kosten. Umsetzungen für Amiga und ST sind momentan nicht in Sicht.

Anders sieht's bei dem Flugsimulator "F-19 Stealth Fighter" aus. Hier haben die Jungs von Microprose bei der Konvertierung vom PC auf ST und Amiga schon jetzt ganze Arbeit geleistet. Die ersten Flugmanöver auf der uns vorliegenden Vorabversion machten einen prima Eindruck. Die Grafik ist überaus detailliert und zügig genug, um ausreichenden Flugspaß zu garantieren. Zwar ist die 3D-Grafik nicht ganz so flüssig wie auf einem schnellen AT, aber das fällt kaum ins Gewicht. Ansonsten ist alles im Programm drin, was auch schon Fliegern der PC-Fassung Vergnügen bereitete. Viele Missionen, harte Gegner und vier verschiedene Einsatzgebiete sorgen für die nötige thigerische und spielerische Abwechslung. F-19 wird voraussichtlich gegen Ende des Sommers fertig sein. Einen ausführlichen Test der Endversion schieben wir dann natürlich nach.

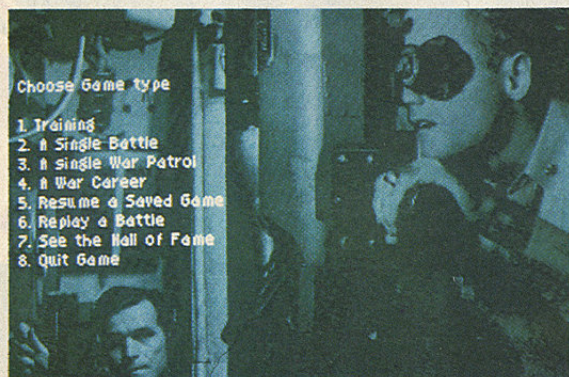
mh



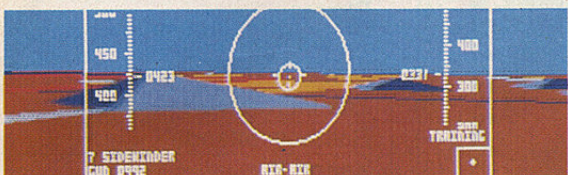
Alle Stationen sind noch in Ordnung (MS-DOS/VGA)



Start frei vom Flugzeugträger (ST)



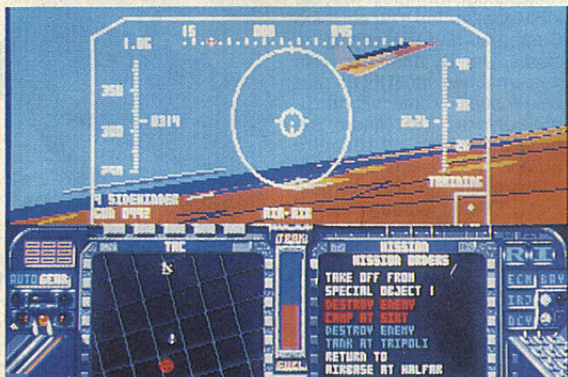
Hier bin ich digitalisiert, hier bin ich Kapitän (MS-DOS/VGA)



Viele Landschaftsmerkmale wie Berge gibt es in den Szenarien (ST)



Viele Instrumente müssen beobachtet werden (MS-DOS/VGA)



Feindliches Flugzeug voraus (ST)

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

Black Tiger	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Castle Master	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Chaos strikes back *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragonflight	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
E-Motion	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
F-29 Retaliator	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Games - Summer Edit. *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Giants (4 Titel)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Hammerfist	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hard Drivin' *	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hero's Quest 1 *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Indy Jones Advent.	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
It came from Desert *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Italy 1990	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Kick Off 2	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
King's Quest 4*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 3*	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Lords of Rising Sun *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Manhunter 2: San Fr. *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Maniac Mansion	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Midwinter	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Pipe Mania	54 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Pirates	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Player Manager dt.	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
Rainbow Islands	49 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Rings of Medusa	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Sim City	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Starflight	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Stunt Car Racer	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Tiebreak	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Toobin' *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Tower of Babel	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Turrican	57 ⁹⁵	57 ⁹⁵
TV Sports Basketball*	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

C-64/128

100% Dynamite (4T.)	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Castle Master	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
E-Motion	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	37 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Ghouls 'n Ghosts	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Hammerfist	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Hard Drivin' *	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Indy Jones Action	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Italy 1990	39 ⁹⁵	57 ⁹⁵
Kick Off 2	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Klax	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Maniac Mansion	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Pipe Mania	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
Rainbow Islands	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Sim City	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Super Wonderboy	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Tiebreak	36 ⁹⁵	44 ⁹⁵
Toobin' *	26 ⁹⁵	32 ⁹⁵
Turrican	29 ⁹⁵	39 ⁹⁵
TV Sports Football *	49 ⁹⁵	49 ⁹⁵

IBM PC

Castle Master	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Dragon's Lair *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
E-Motion	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Hero's Quest 1*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Ind. Jones Advent.	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Klax	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 3*	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Loom *	66 ⁹⁵	66 ⁹⁵
Maniac Mansion	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Midwinter	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Pipe Mania	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Railroad Tycoon *	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵

IBM PC

Starflight 2	72 ⁹⁵	72 ⁹⁵
Stunt Car Racer	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Sword of Samurai *	74 ⁹⁵	74 ⁹⁵
Their finest Hour	82 ⁹⁵	82 ⁹⁵
Tower of Babel	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Ultima VI *	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵
Xenon 2 - Megablast*	59 ⁹⁵	59 ⁹⁵

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

Alpha Max One *	19 ⁹⁵
Bionic Commando	19 ⁹⁵ 19 ⁹⁵
Buggy Boy	19 ⁹⁵
Circus Games *	19 ⁹⁵
Cosmic Pirate *	19 ⁹⁵
Forgotten Worlds	19 ⁹⁵
Hawkeye *	19 ⁹⁵
Highway Hawks	19 ⁹⁵
Hotball *	19 ⁹⁵ 19 ⁹⁵
Impos. Mission 2 *	19 ⁹⁵
Internat. Karate	19 ⁹⁵
Powderdome	19 ⁹⁵
Quantox	19 ⁹⁵
Real Ghostbusters	19 ⁹⁵
Roddey	19 ⁹⁵
Speedball *	19 ⁹⁵ 19 ⁹⁵

C-64/128

Alien Syndrome *	9 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Deeper Dungeons	6 ⁹⁵	12 ⁹⁵
Epyx Epics *	9 ⁹⁵	9 ⁹⁵
Marble Madness *	9 ⁹⁵	9 ⁹⁵
Road Blasters	9 ⁹⁵	9 ⁹⁵
Rygar	9 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Shackled	9 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Test Drive	9 ⁹⁵	19 ⁹⁵

IBM PC

Bionic Commando	3,5"	5,25"
Boulder Dash Con. *	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Circus Games*	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Football Manager*	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Karting Grand Prix *	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Moonwalker	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Test Drive 2	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Three Stooges*	19 ⁹⁵	19 ⁹⁵

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

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

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

Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus4.

Schnelle Lieferung und Service bei Bestellung und bei eventueller Reklamation.

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

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

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

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

KINGSOFT

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

CHART



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. M1 Tank Platoon	Microprose
2. LHX Attack Chopper	Electronic Arts
3. Hero's Quest	Sierra On-Line
4. Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5. Starflight II	Electronic Arts
6. TV Sports Football	Cinemaware
7. Sim City	Maxis
8. Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
9. Flight Simulator 4.0	Microsoft
10. Loom	Lucasfilm Games



COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Paperboy	Encore
2. Fantasy Dizzy	Codemasters
3. indiziertes Spiel	
4. Buggy Boy	Encore
5. Rainbow Islands	Ocean
6. Chase HQ	Ocean
7. Combat School	Players
8. Captain Blood	Players
9. Batman	Ocean
10. Treasure Island Dizzy	Codemasters



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dragonquest 4	Nintendo	Enix
2. Nobunaga	Nintendo	Koei
3. Tetris	Nintendo	BPS
4. Dragonball 3	Nintendo	Bandai
5. Saga	Game Boy	Square
6. Tetris	Game Boy	Nintendo
7. Goemon Legend	Nintendo	Konami
8. Dark Adventure	Nintendo	Capcom
9. Famistar '90	Nintendo	Namcot
10. Batman	Nintendo	Sunsoft



VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Tetris	Nintendo	Nintendo
3. Strider	Nintendo	Capcom
4. Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
5. Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
6. Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo
7. Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9. Zelda II	Nintendo	Nintendo
10. indiziertes Spiel		

LESER-HITS

TITEL		TITEL
1.	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
2.	(2)	Populous
3.	(4)	Pirates
4.	(7)	Kick Off
5.	(6)	Sim City
6.	(5)	Zak Mcracken
7.	(-)	Rainbow Islands
8.	(3)	Xenon II
9.	(-)	TV Sports Basketball
10.	(14)	Rock'n Roll
11.	(8)	Microprose Soccer
12.	(-)	Chaos strikes back
13.	(15)	Oil Imperium
14.	(10)	Last Ninja II
15.	(17)	Their finest Hour
16.	(18)	Grand Prix Circuit
17.	(11)	Maniac Mansion
18.	(20)	Super Shinobi
19.	(-)	Curso of the Azure Bonds
20.	(16)	F16 Falcon

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp an-

zugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Atari Lynx, das uns freundlicherweise vom Computerstu-



Der Hauptpreis: das Atari Lynx

dio Schlichtig in Berlin (in Zusammenarbeit mit dem Berliner Privatradio "Hundert,6", von dem auch die Hörerhits stammen) gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg

Kerstin Eckerte aus Bühl/Oberbruch gewinnt ein Zweitlaufwerk für den Atari ST. Je ein Spiel geht an: Stephan Alslieben aus Ludwigsburg; Christian Landinger aus Adlkofen; Peter Malland aus Nagold; Albert Müller aus Wiesenbach; Heiko Wandler aus Baden-Baden; Manuel Wiegmann aus Dortmund.

Die Gewinner

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER WIE LANGE DABEI

Lucasfilm Games	7. Monat
Electronic Arts	12. Monat
Microprose	31. Monat
Anco	11. Monat
Maxis	6. Monat
Lucasfilm Games	20. Monat
Ocean	1. Monat
Imageworks	7. Monat
Cinemaware	1. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Microprose	17. Monat
FTL	1. Monat
Reline	6. Monat
System 3	15. Monat
Lucasfilm Games	4. Monat
Accolade	14. Monat
Lucasfilm Games	27. Monat
Sega	2. Monat
SSI	1. Monat
Spectrum Holobyte	15. Monat



HUNDERT.6
Schämon Medien GmbH

Neues Radio für Berlin

Computerstudio Schlichtig
Katzbackstr. 6-8 · 1000 Berlin 61
030/7862550

HÖRER HITS

1. Populous
Electronic Arts
2. Full Metal Planete
Infogrames
3. Indiana Jones (Adventure)
Lucasfilm Games
4. Hard Drivin'
Domark
5. Larry I
Sierra On-Line
6. Kick Off
Anco
7. Zak Mcracken
Lucasfilm Games
8. Sim City
Maxis
9. Oil Imperium
Reline
10. Flight Simulator
Microsoft

Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. Winning Run	Namco
3. Final Fight	Capcom
4. Tetris	Sega
5. Final Lap	Namcot

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Superstars	Technos
2. Hard Drivin'	Atari Games
3. Cyberball	Atari Games
4. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
5. Crime Fighters	Konami

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Snowbrothers	Tecmo
2. Line of Fire	Sega
3. Final Fight	Capcom
4. World Cup '90	Tecmo
5. Klax	Atari Games

Einsame INSEL

Sim City

Indiana Jones (Adventure)

Ghosts'n Goblins

F16 Falcon

Signum II



Radio Hundert.6-Redakteur Boris Budniok (er moderiert u.a. eine Computer-Sendung) will auf "Signum II" nicht verzichten.

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

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

Atari ST

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Chaos strikes back
4. F16 Falcon
5. Pirates

C 64

1. Zak Mcracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Oil Imperium
5. Last Ninja II

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Their finest Hour
4. Sim City
5. Larry III

PC-Engine

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

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Ghosts'n'Ghouls
3. Alex Kidd
4. Golden Axe
5. Rambo III

Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. California Games
5. R-Type

Nintendo

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

LESER-HITS LESER-HITS LESER

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLenswert

EIN
FEINER ZUG

Railroad Tycoon

Willkommen im goldenen Zeitalter der Eisenbahnen. Um die Jahrhundertwende, als Autos noch exotische Luxusgüter und Bundesbahn-Defizite fern waren, galt die Eisenbahn als modernster und wirtschaftlichster Weg, um Güter, Post und Passagiere über größere Entfernungen zu transportieren. Dieses Szenario dient dem Amerikaner Sid Meier als Hintergrund für sein neues Spiel "Railroad Tycoon", welches der inoffizielle Nachfolger zu seinem Freiweiber-Meisterstück "Pirates" ist. Das Spielprinzip von Railroad Tycoon läßt sich am ehesten als "Eisenbahn-Handels-Strategie-Wirtschafts-Simulation" bezeichnen.

Vier Szenarios stehen am Anfang zur Wahl, die alle zu einem anderen Zeitpunkt beginnen: England (1828), Europa (1900) sowie die Westküste (1866) und die Ostküste (1830) von Nordamerika. Ihr habt die Wahl zwischen vier Grund-Schwierigkeitsgraden. Außerdem darf man einstellen, ob es zu Zugzusammenstößen kommen kann, ob sich die Computergegner relativ brav verhalten oder aggressiv versuchen, Euch in die Pleite zu treiben. Durch das Mixen dieser verschiedenen Handicaps kann man den Schwierigkeitsgrad zwischen 10 Prozent (superleicht) bis 100 Prozent (hart wie eine Eisenbahnschiene) einstellen. Je höher der Level, desto mehr Punkte könnt Ihr sammeln (die Namen der besten fünf Eisenbahn-Bosse werden in einer "Hall of Fame" gespeichert).

Das Spielgeschehen wird über eine Landkarte abgewickelt, die in vier Zoom-Stufen nah ans Geschehen gehen kann oder das gesamte Spielfeld auf einmal zeigt. Eure Aufgabe ist es, durch die Wahl günstiger Städteverbindungen, die Anschaffung von Zügen und die kluge Verteilung von Gütern dafür zu sorgen,



Abwechslungsreich: Vier Szenarios und Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl (MS-DOS/VGA).

Train Report: Power-Bahn				
Train class/route	Revenue	YTD	Last Year	Lifetime
1) Local /> Ham-Bre	£	30,000	£ 158,000	£ 4,720,000
			Haarer Blitz	£ 22,000
2) Limited /> Kie-RoT	£	0,000	£ 19,000	£ 1,842,000
			Kieler Kriecher	£ 37,000
3) Limited /> Bre-Han	£	0,000	£ 221,000	£ 2,986,000
			(56 mph)	£ 7,000
4) Limited / Mag-Ber-> Lei-Ber	0,000	£	169,000	£ 2,683,000
			Heinis Lieblin	£ 14,000
5) Limited / Ros-RoT-> Ros-Han	0,000	£	191,000	£ 1,660,000
			(45 mph)	£ 12,000
6) Limited /> HaT-Osn	£	0,000	£ 71,000	£ 579,000
			(35 mph)	£ 20,000
7) Local / Ber-> Ros	£	39,000	£ 237,000	£ 562,000
			Power-Blitz	£ 6,000
8) Limited /> Dre-Ber	£	0,000	£ 0,000	£ 0,000
			(81 mph)	£ 2,000

Verkehrsreich: Bis zu 32 Züge brausen über Euer Schienennetz (MS-DOS/VGA).

daß Eure Eisenbahnfirma Profit macht, die Aktien steigen, und der Aufsichtsrat bei der jährlichen Vorlage des Geschäftsberichts viel Grund zur Freude hat. Beim Planen der ersten Strecke sollte man sich ein gutes Startgebiet herausuchen, in dem nicht nur relativ viel Städte, sondern auch möglichst viele verschiedene Fabriken und Farmen liegen. Hier gibt das alte Spielchen von Angebot und Nachfrage den Ton an: Wenn Ihr von einer Schaf-farm zur anderen pendelt,

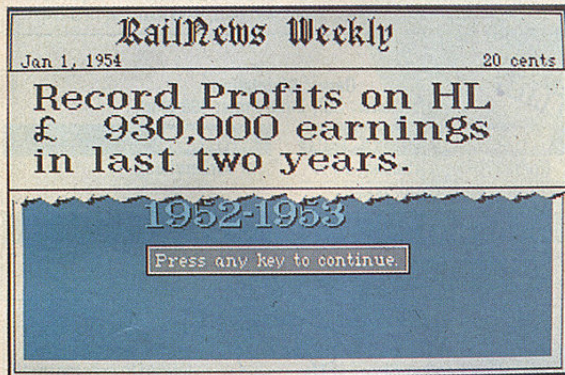
braucht Ihr Euch nicht über leere Waggon zu wundern. Wolle gibt es an beiden Zielen mehr als genug. Wenn man jedoch die Wolle in eine Großstadt fährt, wo sie in einer Textilfabrik verarbeitet werden kann und auf dem Rückweg ein bißchen Post und Fahrgäste mitnimmt, ist die Linie bald ausgebucht. Da' Spielmonat für Spielmonat vergeht, und sich das Szenario langsam verändert (Städte wachsen, neue Fabriken entstehen) müßt Ihr immer ein Auge auf neue

Absatzmärkte haben. Die höchsten Profite streicht man mit Gütern ein, die nur schwer herzustellen sind.

Ein kleines Beispiel: Von einer Kohlemine transportiert man Kohle zu einer Stahlhütte, wo die Kohle zu Stahl verarbeitet wird. Den Stahl transportiert Ihr zu einer Fabrik, die daraus Waffen herstellt. Die Waffen wiederum schafft man zu einem Fort oder einem Hafen, wo man schließlich eine satte Summe für die Lieferung einsackt. Das Eisenbahnerdasein



Detailreich: ein Blick auf die Landkarte mit zwei von vier verschiedenen Maßstäben (MS-DOS/VGA).



Erfolgreich: Unsere Firma macht mal wieder Schlagzeilenlängen (MS-DOS/VGA).

wäre eine ungetrübte Freude, wenn da nicht die lästige Konkurrenz wäre. Drei Computergegner bauen auf dem gleichen Szenario wie Ihr Eisenbahnlinien auf. Manche stellen sich mehr, andere weniger geschickt an. Geht ein Computerrivale pleite, scheidet er aus dem Spiel aus, doch schon bald taucht ein neuer Unternehmer auf, der den leeren Platz wieder einnimmt. Hat ein Konkurrent in einer Stadt eine Station gebaut und sie an sein Streckennetz angeschlossen, dürfen Sie Ihre Linie nicht an diese Stadt anbinden — es sei denn, man wagt einen Preiskrieg. In diesem Fall rivalisieren zwei Linien um die Gunst der Stadtväter. Diese Bürgermeisterrunde stimmt einmal pro Spieljahr ab, welche Linie am schnellsten und gründlichsten die Güter ihrer Stadt transportiert. Erst wenn sich eine Zweidrittelmehrheit für eine der beiden Eisenbahnlinien entscheidet, gilt diese als Sieger. Der Verlierer muß aus der Stadt verschwinden; seine Station und alle Streckenteile, die zu dieser Stadt führen, sind verloren.

Mit Maussteuerung kommt Ihr durch alle Menüs, Strecken werden durch einfaches Anklicken gelegt. Ist ein Tunnel oder eine Brücke nötig, um unwegsames Gelände zu durchqueren, werdet Ihr vom Programm entsprechend informiert. Auch Steigungen sollte man nicht übersehen, die das Vorankommen Ihrer Züge ziemlich erschweren können.

Neben der Wahl von Routen, Städten und Frachtverbindungen bietet Railroad Tycoon bis ins letzte Detail eine Fülle von Optionen. Ihr könnt neue Lokomotiven kaufen, Eure Stationen mit Hotels, Restaurants und anderen Gebäuden vollpflastern, um ein bißchen Extra-Umsatz zu erwirtschaften. Auf höheren Schwierigkeitsgraden können Züge auch zusammenstoßen, was genaueste Streckenplanung und den Einsatz von Signalen nötig macht. Insgesamt kann Eure Gesellschaft bis zu 32 Züge, 32 Stationen plus 64 Signalposten umfassen. Schon ab fünf Zügen, die gleichzeitig unterwegs sind, muß man gut aufpassen, um nicht den Überblick zu verlieren.

Viele Feinheiten und Statistiken runden die Lok-Legende ab. Bricht einer Eurer Züge einen Geschwindigkeitsrekord, dürft Ihr ihm einen schneidigen Namen geben. Baut man seine Stationen aus, wird der Vorgang in animierten Grafiken gezeigt. Weil das komplexe Programm ein echtes Langzeitenspiel ist, darf man vier Spielstände speichern. Setzt Ihr Euch zur Ruhe (Beendigung des Spiels), wird außer der Punktzahl noch ein Rang ermittelt, der von Eurem Erfolg als Eisenbahnboß abhängig ist (das Spektrum reicht von "Landstreicher" bis "Präsident").

Die getestete MS-DOS-Version läuft mit CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Sie benötigt mindestens 512 KByte RAM (640 KByte bei VGA). Außerdem empfehlen wir Farbmonitor, Festplatte und Maus, um das Programm optimal spielen zu können. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt und bieten schmissige Eisenbahnmusik. Microprose hat zwar vor, das Programm für Amiga und Atari ST umzusetzen, doch das kann lange dauern. Wann der Startpfiff zur Programmierung dieser Umsetzungen fällt, ist zur Stunde noch offen. hl

Ich kann mich noch an Zeiten erinnern, wo ich mit glänzenden Kinderaugen meine erste Modelleisenbahn unterm Weihnachtsbaum fand. Diese Begeisterung wiederholt sich heute auf dem Computermonitor. Die Grafik von "Railroad Tycoon" ist zwar nicht gerade umwerfend (bis auf die hübsch gezeichneten und animierten Lokomotiven), dafür ist der Spielspaß um so größer. Diese Mischung aus Sim-City, Wirtschafts-



tion und Eisenbahn-Bastelbogen ist absolut genial. "Railroad Tycoon" führt unnachgiebig zu den gleichen Suchterscheinungen, die schon Tausende Ehefrauen um den Verstand gebracht hat, wenn der Mann im Haus die Lokführermütze auspackt, um am Wochenende im Keller zu verschwinden. Wer sich dieses Meisterwerk von Sid Meier zulegt und verheiratet ist, sollte schon mal den Scheidungsrichter bestellen.

Sid Meiers Pirates-Nachfolger ist brillant hoch drei und ein heißer Anwärter auf den Titel "Spiel des Jahres 1990". Das Szenario ist faszinierend, die Bedienung einfach, die Spielidee originell, die Komplexität schwindelerregend, der Schwierigkeitsgrad einstellbar und der Spielspaß bodenlos. Hier steckt viel mehr drin als "nur" eine akkurate Eisenbahnsimulation; die Handelselemente ("Wer macht aus



meiner Wolle Textilien?") bringen Abwechslung ins Spielgeschehen. Es ist höchst befriedigend, das eigene Streckennetz auszubauen und die herumfahrenden Züge zu beobachten — so viel Spaß habe ich bei einem Computerspiel zuletzt bei "Populous" und "Sim City" gehabt. Ein Modus für mehrere Spieler fehlt zwar, doch die Computergegner machen Euch reichlich Dampf unter dem Kessel.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 92%

Grafik: 68% Sound: 62%

POWER-WERTUNG: 92%

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

FLATTERNDER FLUGSAURIER

Dragon Strike

Simulationsfans, die vom ewigen Fliegen mit F-16, F-15, F-19, F-Irgendwas die Nase voll haben, dürfen sich auf den Drachenflugsimulator "Dragon Strike" freuen. Kein elektronisches Equipment, Edelmetall-Flügel oder Strahltriebwerke findet der heimische Pilot in diesem Programm, vielmehr Vogelflug auf ledernen Schwingen ist angesagt.

Dragon Strike spielt in der sog. Dragonlance Fantasy-Welt. In diesem Szenario aus der AD&D-Reihe steuern Sie einen schuppigen Feuer-

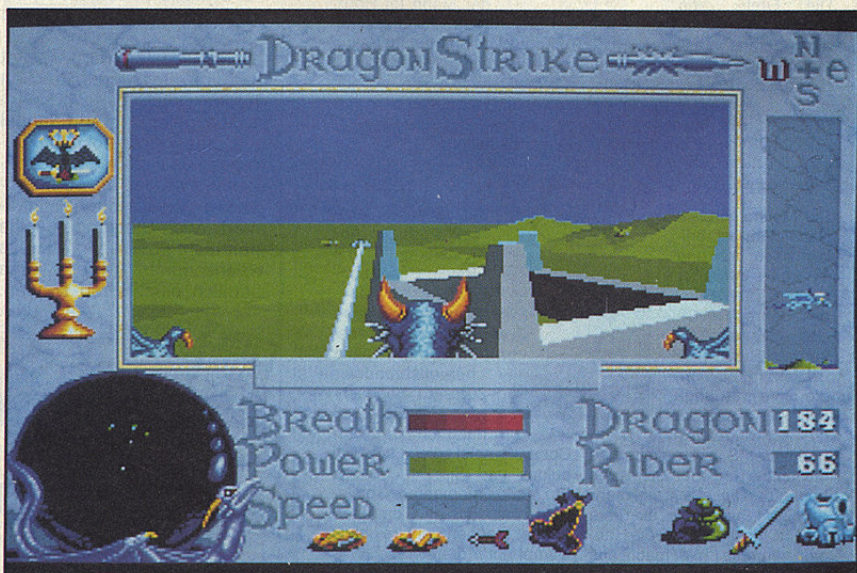
Dem Fantasy-Hintergrund angepaßt wurden natürlich die Waffen und Instrumente, die dem Flieger zur Verfügung stehen. Statt HUD-Display, Infrarotraketen und Treibstoffanzeige gibt es jetzt Drachenatem, Lanze und Anzeigen für Gesundheit und Ermüdung des Flugtiers sowie des Reiters. Auf Radar und alternative Blickrichtungen muß man allerdings nicht verzichten. Statt eines Radarsystems findet der Spieler eine Kristallkugel. Auf Knopfdruck können Sie vom Sattel aus nach vorn, hinten und zur Seite schauen. mh



Auf zum letzten Gefecht (MS-DOS/VGA)

spucker durch rund zwei Dutzend Missionen. Die Aufträge reichen vom Abfangen von Spion-Drachen über Unterstützungsfüge für eigene Bodentruppen bis zum Luftduell Drachen gegen Drachen. Statt Orden und Punkten erhalten Sie nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission wie in einem Rollenspiel mehr Gesundheitspunkte und einen höheren Rang. Je nach eigenem Status stehen Ihnen sogar unterschiedlich starke Drachen zur Verfügung. Ab und zu werden Spezialaufträge verteilt, in denen Sie sich anstelle einer Beförderung einen feinen Gegenstand ergattern können. Da winken z. B. dickere Rüstungen oder bessere Waffen.

Hier stört keine Flak den Drachenflug, dafür sind es Bogenschützen (MS-DOS/VGA) ▶



Auf den ersten Blick sieht Dragon Strike beeindruckend aus. Besonders gelungen sind die Zwischenbilder, die man vor jeder neuen Mission zu sehen bekommt — unter VGA absolute Spitzenklasse. Technisch ist das Programm voll auf der Höhe: Wenn die Drachenschwinge rauscht, kommt Laune auf. Die Idee, eine Flugsimulation mit einer Fantasy-Geschichte zu koppeln, gibt

Gut!



dem Spiel Pep und verdient ein Extralob. Leider lang't nicht ganz für mein fröhlichstes Gesicht: Dazu spielen sich die Missionen zu ähnlich. Ziel anfliegen, Drachen pusten lassen oder mit der Lanze zustecken, und dann heimfliegen — das ist mir etwas zu begrenzt. Wer sich davon nicht beeindrucken läßt und einen einfachen Flugsimulator mag, wird exquisit bedient.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 70% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 74%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Zuerst stand ich dem Drachenflug-Simulator ganz schön skeptisch gegenüber, aber meine Bedenken wurden ziemlich schnell zerstreut. Fliegerisch ist alles vorhanden, was dem Simulationsfan Freude bereitet. Sturzflüge sind genauso drin

Im Gegensatz zu Anatol fand ich die Missionen abwechslungsreich

Gut!

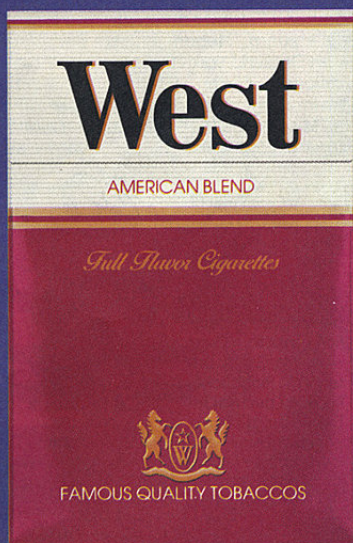


und spannend. Zwar ist die Umgebung und die Steuerung etwas ungewohnt, aber nach kurzer Warmspielphase kommt man prächtig mit dem Drachen zurecht. Besonders schnuckelig sind die stilvollen Storys, die sich durchs Spiel ziehen, die feine elegantes Schweben im Segelflug und harte Luftduelle. Im Unter EGA und ohne AT wird "Dragon Strike" allerdings zur elenden Quälerei.

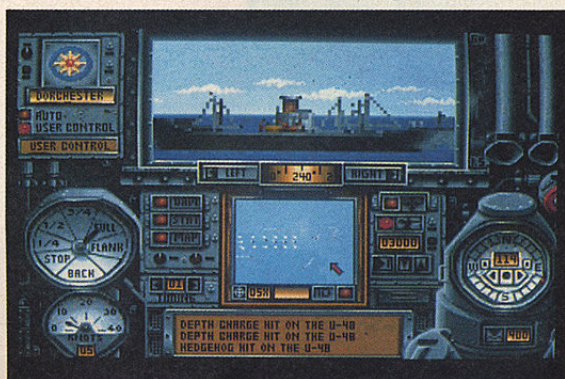
nen Extras und die VGA-Grafik. Unter EGA und ohne AT wird "Dragon Strike" allerdings zur elenden Quälerei.



**3,85. UND
KEINEN
PFENNIG MEHR!**



19 CIGARETTEN



Ein dicker Tanker im Fadenkreuz des VII-C-Bootes (MS-DOS/VGA)



Nicht gerade der goldene Schuh... (Amiga)

U-BOOT UNTERGANG

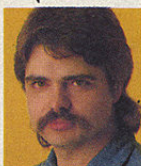
Wolfpack

Hobby-Seebären sind in letzter Zeit ja nicht gerade mit Simulationen verwöhnt worden. Die Seeschlachtsimulation "Wolfpack" soll dieses Defizit wieder ausgleichen. Auf fünf Schauplätzen aus dem zweiten Weltkrieg dürfen Sie entweder auf deutscher Seite U-Boote befehligen oder unter amerikanischer Flagge Zerstörer und Frachter durch die See steuern. Neben einem guten Dutzend vorgefertigter Missionen dürfen Sie mit dem im Programm eingebauten "Mission-Builder" eigene Szenarien basteln.

Dann begeben Sie sich an Bord Ihres Bootes. Hier findet der Heimkapitän alle Instrumente, die das Seefahrerleben einfacher machen. Neben Radar, Tiefenmesser und Waffensystemen gibt es noch schicke Ferngläser mit der Sie die Gegend betrachten können. Per Tastendruck kann man zwischen den verschiedenen Schiffen Ihrer Einheit umschalten und im Bedarfsfall auch einen Autopiloten aktivieren. Wer möchte, kann mit einem Kumpel spielen. Hier übernimmt jeder eine Seite und steuert rundenweise seine Schiffe. *mh*

Am Anfang macht "Wolfpack" einen sehr guten Eindruck, aber nach ein paar absolvierten Missionen läßt die Motivation deutlich nach. Zwar sieht die Grafik unter VGA schneckenlang aus, der AdLib-Sound sorgt für die nötige Atmosphäre, viele Einstelloptionen sorgen für Variantenreichtum und die Maus-

Geht so



steuerung ist durchdacht, aber ein dickes Manko dämpft den Spielspaß ganz gewaltig. Denn leider kann man keinen eigenen Kapitän "erschaffen", der durch Erfolge Punkte, Orden oder Beförderungen bekommt. Zum anderen hält sich der Realismus ziemlich stark in Grenzen.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Nova Logic/Mirrorsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 59% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 54%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

MURKS AUS METALL

Heavy Metal

Wo dürfen Männer noch Männer sein? An Bord eines M1-Panzers, hinter einem schweren Geschütz und in einem Militär-Jeep, der raketenpuckend querfeldein rast. Daß diese Kombination besondere Ergiebigkeit in Sachen Spielspaß ausstrahlt, meinen zumindest die Herren von Access Software. Ihr kruder Militär-Mix "Heavy Metal" bietet eine Kombination aus diesen drei Actioneinlagen. Außerdem kommt noch etwas Taktik ins Spiel, denn auf einer Landkarte müßt Ihr Eure Verbände clever hin- und herschieben.

Je stärker eine Division ist, die auf eine Computereinheit trifft, desto mehr Leben habt Ihr in der entsprechenden Actionsequenz. Auf den ersten Blick schaut das Programm ein wenig nach Simulation aus, doch im wesentlichen sind fixe Reaktionen gefragt. Unterschiedlich ist lediglich die Art der Beibehaltung: Mal bewegt man ein Fadenkreuz per Maus über den Bildschirm, mal steuert man mit Links/Rechts-Manövern einen Jeep an Bodenunebenheiten vorbei. Der Feuerknopf wird gleichermaßen heftig strapaziert. *hl*

Die Programmierer haben eine merkwürdige Vorstellung davon, was auf einem Computer Spaß machen soll. Drei Actioneinlagen, die auf Dauer sehr stupide und eintönig sind, verbunden durch ein anfängerhaftes Taktikspiel, eingebettet in einen Rahmen militärischen Kettengerassels — Bäh! Wenn Heavy

Va ja...



Metal eine anspruchsvolle Simulation wäre, würde ich nicht so heftig rummeckern. Aber das Verhackstückchen des altbekannten Sprite-Abschießens in drei wenig originellen Variationen ist fortgeschritten öde. Spielideen von vorgestern auf Computern von heute: Ein Schuß in den Ofen für junggebliebene kalte Krieger.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 39%

Grafik: 67% Sound: 56%

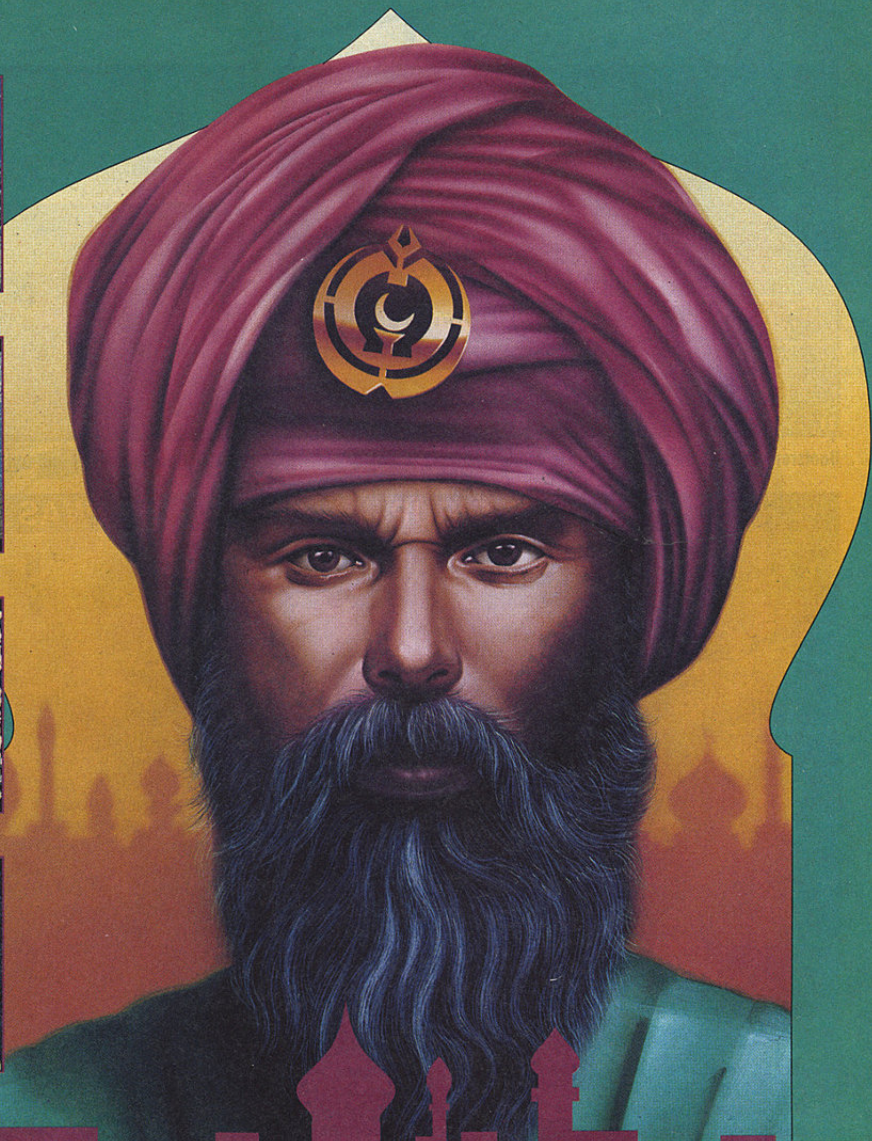
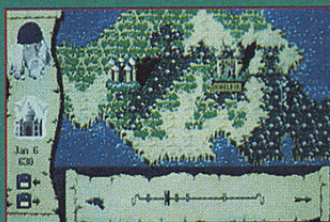
POWER-WERTUNG: 39%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



KHALAAN

Eine Chip-Produktion



Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
40 0 0 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

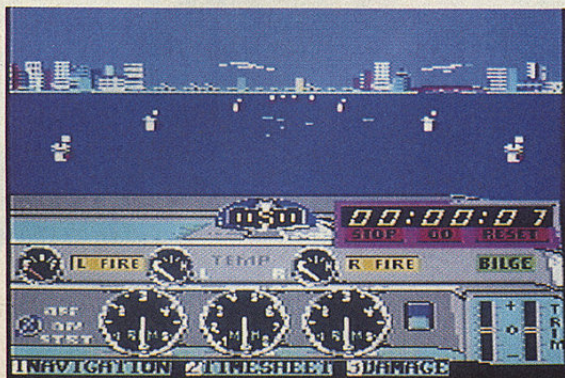
Lassen Sie sich von Khalaan verzaubern. In der märchenhaften Welt des Orients erwarten Sie Geheimnisse, Intrigen, Abenteuer und tödliche Gefahren.

Als einer von vier Kalifen streiten Sie um den Thron des Großkalifen, dem alleinigen Herrscher über Land und Leben. Ihnen untersteht eine Armee, Ihre Schiffe befahren die Meere, Ihre Karavanan verbinden die Märkte des Landes. Sie entscheiden über Krieg und Frieden...

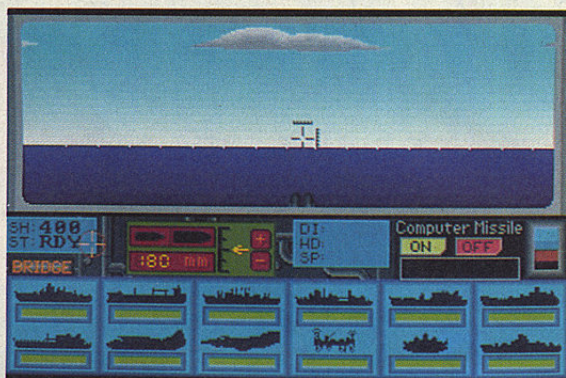
Erhältlich auf: AMIGA, Atari ST, PC 3,5", PC 5,25".

Khalaan ist eine komplexe Strategie-Simulation. Alle Handlungen werden in Echtzeit simuliert. Zudem steht Ihnen ein Optionsmenue zur Verfügung, mit dessen Hilfe Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels Ihren Bedürfnissen anpassen können.

- photorealistische Grafiken und Animationen
- Fünf packende Action-Sequenzen, eine davon mit 3-D Grafik.
- Maus-, Joystick und/oder Tastatursteuerung
- und nicht zu vergessen, die Atmosphäre von "10 01 Nacht"



Bootsrennen mit gutem Ansatz, aber wenig Spielreiz (C 64)



An der Realität vorbei und überflüssig: U.S.S. John Young (Amiga)

SPRITZIG WIE SIRUP

Power Boat U.S.A.

In "Miami Vice" fährt er einen schnittigen Testarossa. Auch privat bevorzugt er Extravagantes, denn beim "Power Boat"-Rennen ist er Weltmeister. Mit "Power Boat U.S.A." macht man Don Johnson zwar keine Konkurrenz, kann sich aber auch auf dem Computer spritzige Wasserschlächten liefern.

Zur Auswahl stehen vier Boote; eines ist sogar vom Typ "Don Johnson Spezial". Bevor man dann für eine der sechs Strecken zugelassen wird, muß man sich in einem Testrennen für die Strecke qualifizieren. Vor dem eigent-

lichen Rennen sollte man Treibstoff und Ersatzteile im Boot lagern. Denn im Rennen kann so manches vor Bruch gehen, das man reparieren kann.

Dann wird's ernst. Die Strecken führen quer zwischen den Keys vor Miami durch, vor San Francisco oder auch im Mississippi entlang. Dabei gilt es die Maschinen des Bootes nicht zu überhitzen, da die Reparatur zuviel Zeit kostet. Auch die Trimmung, durch die das Rennboot Wasserkontakt behält, muß ständig nachgestellt werden. *hf*

Viel zu tun hat man bei "Power Boat U.S.A." nicht: Zwischen den Bojen hindurchfahren, Trimmung nachstellen, Gegner überholen. Noch dazu wird man aus heiterem Himmel von Gegnern gerammt (obwohl diese

Gehst so



scheinbar meterweit weg sind), so daß man das Rennen von vorne anfangen muß. Da der

einzige Gegner in der Bestenliste zudem scheinbar im Schneckentempo gefahren ist, hält sich der Anreiz, bessere Zeiten zu fahren, in Grenzen. Nette Ansätze, wie die Bootsreparatur und das Nachstellen der Trimmung sind

zwar da. Das reichte aber nicht, um aus Power Boat U.S.A. ein tolles Spiel zu machen.

WASSER-WAHN

U.S.S. John Young

Die arabischen Nationen unter Führung des Irans haben 1995 für die Industriestaaten den Ölhahn zuge-dreht. Sie spielen in dem Seegefechtsdrama "U.S.S. John Young" einen ehemaligen Admiral, der eine Privatflotte sein eigen nennt. In vier unterschiedlichen Seegeebieten müssen Sie jeweils fünf Kampfeinsätze überstehen, um die ölfördernden Staaten in die Knie zu zwingen. Am Anfang des Spieles geben Sie Ihrem Kapitän einen Namen, suchen sich Ort und den Auftrag sowie die Tages- oder Nachtzeit aus. Haben

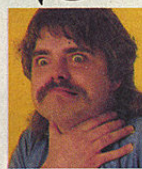
Sie die Einstellungen hinter sich gebracht, starten Sie die Seereise an Bord Ihres Zerstörers. Hier kann zwischen verschiedenen Stationen wie z.B. Brücke, Motorraum, Kartenraum und Waffenstand umgeschaltet werden. Treffen Sie auf Gegner, können Sie diese mit Bordkanone, Raketenwerfer, Torpedos oder Wasserbomben außer Gefecht setzen. Nach der Schlacht darf man treibende Trümmer einsammeln, um diese im nächsten Hafen gewinnbringend zu verschel-beln. Acht Spielstände dürfen gespeichert werden. *mh*



Heiliger Neptun, was ist denn das für ein Mist? Auf der Verpackung von U.S.S. John Young

steht ganz großspurig "Warship Simulation". Damit hat dieses Machwerk nun ganz und

Hilfe



gar nichts zu tun. Das eigene Schiff dümpelt leise vor sich hin und der Gegner driftet direkt auf einen zu. Fünfmal auf den Joystickknopf gedrückt und schon ist die Mission erfüllt — Aaargh! Die Grafik ist laienhaft, block-artig, einfallslos und wird dem Amiga in keinsten Weise gerecht.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 58%

Grafik: 58% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 58%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 48%

Grafik: 32% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 48%

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 45 bis 65 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 9%

Grafik: 21% Sound: 30%

POWER-WERTUNG: 9%

C 64

10%

Grafik: 32% Sound: 8%

POWER-WERTUNG: 10%

ES GIBT NUR EIN

Emlyn Hughes



INTERNATIONAL SOCCER



Audiogenic

SETZT AUCH ERHÄLTlich FÜR
ATARI ST & AMIGA



ÜBER EIN JAHR IN DEN HITLISTEN! ... MEHR ALS 100 000 STÜCK VERKAUFT!

Das 8-Bit-Fußball-Erlebnis der 80er Jahre wird nun zu einer 16bitigen Sensation der 90er: Nun sind die lang herbeigesehnten Amiga- & ST-Versionen auf dem Markt!

Als EMLYN HUGHES SOCCER für den 64er, Schneider & Spectrum erschienen, hatte die Presse aus ganz Europa durchweg sehr positiv geurteilt.

Nun, da die Amiga- & ST-Fassungen erhältlich sind, suchen die Tester schon nach neuen Superlativen. Besonders die britische Presse, die die Muster schon vorab sah, war schier aus dem Häuschen - und das mit Recht! Die Urteile rangierten von "einfach exzellent" bis "die wohl beste Fußball-Simulation, die es bislang gab!"

"Wäre International Soccer Teilnehmer bei der WM '90 in Italien, hätten die anderen Länder keine Chance auf den Titel." (M. Kleinmann/ASM)

So, versucht es selbst!

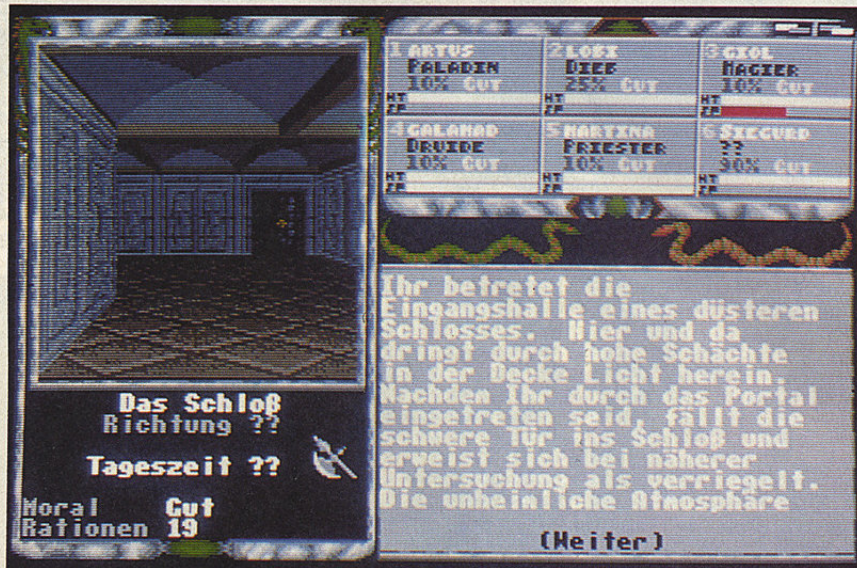
Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

AUDIOGENIC SOFTWARE (Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90)

Testieger im POWER PLAY Fußball-Vergleichstest.

RUF DER WILDNIS

Legend of Faerghail



Wer oder was mag wohl hinter der nächsten Ecke lauern? (Amiga)

Im Tal von Faerghail ist der Teufel los! Marodierende Ork-Horden durchstreifen das Land, Flora und Fauna sind in Aufruhr, Beutelschneider und

andere finstere Gesellen lauern auf jeden braven Wanderer. Sogar die friedliebenden Elfen, mit denen die Menschen von alters her in Harmonie ge-

lebt haben, sind zu blindwütigen und gnadenlosen Gegnern geworden.

Keine Frage, daß Sie sich dieser Herausforderung stel-

len. Zunächst gilt es, sechs tüchtige Gefährten zu finden, die sich in das Abenteuer stürzen. Sie können Ihre "Party" aus vorgefertigten Charakteren zusammenstellen oder Ihre Wunschpartner selber basteln. Dabei hat man die Wahl zwischen sechs Rassen und zwölf Berufen mit den unterschiedlichsten Fertigkeiten. Im Städtchen Thyn, dem Ausgangspunkt Ihrer Reise, können Sie für jeden Ihrer Helden ein Konto anlegen, bessere Ausrüstung kaufen, Schätze verhökern, in Kneipen die neuesten Gerüchte aufschnappen und Ihre Wunden kurieren.

So vorbereitet, beginnt das Abenteuer für unsere Helden vor den Toren von Thyn. Hier hat man nun ausgiebige Gelegenheit, sich im Monsterplätzen zu üben; das umfangreiche Kampf- und Magiesystem läßt viel Raum für taktische Finessen. Friedliche Naturen sollten die potentiellen Gegner erst einmal in ein Gespräch verwickeln (vorausgesetzt, man ist der weisigen Sprache mächtig). Wird die Situation allzu brenzlich, bleibt immer noch Zeit für einen Rückzug. In der dreidimensional dargestellten Landschaft gibt es viel zu entdecken. Magische Brunnen, verfallene Tempel, Friedhöfe mit geheimnisvollen Grabsteinen, Städte der Elfen und finstere Dungeons. **vw**

Dieses Programm scheint mir zwei Jahre zu spät zu kommen: Damals erschien nämlich der C 64-Klassiker "Bard's Tale" auf dem Amiga. "Legend of Faerghail" lehnt sich mächtig an das damalige "Bard's Tale"-Spielprinzip an. Es gibt zwar jede Menge Verbesserungen gegenüber dem Alt-Rollenspiel (wie das Abnutzen der Waf-



fen und das "Kauderwelsch" der verschiedenen Sprachen). Trotzdem: viel verändert hat sich nicht. Nichtsdestotrotz bringt Faerghail Spaß. Es ist mal wieder ein "typisches" Rollenspiel, bei dem man viel kartographieren und sich "reinarbeiten" kann. Wer "Bard's Tale" mochte, kann sich Legend of Faerghail unbesehen kaufen.

Veteranen der "Bard's Tale"-Abenteuer werden nostalgische Gefühle bekommen: Die Ähnlichkeit ist unübersehbar, was jedoch den Spielspaß nur unwesentlich mindert. Es sind die kleinen Details, die "Legend of Faerghail" interessant machen. Wie im richtigen Heldenleben wird auch hier jedes noch so scharfe Schwert einmal stumpf.



Glücklich die Abenteurer, die dann einen Schmied samt Amboss in ihrer Mitte wissen. Das Kampfsystem läßt viel Raum für eigene taktische Planung. Wem das zuviel Theorie ist, der kann den verkürzten Angriff wählen. Wer wieder einmal das Feeling aus den "Gründerjahren" der Rollenspiele erleben möchte, der ist gut bedient.



Auf ein Glas Met in die Kneipe oder lieber in die Bank?

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 66%

Grafik: 55% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 66%

ATARI ST

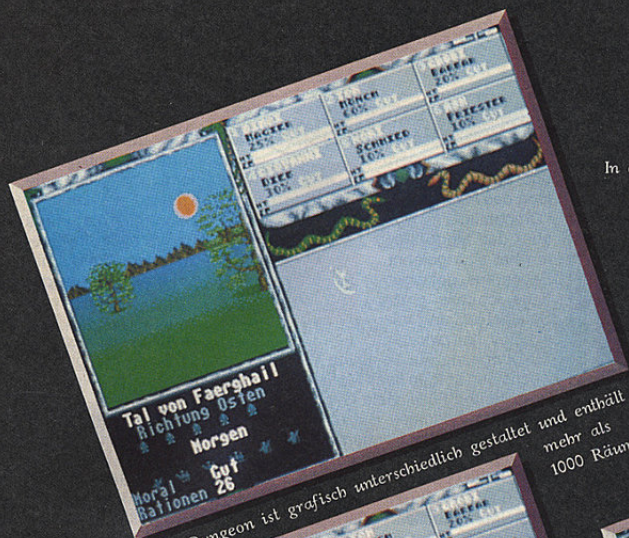
in Vorbereitung

C 64

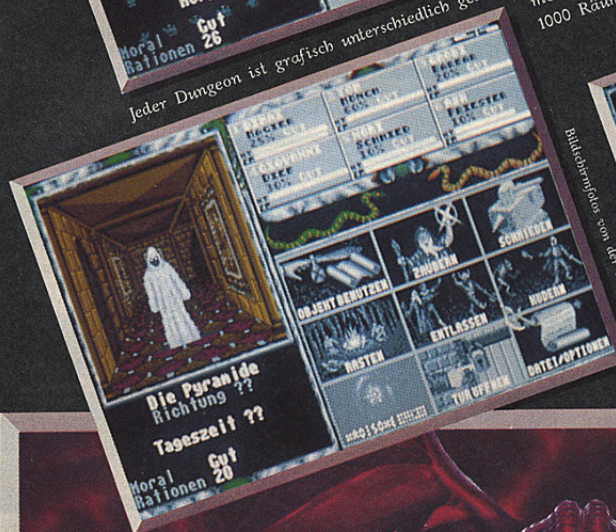
nicht geplant

LEGEND OF FAERGHAIL

In einer Welt jenseits unserer Vorstellungskraft lag einst das Reich Faerghail. Alle Völker lebten dort bis zu dem Tag friedlich miteinander, an dem sich die Elfen an das Böse verkauften. Das Ende des Volkes Mensch rückte näher. So entschloß sich der Herrscher, eine Gruppe Freiwilliger ins Nachbarland zu schicken, um Unterstützung für die kämpfenden Gruppen zu holen.



Jeder Dungeon ist grafisch unterschiedlich gestaltet und enthält mehr als 1000 Räume.



Bildschirmfotos von der Amiga-Version



Hervorragende Soundeffekte (Amiga/Atari ST) Maus- und/oder Tastatureingabe Komplexes Kampfsystem



Stellen Sie sich eine Gruppe freiwilliger Kämpfer zusammen, durchqueren Sie die Wildnis und erforschen Sie die 8 Dungeons. Unzählige Gefahren und Überraschungen werden Ihnen die über 80 intelligenten Gegner bereiten.

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

Im Vertrieb von:
Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Karasoftware, Thali AG

RELINE[®]
SOFTWARE

MAN SPRICHT DEUTSCH

Dragonflight

Eine mächtige und magiekundige Rasse von Drachen lebte vor Urzeiten friedlich mit Elf, Mensch und Zwerg in dem Fantasyland Ontaflareth zusammen. Allerdings gab's einige unzufriedene Drachen, denen es zu geruhsam war. Ein fieses Drachenmädle meuchelte den Drachenkönig, und so entbrannte ein langer Krieg, in den alle anderen Rassen verwickelt wurden. Im Verlauf der langen Auseinandersetzung verschwanden nicht nur die Drachen, sondern es gingen auch die magischen Künste verloren.

Eure Aufgabe in dem komplett deutschen Rollenspiel "Dragonflight" ist es, soviel der alten Magie wie möglich und eventuell die Drachen wiederzufinden. Neben der Hauptaufgabe warten noch zahlreiche kleine Extramissionen auf Euch, die von einigen Bezirkskönigen verteilt werden.

Ihr steuert eine vierköpfige Truppe durch die Lande. Neben einem kräftigen Kämpfer gibt es einen Magier, eine zarte Elfen-Maid und einen bärtigen Zwerg. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen könnt Ihr die Charaktere nicht selber erschaffen, sondern diese werden Euch vom Programm vorgegeben. Alle vier haben besondere Stärken und Schwächen.

Um nun Eure Aufgabe zu erfüllen, müßt Ihr das komplette Land Ontaflareth bereisen, Städte besuchen, mit dem Schiff übers Meer brausen, um entlegene Inseln zu finden, in tiefe Labyrinth absteigen und

Euch mit allen im Spiel vorkommenden Leuten unterhalten. Informationen, Ausrüstung und allerlei anderes Abenteuerzubehör, wie Kompaß, Fackeln und Nahrung, gibt es gegen bare Münze in den Städten zu kaufen. Tolle magische Waffen und Zaubersprüche findet die Party meist in den verwinkelten Dungeons.

Das Land selbst seht Ihr im "Ultima"-Stil aus der Vogelperspektive. Eine Stadt oder ein Dungeoneingang ist hier als kleines Icon zu sehen. Betretet Ihr nun eine Ortschaft oder ein Labyrinth, schaltet die Bildschirmdarstellung um. Die Städte werden nun vergrößert, während die Dungeons in 3D à la "Dungeon Master" zu sehen sind. Eine ganz andere Darstellungsform erscheint bei Prügeleien mit Monstern. Kommt es im Land oder im Dungeon zum Kampf, seht Ihr die Charaktere und die Monster von der Seite. In diesem Kampfbild erscheint zusätzlich ein kleines Fenster, in dem Ihr dieselbe Szene in einem Positionsraster von oben seht. Hier könnt Ihr genau erkennen, welcher Charakter wo steht. Gekämpft wird in Runden. Je mehr Erfahrung ein Partymitglied hat, desto mehr Züge pro Runde darf er ausführen.

Gesteuert wird Dragonflight komplett mit der Maus. Dragonflight wird übrigens auf doppelseitigen Disketten ausgeliefert. Besitzer von einseitigen Laufwerken können bei Thalion das Spiel auf einseitigen Disketten nachbestellen. mh

Dragonflight ist das erste deutsche Rollenspiel, das mich überzeugt. Ein Feuerwerk an neuen Ideen wird nicht gerade abgebrannt, doch alles, was Rollenspiele schön macht, ist vertreten. Die Qualität der Grafik schwankt zwischen dürrig und gut, die Musik ist durchgehend hörensenswert. Besondere Pluspunkte sammelt das Programm bei der sehr guten Benutzerführung. Der Schwierigkeitsgrad ist

Gut!



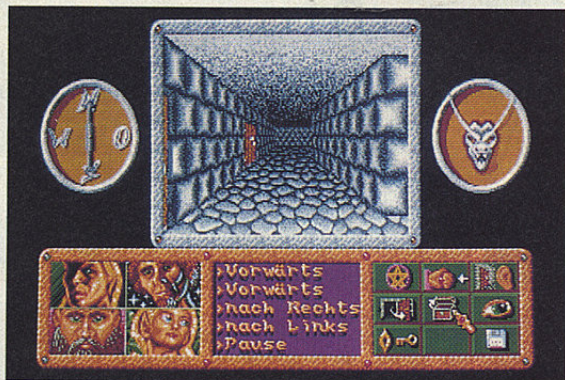
gerade richtig und läßt Einsteigern eine Chance, die dank der tadellosen deutschen Texte auch keine Sprachprobleme haben. Ärgerlich, daß es in den Dungeons kein Auto-Mapping gibt. Wer sich nicht verlaufen will, muß wohl oder übel Karten zeichnen. Bei Amigas und STs mit 512 KByte wird zudem häufig nachgeladen: Wohl dem tapferen Abenteurer, der Macht über eine Speichererweiterung hat.

Knapp drei Jahre standen zwischen den ersten Bildern und der Fertigstellung des Rollenspiels "Dragonflight" — aber das lange Warten hat sich gelohnt. Besonders gelungen finde ich das große Spielgebiet und die schön verzwickten 3D-Dungeons. Für die nötige Abwechslung sorgen diese Monster in Hülle und Fülle, viele Gegenstände und famose Einzelmissionen. Das taktisch angehauchte Kampfsystem spricht auch den alten AD&D-Hasen an, und die gute Benutzerführung ist extrem einsteigerfreundlich. Durch die reichhaltigen (streckenweise mit

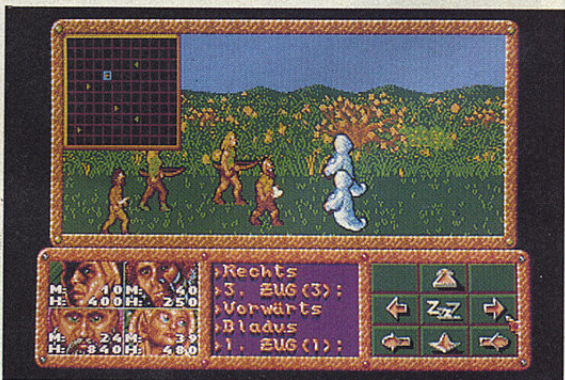
Gut!



herrlichen Anspielungen gespickten) Texte wird Dragonflight allerdings eher die Ultima-Fans ansprechen als die pures "Hack'n Slay"-gewöhnten "Bard's Tale"-Freunde. Leider trüben einige kleine Eigenheiten von Dragonflight das ansonsten famose Spiel. Mir persönlich fehlt das Automapping (ich hasse Kartenzeichnen), in den Dungeons gibt es Geheimgänge, die leider nicht ganz fair versteckt sind, und teilweise sieht die Grafik etwas laienhaft aus. Aus diesen Gründen hat Dragonflight bei mir die "Höchstnote", wenn auch nur knapp, verfehlt.



Wer haust denn hier im tiefsten Dungeon? (ST)



Diese Geister haben gleich nichts mehr zu lachen (ST)

STRECKBRIEF

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

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 77%
Grafik 63% Sound: 65%

C 64
nicht geplant

POWER-WERTUNG: 77%

QUARTETT-QUAL

Sorcerian

Im Gegensatz zu den meisten Sierra-Programmen ist "Sorcerian" keine vollständige Eigenproduktion. In Japan gibt es Sorcerian schon über zwei Jahre für dort etablierte Computer-Systeme. Sierra hat sich vom japanischen Software-Gigant Falcom (die Jungs haben übrigens auch "Y's" entwickelt) die Lizenz besorgt, um Sorcerian für MS-DOS umzusetzen. Wir testeten eine spezielle AT-Version, die auf "normalen" PCs nicht läuft.

Trotz des voluminösen Handbuchs (über 100 engbedruckte Seiten wollen studiert werden) ist Sorcerian kein reinrassiges

Das Spielfeld wird konsequent von der Seite gezeigt und scrollt brav mit, wenn sich das Quartett dem Bildschirmrand nähert. Ein Steuerkommando für die gesamte Truppe — springt der erste hoch, hüpfen die anderen drei ohne zu murren hinterher. Je nach Mission muß man diverse Rätsel lösen, Gegenstände wiederbeschaffen, mit Personen plaudern, Monster plätten und magische Extras aufsammeln (insgesamt stehen über 30 defensive bzw. offensive Zaubersprüche zur Verfügung). *mg*

Man merkt "Sorcerian" sein Alter von drei Jahren deutlich an. Mit dem Genreverwandten "Y's" kann es keinesfalls konkurrieren. Sorcerian ist ein etwas verunglückter Mischmasch aus Action- und Rollenspiel. Für den Action-Liebhaber

sind die Kampfhandlungen viel zu simpel und beschränkt; die eingefleischten Rollenspieler fühlen sich dadurch auf den Schlipps getreten. Die ersten paar Abenteuer habe ich noch mit Interesse gelöst, nach dem vierten Streich wurde es mir dann zu

eintönig. Da jede Landschaft immer von der Seite gezeigt wird, und der Spielablauf nicht großartig abwechselt (bringe Objekt A zu Person B; die gibt Dir Objekt C, das wiederum Person D braucht, damit sich Ausgang F öffnet), bleiben die Überraschungsmomente fast gänzlich aus — mir ist das Ganze etwas zu berechenbar. Warum diese Version nur auf ATs läuft, ist mir übrigens schleierhaft. Technisch gleichwertiges habe ich auch schon auf 10 MHz-PCs gesehen.

Gehst so



In der Gruppe kämpfen Männer und Frauen (MS-DOS/EGA)

Eigentlich sollte man annehmen, daß bei einer Zusammenarbeit des Adventure-Experten Sierra mit dem japanischen Rollenspiel-Profi Falcom nur tolle Programme

herauskommen. Denkste! Die Rollenspiel-Handlung beschränkt sich größtenteils aufs Killen von Monstern —

Gehst so



EGA-Auflösung von 640 x 350 Punkten ausgenutzt, das schlägt sich allerdings nicht großartig in der Qualität der Grafik nieder. Alles in allem ist "Sorcerian" kein typisches Rollenspiel, sondern mehr ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch. Nur für ausgesprochene Fans dieses Genres zu empfehlen.

STECK BRIEF

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

MS-DOS 55%

Grafik: 58% Sound: 72%

POWER-WERTUNG: 55%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

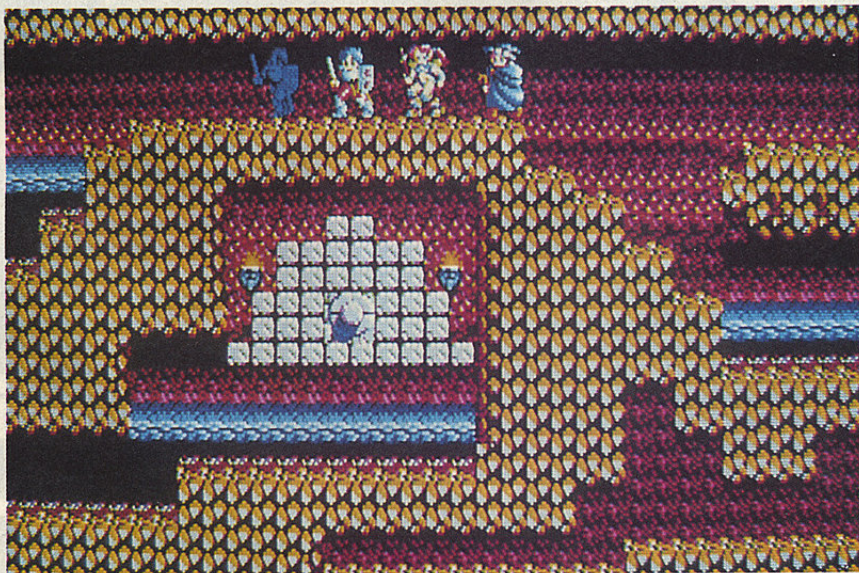
nicht geplant

C 64

nicht geplant

Rollenspiel. Die Bezeichnung Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch trifft eher den Kern der Sache. Die Kämpfe der vierköpfigen Abenteurer-Truppe werden nämlich größtenteils aktiv, also mit Schwert hieb oder Feuerball-Wurf mittels Joystick/Tastatur, ausgefochten. Ehe man sich allerdings in eine von 15 verschiedenen Missionen stürzt, muß man sich zunächst seine Charaktere zusammenstellen und in der nahen Stadt ausbilden. Wer soviel Zeit nicht investieren will, der kann die bereits auf Diskette gespeicherten, vorgefertigten Kämpfer "adoptieren".

Um an den Schalter zu kommen, muß man erst das Wasser aus den Gängen ablassen (MS-DOS/EGA) ▶



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

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

GI-TL>I

... das
hypergalaktische
Verwirrspiel
als
Begrüßungsgeschenk

✦ - neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

✦ - mit Tips&Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

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

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

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

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!



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 07

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.

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 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

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...

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

BOMICO

TOP TEN

1. Rings of Medusa
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Rainbow Islands
6. Drakken
7. North & South
8. Castle Master
9. Cabal
10. Full Metal Planete

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. Juli 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

COMPACT DISC

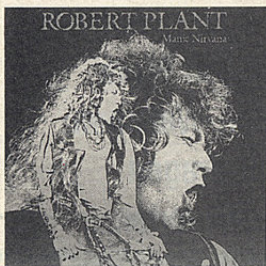


Sam Brown: April Moon

Das zweite Album von Sam Brown steht unter dem Motto "Masse statt Klasse". 16 mittel temporierte, teils jazz-angehauchte Songs werden geboten. Nicht alle sind gelungen: ab und zu verkünstelt sich Sam Brown derart mit ihrer Stimme, daß einem die Haare zu Berge stehen. Der Rest ist sowohl kompositorisch als auch von der Interpretation her auf der Höhe. Kein Meisterwerk, aber mindestens zur Hälfte elegant vorgetragene Bar-Musik. *mg*

A&M 397036-
64:21 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Robert Plant: Manic Nirvana

Auf seinem neuen Solo-Album zieht der Ex-Leadsänger von Led Zeppelin tüchtig ein: Robert Plant serviert einen Kracher nach dem anderen, angesiedelt zwischen Blues- und Hard Rock. Trotz harter Gangart stecken die Songs voller Ideen. Gut geeignete Hämmer zum Baß-Boxentest sind "Your Ma said you cried" und "Big Love". Nur beim bluesigen "Ship of Fools" setzt der Maestro seine whiskygegerbten Stimmbänder im Baladentempo ein. *hl*

Esparanza 7567-91336-2 YS
49:38 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Fleetwood Mac: Behind the Mask

Ohne die treibende Kraft Lindsay Buckingham ist Fleetwood Mac nur die Hälfte Wert. Die meisten der 13 neuen Songs plätschern recht leblos vor sich hin. Nur bei wenigen Liedern klingt die Genialität durch, die Fleetwood Mac in vergangenen Tagen ausgezeichnet hat. Der Plattenname "Behind the Mask" kommt der Wahrheit recht nahe: Hinter der Maske des Biedermanns vermutet man eine Supertruppe, die nur selten durchscheint. *mg*

Warner 7599-26111-2
54:28 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Giant: Last of the Runaways

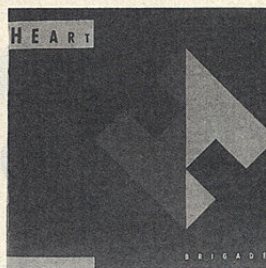
In den USA gehören Giant zu den vielversprechendsten neuen Formationen. Hierzulande pflegt die forsche Gitarren-Rockband noch den Status eines Insider-Tips, was sich angesichts des blitzsauberen Debutalbums schleunigst ändern sollte. Bei einigen Titeln klingt die Formation wie Foreigner in besseren Tagen, pflegt über weite Strecken aber einen eigenständigen Stil. Meine Anspiellips: "I'm a Believer" und "I'll see you in my Dreams". *hl*

A&M CD 5272
55:23 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **man- gelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

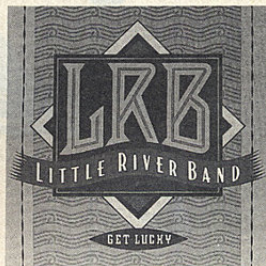


Heart: Brigade

Bei den 13 Songs des neuen Heart-Albums "Brigade" ist für jeden etwas dabei, der gestylen Mainstream-Rock schätzt. Wenig überzeugend sind aber die kommerzgeknabbelten potentiellen Single-Auskopplungen wie das Grand-Prix-Eurovision-reife Gruselstück "I love you". Sobald ein paar harsche Gitarren-Parts den Mief der Schlager-Seligkeit wegblasen, kommt Freude auf: Titel wie "The Night" und "Stranded" bewahren das Album vorm Abtreiben in allzu seichte Gefilde. *hl*

Capitol CDP 7918202
54:38 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

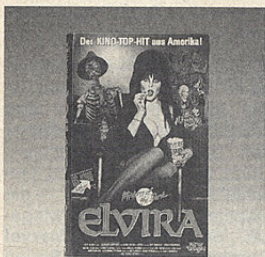


Little River Band: Get Lucky

Was für ein Comeback! Nach längerer Schaffenspause legt die Little River Band ein Album vor, das wie ein frischer Frühjahrswind durch die Musiklandschaft braust. Die zehn temporeichen Songs sind professionell eingespielt und fetzig, aber elegant vorgetragen. Da stimmt jeder Trommelschlag, und die E-Gitarre gibt nur dann Laut, wenn sie gefragt ist — kurzum, die Jungs verstehen ihr Handwerk aufs Beste. Schwungvoller Mainstream-Rock vom Feinsten. *mg*

MCA/Curb 2292-57164-2
43:50 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Elvira

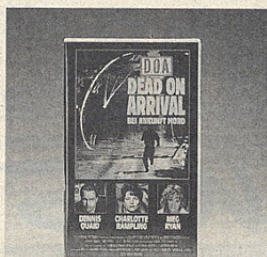
Als Fernsehansagerin für drittklassige Horrorfilme fühlt sich "Elvira" nicht sehr wohl. Wie viele ihrer Kollegen träumt sie von einer eigenen Bühnenshow in Las Vegas. Da flattert ihr unverhofft ein Brief ins Haus, in dem sie zur Testamentseröffnung ihrer Großtante eingeladen wird. Hals über Kopf schwingt sich sexy Elvira (während des ganzen Films kommt sie mit einem großzügig ausgeschnittenen sowie hochgeschlitzten Kleid aus) in den Wagen und fährt in das "Wohn-Nest" ihrer Tante, um die Erbschaft anzutreten. Doch statt dem erwarteten Millionenerbe hinterläßt man Elvira nur eine verfallene Villa, einen neurotischen Pudel und ein altes Rezeptbuch — sehr zum Verdruß ihres Großonkels Vinnie, der dieses Buch unbedingt haben will.

Bei den spießigen Einwohnern stößt die schrille und wortgewandte Elvira natürlich sofort auf Abneigung. Nach mehreren mißglückten Versuchen von Vinnie, sich das Buch unter den Nagel zu reißen, kommt Elvira hinter das Geheimnis des vermeintlichen Rezeptbuches: Es enthält die mächtigsten Zaubersprüche, die sich ein Hobby-Magier wünschen kann. Im Lauf der Zeit eskaliert die Angelegenheit, und Elvira landet als Hexe verurteilt auf dem Scheiterhaufen...

"Elvira — Mistress of the Dark" entpuppt sich als Komödie mit leichtem Horror-Einschlag. Elviras derbe Sprüche und Kommentare prägen diesen Film — die Handlung degradiert zur Nebensache. Im Hinblick auf das gleichnamige Computer-Rollenspiel, kann man sich diesen Streifen durchaus anschauen. Er ist zwar nicht übertrieben komisch, aber auch nicht langweilig. *mg*

Regie: James Signorelli
Produzent: Eric Gardner, Mark Pierson
Drehbuch: Sam Egan, John Paragon, Cassandra Peterson
Hauptdarsteller: Morgan Sheppard, Daniel Greene
Laufzeit: 92 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: New Vision
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

VIDEOFILM

D.O.A.
Dead on Arrival

Manche Sauftour hat ein unangenehmes Erwachen, das stellt auch Professor Dexter Corell im Krankenhaus fest. Er hat letzte Nacht mit einem Drink nicht nur eine Masse Alkohol, sondern auch eine tödliche Strahlenlösung gekippt. Es bleiben ihm noch 48 Stunden, dann fällt er endgültig um. Doch wer war der ungezogene Oliven-Vergifter, der ihm seinen Martini verstrahlt hat? Voilà, hier kommen die Kandidaten: Morgens gab's Eierpunsch mit der geschiedenen Frau, dann trank er mit seinem Kollegen einen äußerst männlichen Whisky. Als er mit einer Studentin um die Häuser zog, blieb er an so manchem Mixgetränk hängen. Dann gab's noch den Sekttempfang in der Schule, ein Gläschen hier, ein Gläschen da — und schon ist man tot. Dexter macht sich auf, seinen Mörder zu richten — quasi mit dem letzten Schluck. Bis er ihn findet, sterben viele Leute.

Dennis Quaid spielt den todkranken Professor mit Hollywood-Routine — zur Glanzleistung fehlt ihm die Angst im Nacken; er verhält sich eher wie eine Mischung aus Yuppie und Rambo. Die trinkfeste Studentin und weibliche Hauptrolle verkörpert gekonnt Meg Ryan, und als Gaststar darf man sich auf die ungeschlagen kühle Dame Charlotte Rampling freuen. Trotz dem ungewöhnlichen Kniff, den Held gleich zu Beginn zur "wandelnden Leiche" zu machen, ist D.O.A. kein Knüller — die übliche amerikanische Dutzendware. Der Film ist zwar spannend inszeniert, doch wegen des hohen Krimi-Standards schlidert D.O.A. haarscharf an einem "empfehlenswert" vorbei. *al*

Regie: Rocky Morton, Annabel Jankel
Produzent: Ian Sander, Laura Ziskin
Drehbuch: Charles Edward Pogue
Hauptdarsteller: Dennis Quaid, Charlotte Rampling, Meg Ryan
Laufzeit: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Touchstone
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

BUCH

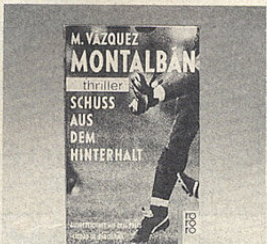


Der grüne Planet

...sieht auf den ersten Blick sehr friedlich aus. 13 Rebellen werden von der Erdregierung ausgesetzt, auf daß sie dort der Menschheit keinen Schaden mehr zufügen. Schon öfter wurde der Planet als Mammut-Gefängnis zweckentfremdet, und die Rebellen sind guter Hoffnung, eine Kolonie vorzufinden. Die Kolonie gibt es zwar, aber sie sieht aus, als wäre sie vor fünf Minuten verlassen worden. Der Planet ist menschenleer — der Kampf geht los. *hf*

ISBN: 3-453-00443-4
Autor: Joan C. Holly
Verlag: Heyne
Preis: 6,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH

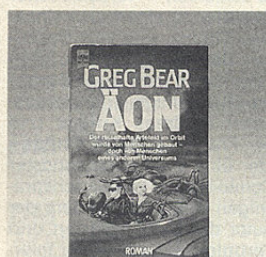


Schuß aus dem Hinterhalt

Wer will dem neuen Mittelstürmer-Star des FC Barcelona an den Kragen? Die Fans der gegnerischen Mannschaft? Ein ausländischer Drogenring? Oder soll die Fußball-Meisterschaft durch Morddrohungen manipuliert werden? Ein neuer Fall für Pepe Carvalho. Der zehnte Band des spanischen Kult-Autors — für Freunde des anspruchsvollen Krimis. *vw*

ISBN: 3-499-42955-1
Autor: Vazquez Montalban
Verlag: Rowohlt
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Äon

Im Jahre 2000 taucht nach einem spektakulären Licht am Himmel ein Asteroid auf. Er geht von selbst in die Umlaufbahn der Erde, hat einen Durchmesser von 100 km und ist 290 km lang. Bald finden Astronauten heraus, daß das Objekt oder der "Stein", wie er bald genannt wird, hohl ist. Er ist in sieben Kammern unterteilt, wobei sechs Kammern mit Städten, landwirtschaftlichen Nutzflächen und Parkanlagen gefüllt sind. Anscheinend wurde alles von Menschen erbaut, obwohl der Asteroid nicht von der Erde stammt. Eine gigantische blaue Röhre beleuchtet die verlassene Landschaft. Die siebte Kammer ist leer — und erstreckt sich weit über die 290 km Außenlänge des Asteroiden hinaus.

Auf der Erde entbrennt zwischen den Nationen schnell ein Streit, wer denn nun das Vorrrecht für die Erforschung des Steins hat. Jede Nation glaubt sich von der anderen um seine Rechte gebracht. Als ein Wissenschaftlerteam eine Reise in die Tiefen der Röhre vornimmt, entdecken sie merkwürdige Apparaturen an den Tunnelwänden und stoßen auch auf die Lebewesen in diesem Tunnel.

Ein fantastischer Roman, der sich trotz großem Umfang (600 Seiten) auf der letzten Seite noch genauso flüssig und spannend wie auf der ersten Seite liest. Ein Muß in jeder SF-Sammlung. Genau so wie Greg Bears weitere Romane "Blutmusik" und "Schmiede Gottes", die beide ebenfalls im Heyne Verlag erschienen sind. Wer zusätzliches spannendes SF-Lesefutter braucht, das dem "Äon"-Buch in nichts nachsteht, sollte sich auf alle Fälle den "Ringwelt"-Zyklus (erschienen im Bastei-Lübbe-Verlag) von Larry Niven anschauen. Für besondere Genießer bietet der Heyne-Verlag übrigens die sog. "SF-Classics"-Faschenbuchreihe an, die nicht nur fantastisch zu lesen sind, sondern auch schmuck aussehen. *hf*

ISBN: 3-453-00450-7
Autor: Greg Bear
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG: hervorragend

Comic-Anthologien Geschichten verschiedener Zeichner zu einem gemeinsamen Thema, sind eine Seltenheit, deshalb aber um so interessanter. In dem Band **Durchbruch** vereinigten die Herausgeber **Andreas Knigge** und der Franzose **Pierre Christin** (der eine wohl bedeutendste Comic-Kenner im deutschsprachigen Raum, der andere der Autor der Serie **Valerien und Veronique**) die Elite der internationalen Comic-Künstler. Insgesamt haben sich 27 zusammengetan, um ihre Gedanken zum Thema "Fall der Berliner Mauer" zu Papier zu bringen. Die Prominentesten sind **Bilal, Goetzinger, Manara, Moebius, Schultheiss** und **Tardi**. Die Bilder und Geschichten haben allesamt die Mauer in unseren Köpfen und die Grenzen zwischen den Ländern zum Inhalt, die Ausdrucksweisen reichen von humorvoll bis bitterböse und skurril.

Der Erfolg dieses Projekts war so phänomenal, daß der Band gleichzeitig in 13 Ländern erschien. Eine Ausstellung mit den Original-Zeichnungen wird in diesem Jahr durch Europa touren. Wer die Möglichkeit hat, sie zu besuchen, sollte sich diesen Genuß nicht entgehen lassen. Die anderen müssen mit dem im **Carlsen Verlag** erschienenen Band vorliebnehmen.

Eine Mischung zwischen den berühmten Romanen um **Elric** und dem **Herrn der Ringe** ist der Fantasy-Comic **Die Chroniken des Schwarzen Mondes**, erschienen im kleinen, aber feinen **Splitter Verlag**. Zwei völlig verschiedene Abenteurer machen sich zusammen auf den Weg. Böse Zauberer kreuzen Ihre Pfade, aber auch Zwerge, die sie mit einem Holzdrachen einschüchtern. Nach zahllosen kleinen Metzelleien endet die Geschichte in einer gigantischen Schlacht, die die Welt in ihren Grundfesten erschüttert. Das hatten wir zwar alles schon, aber das zeichnerische Talent des Newcomers **Ledroit** entschädigt für das nicht ganz so hervorragende Szenario.

Ebenfalls für Kenner ist **Blei in den Knochen** von **Jaques Tardi**. In Hardcover gebunden und exzellent gedruckt präsentiert sich hier eine wunderbar schräge Kriminalgeschichte. Dabei sind natürlich die bekannten Zutaten: der

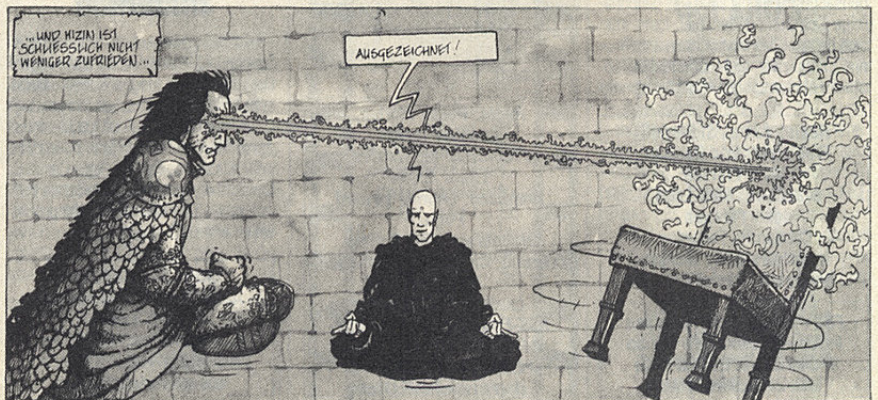
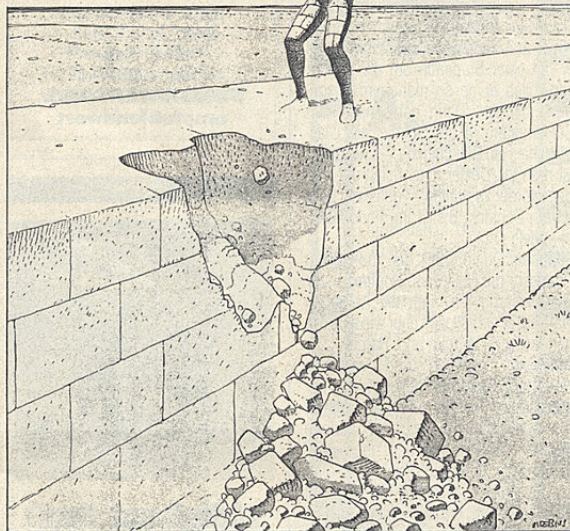
Comic NEWS

ewig frustrierte und betrunkenen Detektiv, seine verführerische Sekretärin, der gute und der böse Polizist, ein Reporter und außerdem ein Mord. Das Verbrechen wird — wie soll es auch anders sein — dem Detektiv angelastet, der zur Tatzzeit in der Nähe war, sich aber an nichts mehr erinnern kann.

Aus diesen bekannten Zutaten mischt Tardi einen faszinierenden Cocktail, atmosphä-

risch dicht und mitreißend, voller Überraschungen und beim wiederholten Lesen immer wieder die Sinne betäubend. Erschienen ist der Band in der

◀ Er hackt für die freie Marktwirtschaft («Durchbruch»), während unten PSI-Kräfte walten («Chroniken des schwarzen Mondes»)



Edition Moderne; ein Schweizer Verlag, der sich des Gesamtwerks Tardis angenommen hat.

Eines der berühmtesten Werke der Comic-Literatur ist **Die luftdichte Garage** des **Jerry Cornelius von Moebius**, das bei **Carlsen** erschien. Ganz taufisch ist diese Geschichte nun nicht mehr — sie erschien bereits in dem Magazin **Schwermetall**. **Marvel Comics**, die in Amerika Serien wie **Spiderman** produzieren, haben Moebius als neuen Star entdeckt und publizieren nun die Fortsetzung des Klassikers **The elsewhere Prince**. Die Fangemeinde war entsetzt, denn darin verbindet Moebius sein berühmtes "Universum der Wunder" mit dem Kosmos der amerikanischen Superhelden. **John Difool** könnte also demnächst mit **Spiderman** um Recht und Ordnung kämpfen. Wer das erleben will (wenn auch nur, um sich richtig über diesen Niveausturz aufzuregen), sollte in einem Comic-Laden nach dieser neuen Serie fragen.

Fast schon Kultstatus hat die Geschichte **Die Überlebende** von **Paul Gillon**. In dieser Serie überlebt scheinbar allein eine junge Frau die alles zerstörende Katastrophe. Im ausgestorbenen Paris läßt sie sich von einem Roboter bedienen und tyrannisieren. Das kann nicht gutgehen: ein erbitterter Krieg bricht aus. Im **alpha-comic Verlag** erschien der zweite Teil der Serie, aber alle Hoffnungen, der Künstler könne mehr aus der abgedroschenen Story herausholen, bleiben unerfüllt. Immer wieder rutscht die Geschichte in den Bereich des Soft-Pornos ab.

Eric Hegmann/al

WIR ZEIGEN WAS GESPIELT WIRD!

PC ENGINE

DM 29,00

Drunken Master

DM 39,00

F - 1 Pilot

Rock On

Tales of Monsterpath

DM 59,00

Deep Blue

Doraemon

Energy ESP

Fantasy Zone

Pacland

Wonderboy

Wonderboy Quiz CD

Yaksa

DM 69,00

Break In

Chan & Chan

Doraemon

Dragon Spirit

Hero's Legend

Motoroad

Shinobi's Revenge

Space Invaders

Wataru

DM 79,00

Altered Beast

Baseball '89

City Hunter

Cyber Cross

Galaga '88

King of Casino

Knight Rider Special

Momo

Momotaro

Motorcycle '90

Naxat Open

Out Live

Poor Story

Power Golf

Shada

Space Harrier

Tiger Road

Wars of the Death

Winning Shot

World Stadium

DM 89,00

Altered Beast CD

Beball

Blodia

Bullfight

Digital Champ

Drop Rock

F - 1 Dream

F - 1 Triple Battle

Final Lap Twin

Golden Axe CD

Golfboy

Heavy Unit

Paranoia

Shanghai

PC ENGINE

DM 89,00

Shinobi

Side Arms

Sokoban World

Vigilante

Volfied

DM 99,00

Alien Crush

Atomic Robokid

Barunba

Blue Blink

Chase H.Q.

Dodge Ball

Fort of Nicholas

Gunhed

Legendary Axe

Mr. Heli

New Zealand Story

Ninja Warriors

Ordyne

P 47 Airforce

Psycho Chaser

Stadium CD

Son Son II

World Court Tennis

DM 109,00

Grand Zört (SG)

Nectaris

Power Drift

DM 119,00

Darius CD

Death Bringer CD

Final Zone CD

Military Commander CD

Monster Lair CD

Side Arms Special CD

Red Alert CD

DM 299,00

PC Engine PAL

DM 359,00

PC Engine RGB

m. Spiel

DM 589,00

PC Engine Super Grafx

m. Battle Ace

DM 699,00

CD ROM

SNK NEO GEO

DM 999,00

SNK NEO GEO

SEGA MEGADRIVE

DM 59,00

Alex Kidd

Osomatsukun

DM 79,00

Zoom

DM 89,00

Air Diver

Curse

Sokoban

Leynos

DM 99,00

Basketball

Darwin

Kujaku - Oh II

DM 109,00

Ghost'n Ghouls

Rambo III

Thunderforce II

DM 119,00

Afterburner

DJ Boy

DM 399,00

Mega Drive PAL o. RGB

m. Spiel

GAMEBOY

DM 199,00

Gameboy Grundgerät

DM 65,00

Batman

Castlevania

Cosmotank

Deadheat Scrable

Hyper Lode Runner

Last Battle

Monster Lair II

Nemesis

Penguin Land

Pinball

Puzzle Road

Quarth

Soccer Boy

Trump Boy

wir haben für den Gameboy

bereits über 40 Titel lieferbar

ATARI LYNX

DM 299,00

Lynx Grundgerät

Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 5,00 Versandkosten. Lieferung solange Vorrat reicht.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Geräte ohne FTZ - Nr. Andere Artikel auf Anfrage.

E C ELECTRONICS GMBH

Ladengeschäft: Boschetsriederstr. 28 - 8000 München 70 - Fax: 089/291402

(U3 Obersendling, Ausgang Tölzer Strasse)

TEL.: 089/723 10 25

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind und welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern bieten. Ab dieser Ausgabe werden wieder einzelne Clubs zu Wort kommen. Dazu werden sie von der Redaktion **POWER PLAY** angeschrieben. Also keine Angst, es kommen alle einmal dran.

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

up



Richtet Eure Zuschriften an:

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

off

VIDEOSPIELCLUB

Den Schwerpunkt ihrer Clubarbeit sehen die Jungredakteure des Videospielmagazins "off" in der Erstellung ihrer Zeitschrift, die monatlich zum Preis von 10 Mark erscheint. Inhaltlich konzentriert sich das Magazin auf Spieletests, die Top 5 des Monats, eine Trickliste und die aktuellsten News vom Softwaremarkt.

Ihre Lieblingsspiele sind:

PC Engine:

1. Splatter House
2. Granzört
3. Cybercore
4. Formation Soccer
5. Power Drift

Mega Drive:

1. Afterburner
2. New Zealand Story
3. Final Blow
4. Assault Suit Leynos
5. Super Real Basketball

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

Fullshop

Computertyp: Sega
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Double Trouble

Computertyp: Sega, Mega-Drive, Nintendo
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

Tele Club Deutschland

Computertyp: Atari VCS 2600; CBS Coleco vision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000;
Hanimex HMG 2650
Anschrift: Tele Club
Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.

Computertyp: Atari
Anschrift: Atari Computer-Team
e.V.
Postfach 1216
2822 Schwanevede

IKS-Club

Computertyp: Atari ST
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Deco Soft

Computertyp: C 64; Atari; 800 XL; Amiga
Anschrift: Thies Kagemann
Norderdorf 25
2251 Behrendorf

Der Computer Club e.V.

Computertyp: Alle Computersysteme
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 1104
3057 Neuzstadt

R.D.C.

Computertyp: Atari
Anschrift: The P.D.C.
Plk.:158730E
3300 Braunschweig

Amiga Magic

Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kühn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

Dark Castle ST Club

Computertyp: Atari ST
Anschrift: Dark Castle ST Club
Niermiebach 52
5203 Much

Der Club

Computertyp: alle Computertypen
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln 41

VGC — The VideoGamblers

Computertyp: Sega Master System;
Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
02202/37609

Stamp Computerclub

Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Stamp Computerclub
Am Steinberg 89
5160 Düren

INTER Comp

Computertyp: alle Computersysteme
Anschrift: Inter Comp
Hauptstr. 6
5409 Obernhof/Lahn

Videospielclub Joystick

Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Anschrift: Videospiel Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
06120/7294

Copy Soft

Computertyp: C 64; C 128
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehegen 61
5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club

Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 80
5810 Witten 5

Name: Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64; Amiga
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Programm Master

Computertyp: Amiga; C 64
Anschrift: Programm-Master
Plk. 049784 D
7410 Reutlingen

Name: Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

Name: Nintendo Club

Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Anschrift: Nintendo Club
Herzog-Otto-Str. 4
8200 Rosenheim

Damocles Userclub

Computertyp: Amiga
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players

Computertyp: C 64
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospielclub

Computertyp: PC-Engine; Sega Mega Drive
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen

Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe
08241/2951

Zum Service des Clubs zählen die kostenlosen Kleinanzeigen im Magazin, Gewinnaktionen sowie eine Hotline, in der Spielhilfen angeboten werden. Das erste Heft erhält man nach telefonischer (0931/85905) oder schriftlicher Anforderung, alle weiteren Hefte können mittels einer Bestellkarte, die dem Blatt beiliegt, bestellt werden.

Bisher zählt der Club etwa 100 Mitglieder. Es ist geplant, bei höherer Auflage des Videospieldmagazins den Preis des Heftes herabzusetzen. *up*

INTERCOMP

Das wohl herausragendste Merkmal dieses Clubs ist sein Problemtelefon, mit dem er verzweifelden Computereeks aus der Bredouille hilft. Bis zu 42 Wochenstunden ste-

hen Fachleute den Fragestellern zur Verfügung. Doch damit nicht genug: Sogar über den Äther schicken sie ihre Ratschläge; hierbei sind sie vor allem im Südwestfunk 3 und im RPR-Studio Rheinland vertreten.

Die aktiven Mitarbeiter dieses Clubs sehen die Schwerpunkte ihrer Arbeit vor allem in gegenseitiger Hilfestellung und Tips und Tricks für möglichst alle Computersysteme zu geben. Hierzu werden von ihnen ständig neue Mitarbeiter und Fachleute der verschiedensten Systeme gesucht.

Das 15seitige Clubmagazin, das zum größten Teil von den Mitgliedern selbst verfaßt wird, enthält Themen wie Soft- und Hardware, Computerreparaturen, Anzeigen, Zusammenfassungen aus anderen Fachmagazinen und vieles mehr.

Für diesen Sommer plant der Club ein Treffen zum gegenseitigen Kennenlernen, ebenso ist eine Radio-Computerberatung von ihnen angekündigt. *up*

BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

Blue Danube Atari Club

Computertyp: Atari ST/XLXE und VCS 2600

Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
03864/2545

The Outrunners

Computertyp: Master System, Mega Drive,

Anschrift: The Outrunners
Währinger Str. 24/1/24
A-1090 Wien

Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen

Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark

Anschrift: Stephan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Kindercomputerclub — KCO

Computertyp: C 64

Leistungen: Spieltests, Wettbewerbe, zweimonatliche Zeitschrift, 1 x wöchentlich eine Hotline

Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen

Mitgliedsbeitrag: jährlich 10 Mark für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Wefers-Weg 2
4050 M Gladbach

Kenwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:

Computertyp: Amiga

Leistungen: Lösungen zu Adventures und Tips zu Strategiespielen

Mitgliedsbeitrag: keiner

Anschrift: Thomas Kprial
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Videospielclub Cobra:

Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix

Leistungen: bestellte Infos per Bestellnummern zu Tips, Tests

Schwerpunkte: Infos aus USA + Japan sowie Tips und Pläne aus USA

Mitgliedsbeitrag: 5 sfr. pro Bestellnummer

Anschrift: Video Spiel Club

Cobra
Postfach 6
CH-4012 Basel

NEUZUGÄNGE

B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64

Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spielturniere, 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 0265
1000 Berlin 21

Fullstop

Computertyp: Sega Master, Mega Drive System

Leistungen: tägliche Hotline, zweimonatliche Clubzeitung, Preisausschreiben, Spielverleih,

DER ET WAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

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

NEUHEITEN:	ST	PC	AMIGA	
Cloud Kingdom	80,-	80,-		Rings of Medusa 85,- 85-
Codename IceMan	130,-			RVF Honda 80,- 75-
Conquest of Camelot	130,-			Sim City 80,- 85-
Colorado	80,- 80,-	80,-		Sonic Boom 80,- 80-
Gravly	80,-			Space Quest III 95,- 95,- 85-
Italic 1990	80,-	80,-		Space Harrier II 60,-
North Sea Inferno	40,-	40,-		Star Flight 80,- 95,- 85-
Star Flight	80,- 85,-	85,-		Star Trash 55,-
Tennis Cup	85,-			Starglider II 65,-
Tower of Babel	85,-	85,-		Stunt Car Racer 80,-
Ultima VI	115,-			Summer Edition 75,- 75,- 65-

SPIELSOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	
Archipelagos	80,-	80,-		TV-Sports Football 80,- 95,- 95-
Asterix Operat.	80,-	80,-		Ultima V 85,- 80,-
Atomix	65,-			Volleyball Simulator 55,- 55,- 55-
Balance of Power 1990	75,-	75,-		Wallstreet Wizard 65,- 75,- 65-
Bloodwoud	80,-	80,-		Wallstreet Wizard Editor 40,- 40,- 40-
Bloodwoud Scenery Disk I	45,-	45,-		Waterloo 80,- 80,- 80-
Bolo Werkstatt	66,-			Wendekreis 95,- 95,-
California Games	55,- 55,-	55,-		XENON 2 Megablast 80,- 80,- 80-
Castle Master	75,-	75,-		Xenonmorph 75,-
Chambers of Shaolin	55,-	80,-		X-out 65,- 65-
Chaos Strikes Back	80,-			Zak Mc Kracken 75,- 75,- 75-
Crackdown	60,-	80,-		
Dragon Breath	85,-	95,-		
Dragon of Flame	85,-	85,-		
Draxxon	85,-	95,-		
Dungeons Master	75,-	80,-		
Dungeons Quest	80,-			
Elite	65,-	80,-		
Esprit	95,-			
E Motion	80,-	80,-		
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-	
F-16 Mission Disk I	65,-	65,-		
F-29 Retaliator	80,-			
Fighter Bomber	85,-			
Fugger	60,-	60,-		
Full Metal Planet	80,-	85,-	80,-	
Future Wars	75,-	75,-		
Flight Simulator II deutsch	95,-	95,-		
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-		
Sc. Disk Hawaiian Odyssey	55,-	45,-		
Flight Simulator IV engl.	85,-	175,-		
Ghostbusters II	75,-			
Great Courts	85,-	85,-	65,-	
Hillstar	80,-	85,-		
Indiana Jones Adventure	75,-	95,-	75,-	
Infection	80,-	85,-		
Interphase	80,-	80,-		
Kaiser	120,-	125,-		
Kick off	45,-	45,-		
Leisure Suit Larry	80,-	60,-	80,-	
Leisure Suit Larry II	95,-	115,-	115,-	
Leisure Suit Larry III	130,-	115,-		
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-		
Manchester United	65,-	75,-		
Man Hunter 2	95,-	95,-	95,-	
Maniac Mansion	85,-	80,-	85,-	
Midwinter	85,-			
Microprose Soccer	80,-	80,-		
Minigolf	55,-	45,-		
Ninja Spirit	80,-	80,-		
Oil Imperium	65,-	65,-	55,-	
Pinball Magic	65,-			
Pipe Mania	60,-	80,-		
Pirates	80,-	75,-	85,-	
Player Manager	65,-	65,-		
Populous	85,-	75,-		
Populous Scenery Disk I	35,-	45,-	35,-	
Powerdrome	85,-			
Potion Chess	75,-	65,-		
Puffy's Saga	65,-			
Rainbow Islands	55,-			

ATARI LYNX

Grundgerät	395,-
inkl. California Games und Netzteil	475,-
weitere Spiele	79,-
Blue Lightning	79,-
California Games	79,-
Ship's Challenge	79,-
Electroop	79,-
Gates of Zendacon	79,-
Gauntlet	120,-

UNSER TIP DES MONATS:

unsere Joystickparade Quikjoy	
Qu. I Junior 2 Feuerstasten, Saugflüß	7,50
Qu. I 2 Feuerstasten, 8 Microschalter, Dauerfeuer	15,-
Qu. II 2 Feuerstasten, Pilotenriff, Dauerfeuer	13,-
Qu. II Turbo wie Qu. II, 6 Microschalter	20,-

ZUBEHÖR:

Staubschutzhäuben Kunstleder für:	
ATARI SM 124	30,-
ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 20,-
ATARI 260/520 ST	15,-
Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Mausmatte	15,-
Marconi Trackball	195,-
Maus (Reis) für ST	85,-
3,5" HD NAME MF2DD	12,50
3,5" FM MF2DD farbig	30,-
3,5" BOEDER 2DD farbig	28,-

PUBLIC DOMAIN:

Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten verschiedener Serien. Außerdem führen wir über 10000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.

JEDE DISKETTE nur 5,- DM Auch Neuheten-ABO

JETZT NEU: PD-Sonderdisketten Eine Zusammenstellung der besten Programme nach verschiedenen Themen sortiert:

- Das Komplet-Paket von 13 Disketten zum Erstlingspreis von 65,-
- Eine Zusammenstellung mit Monochrom-Color-Disk: 10 PDS inkl. Archivbox 55,-

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NH zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 5,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND

Schlichting

...der etwas andere Versand

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

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 • D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

Verwirrspiel

Mit Spannung erwartete ich die Ausgabe 5/90 und den Bericht über das Lucasfilm Adventure Loom. Ich war begeistert und nun würde ich gerne wissen, wann ich mit der Umsetzung für den Amiga rechnen kann. In Ihrem Artikel schreiben Sie, daß die Umsetzung im Laufe des Jahres erscheinen wird, doch finde ich in der gleichen Ausgabe ein Angebot eines Versandhändlers. Hat diese Firma das Spiel schon oder handelt es sich nur um eine Ankündigung?

Weiterhin schreiben Sie, daß Ultima VI nicht für Amiga und ST geplant ist, doch finde ich auf Seite 119 eine Anzeige von Origin für Ultima VI, wo geschrieben wird: "Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Amiga, ST, PC)." Was kann ich denn nun glauben, und wann kann ich mit der Amiga-Version rechnen?

Thorsten Mommer, Hattlingen

Loom für Amiga und ST soll Juni/Juli auf den Markt kommen. Bei der angesprochenen Anzeige handelte es sich wirklich nur um eine Ankündigung. Ultima VI soll nach neuesten Überlegungen des Herstellers doch für Amiga und ST erscheinen, doch der Zeitpunkt der Veröffentlichung ist völlig ungewiß. Wir bitten um Verständnis, doch es kann immer wieder vorkommen, daß eine Softwarefirma sich erst nachträglich für bestimmte Umsetzungen entscheidet. Wenn zu diesem Zeitpunkt der Test schon geschrieben war, können wir diese Information dort nicht mehr unterbringen. Bei den Kurzttests halten wir Euch aber auf alle Fälle über Veröffentlichungen anderer Versionen auf dem laufenden. *up*

Soundkarten

Ein Test der Adlib-Soundkarte in **POWER PLAY 5/90** war wirklich einmal notwendig. Vielleicht könntet Ihr die anderen PC-Soundkarten auch so ausführlich testen. Noch eine Frage zu dem Artikel: Ist die neue Soundblaster-Soundkarte wirklich genauso gut wie die Adlib (sogar noch besser mit digitalisierten Klängen)? Wenn ja, warum ist sie dann billiger als die Adlib?

Wenn man mehrere verschiedene Einsendungen in



Konrad Beiskammer aus Österreich hat wieder zugeschlagen: Fröhliches Treiben der Starkiller-Crew

einem Brief versendet, welches Kennwort muß man dann auf dem Umschlag angeben? Alle?

Jürgen Peham, A-Amstetten

Die Soundblaster Soundkarte ist von der Hardware her ein bißchen besser, allerdings gibt es kaum Produkte, die diese Verbesserung ausnützen. Das Interessante an der Soundkarte: sie ist Adlib-kompatibel.

Bei verschiedenen Einsendungen an die Redaktion in einem Briefumschlag ist vor allem die richtige Anschrift wesentlich. Solange die einzelnen Schreiben im Umschlag mit dem richtigen Kennwort versehen sind, kann gar nichts schiefgehen. Als ungünstig hat sich die Praktik erwiesen, auf einem Briefbogen mehrere Anliegen unterzubringen. Z.B. Power Tips, dann noch ein paar Highscores und zum Schluß noch ein paar Fragen... Da wir die verschiedenen Rubriken/Kennworte auch verschieden bearbeiten, bitten wir die Leser darum, jedes Kennwort mit einem eigenen Briefbogen zu versehen. *up*

Granatow, Makarow

Als begeisterter Fan der NHL (National Hockey League) verfolgte ich Eure Tests von Eishockey-Simulationen natürlich mit besonderem Interesse und habe mir sofort "Wayne Gretzky Hockey" zugelegt. Als besonderer Liebhaber von Statistiken bin ich natürlich voll auf meine Kosten gekommen. Nun kommt mein großes Problem: Da in den Staaten gerade die heiße Phase der Play-Offs begonnen hat, würde ich logischerweise gerne meine kleinen Bellows, Yzermans, Granatos, Makarows, Messiers und natürlich Gretzkys übers Eis flitzen lassen. Jedoch konnte ich den in der Anleitung beschriebenen "Hockey League Simulator" nirgends finden. Nun wende ich mich als Verbannter auf die Strafbank an Euch. Rettet mich vor dem "Sudden Death". Wo bekomme ich den "Simulator" her?

Jan Schmidt, Mörfelden

Da befindest Du Dich in bester Gesellschaft mit den

Sportspielern in unserer Redaktion. Wöchentliche Anrufe bei Ariolasoft, dem Distributor des Programms, gehören bei uns zur Tagesordnung — Standardfrage: "Wo bleibt der Liga-Simulator!?" Die Veröffentlichung dieses Zusatz-Programms soll kurz bevorstehen; wahrscheinlich werden wir Euch in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren können. *up*

Daran denken

Drei Vorschläge zur Verbesserung Eures Heftes:

1. Die Bewertungsfotos von Euch könnten lustiger gestaltet werden. (Man denke an damals, als sich Heinrich die Sega-Kanone an den Kopf hielt und Martin sich an einem Strick erhängte!) Also bei der nächsten Foto-Session daran denken.

2. Der Power Classic müßte unbedingt wieder in Euer Heft, ohne ihn fehlt etwas Wichtiges in Eurem Blatt.

3. Zu den längeren Tests müßtet Ihr etwas mehr über die Story/Geschichte des Spieles bringen. Damit meine ich nicht die Entstehung des Spieles, sondern die Vorgeschichte des Spielablaufs. Und nun noch eine winzige Frage: Da ich als eingefleischter Science-fiction-Fan ja wissen muß, daß "Projekt Firestart" so ziemlich das beste Action-Spiel in diesem Genre ist, möchte ich wissen, ob es dieses Spiel auch für den Amiga gibt oder ob es noch für ihn programmiert wird.

Sascha Balkau, Daldorf

Was meinen die Leser zu der ausführlicheren Hintergrundgeschichte von Spielen? *up*

Legalize EGA

Bei MS-DOS-Spielen werden des öfteren Screenshots von der CGA-Grafik abgedruckt. Ich finde, daß sich das nur negativ auf ein Spiel auswirkt. Bildschirmfotos von der EGA-Grafik würden einem Spiel mehr entsprechen (Beispiel: PT 109). Außerdem wäre es besser, wenn mehr als nur sein Screenshot pro Test abgedruckt würde, und nicht nur bei Spielen, die mehr als 80 Prozent haben.

In Ausgabe 3/90 steht, daß "Wolfpack" voraussichtlich Ende Februar erscheinen wird. Jetzt haben wir schon Anfang Mai und mir ist immer noch kein Test vor die Linse gekommen, obwohl mehrere Versandhäuser dieses Spiel schon anbieten. Woran klemmt's? Apropos Kurzttests: Die Kurzttests sind eigentlich recht ordentlich, aber es wäre nicht schlecht, wenn Ihr noch die Nummern der Ausgabe abdruckt, in der das Spiel getestet wurde. So wird einem die lange Kramerei in alten **POWER PLAY**-Heften erspart. B. Laurs, Urloffen

Recht hast Du: CGA sieht graulich aus. Mittlerweile sind wir dazu übergegangen, bei PC-Spielen Bilder der EGA-Grafik oder — falls dieser Grafikmodus unterstützt wird — der VGA-Grafik zu veröffentlichen. Wolfpack ist mittlerweile eingelaufen, einen Test findest Du in dieser Ausgabe. up

1581 für C 64

Da ich mir vor einem Monat eine Diskettenstation 1581 von Commodore (die mit den 3½-Zoll-Disketten) zugelegt habe, wollte ich fragen, ob es dafür schon Spiele gibt. Wenn ja, wo kann ich diese bekommen? Thorsten Eggen, Olendorf

Unseres Wissens nach gibt es überhaupt keine Spiele für diese Diskettenstation. Die 1581 wird genau aus dem Grund auch nicht mehr produziert. hf

Krönungsurke

In Euren objektiven Bewertungen habt Ihr sprachlich sogar noch um einiges zugelegt. Besonders Heinrich Lenhardt startet durchschlagende Großangriffe auf die Lachmuskulatur in seinen treffenden Bewertungen von Spielen, die von ihm mit dem Prädikat "Hilfe" ausgezeichnet wurden und als Krönung die "Power-Gurke" aufgesetzt bekamen (siehe "North Sea Inferno").

Und nun noch eine Frage: Seit Jahren suche ich ein gutes, und realistisches Strategiespiel für den Atari ST, bin aber bis heute noch nicht fündig geworden. Gibt es auf diesem Sektor gute Spiele?

Welche könnt Ihr mir empfehlen? Torsten von Kamp, Coburg

Du hast leider nicht geschrieben, welche Art von Strategiespielen Du bevorzugst. Ob Du Wert auf schöne Grafik, oder Science-fiction-Szenarios, bzw. auf reinrassige Kriegs-Strategiespielchen usw. legst. — Ich empfehle als Armee-Verschiebe-Spiele: Carrier Command, Universal Military Simulator, Borodino, Armada und die komplette SSI-Palette (Armee-verschiebe-Spiele mit Magergrafik und Iconsteuerung). mh

Redet mit uns!

Aus den vielen Leserbriefen unschwer zu erkennen, sind Ihre Leser im allgemeinen mit den Spiele-Tests höchst zufrieden, besonders, was die Sachlichkeit und Verlässlichkeit angeht. Dieser Meinung kann ich mich uneingeschränkt anschließen. Besonders wichtig sind mir die "Empfehlenswert"-Prädikate. Diese tauchen zum Glück nur sehr selten und nur bei wirklich guten Spielen auf. Ich behaupte nämlich, daß ein Gros der auf dem Markt erscheinenden Spiele für ST und Amiga nur auf deren Grafik- und Soundeigenschaften ausgelegt wird, weniger auf spielerische Qualitäten. Dies trifft seit dem Erscheinen des

Amiga auf viele Programme leider zu. Früher war das nicht so. Ich erinnere mich noch an die Glanzzeit des C 64. Für damalige Verhältnisse haben Spiele im allgemeinen mehr Motivation aufkommen lassen als heutige Produkte. Andererseits fällt mir auf, daß Ihr selbst für die miesesten "Gurkenspiele" viel Zeit und Geduld aufbringt. So wird bei Euch z.B. berücksichtigt, daß ein Spiel hervorragende Grafiken, Sounds oder sonstige Eigenschaften aufweist, obwohl das Gameplay gleich Null und somit das Spiel an sich der größte Schrott ist. Das finde ich ehrlich ganz toll. Eine Bewertung für die Langzeit-Motivation in den Steckbriefen vermisste ich allerdings. Außerdem könntet Ihr auch eine Note für das Spielkonzept vergeben. Damit meine ich Punkte, wie Bedienungskomfort, Sauberkeit bei der Programmierung, Feinheiten (hat man an alles gedacht), akzeptable Nachladezeiten (Schnellader!) etc. Noch etwas: Ihr solltet mehr auf die Leserbriefe eingehen. Ihr beantwortet zwar die allernötigsten Fragen, laßt Eure Leser aber über Ihre Meinungen und Kritiken im Dunkeln tappen. Ich möchte



DDR-Power-Abo

Hier schreibt Euch ein Fan aus der DDR: Also, seit dem Herbst '89 habe ich Eure Zeitung bisher ausnahmslos gelesen (also gekauft). Leider gibt es aber Dinge, die wirklich nerven — die letzten zwei Ausgaben werde ich wohl nicht bekommen (4 + 5/90). Im Herbst/Winter war die Lust groß, den "goldenen Westen" zu sehen, und so war ich oft in Berlin (Zittau — Berlin: ca. 4 Stunden Fahrt), aber jetzt merkt man erst, wie die ganze Sache doch ins Geld geht (eine Fahrt für 20 Mark). Leider kann ich nicht jeden Monat 20 Mark und 8 Stunden langweilige Fahrt in Kauf nehmen, nur um Eure Zeitung zu kaufen (Wenn man sich überlegt, daß andere nur so um die Ecke springen brauchen...). Deshalb überlege ich schon wochenlang, ob nicht ein Abo das beste wäre — wäre es ja auch, bloß als DDRler habe ich nicht soviel West-Knete, daß ich ein Abo über längere Zeit unterhalten könnte. Wäre nicht auch ein Abo für Ost-Geld möglich (bei einer bevorstehenden Währungsunion)? Ich hoffe es sehr. Marco Meirich, DDR-Zittau

Alle Spielefreaks, die von der DDR aus ein **POWER PLAY**-Abo starten wollen, können jetzt sofort bestellen. Die Rechnung erhalten sie nach der Währungsunion am 1. Juli 1990. up

gerne wissen, wie Ihr über das denkt, was manche Leser über die **POWER PLAY** schreiben und ob Ihr die Absicht habt, Eure Zeitschrift in gewissen Punkten zu ändern. Diese Rubrik soll doch einen Dialog zwischen den Lesern und den Machern eröffnen, keine Wand sein, gegen die man redet. (Reden Sie mit uns!) Oliver Lange, Berlin

Das Leserforum ist von unserer Seite nicht als Ort der Meinungsäußerung der Redaktion gedacht. Wie eben der Name "Leserbriefseite" schon sagt, sollen auf diesen Seiten die Leser zu Wort kommen. Wo's nötig ist, geben wir unseren Senf dazu, doch wir wollen diese Seite nicht mit Redaktions-Statements überfüllen. up

Routine kontra Seele

Findet Ihr nicht auch, daß die **POWER PLAY** langsam an "Seele" verliert? Ich meine, daß die neue **POWER PLAY** in Gefahr gerät, zu glatt zu werden. Das neue Layout trägt erheblich dazu bei. Vergleiche doch mal (meine Lieblings-) **POWER PLAY**s von 1987/88 mit den Ausgaben von heute. Es mag sein, daß der Ausdruck "Seele" schmalzig klingt, es ist aber auch nicht einfach, das auszudrücken,

◀ Dieser Herr hat wohl zu lange USS John Young gespielt

was ich meine. Zum Beispiel die Disketten- und Joystickbewertungen gehören zur "guten, alten Zeit". Extras, wie Poster oder der Super-einfall des "Starkiller-Kalenders", sind dazuzuzählen. Ansätze sind ja da, wie der geniale "Drei-Ausgaben-Wettbewerb". Ha, mir fällt ein, wie ich mich vielleicht verständlich machen kann: Die **POWER PLAY** früher hatte mehr "Feuer", heute wirkt es etwas routiniert. Ich gehöre bestimmt nicht zu den konservativen Leuten, die gegen Neuerungen sind, bestimmt nicht, aber ich habe halt einen unübersehbaren Hang zur Nostalgie.

Ingo, Münster

pier geboten. Es besticht der Mittelteil und auch die Postkarten mit den Tips. Das Poster ist gut gemeint, aber nicht unbedingt notwendig. Zumindest ist es besser als in anderen Zeitschriften. Sollte allerdings einmal eine Preiserhöhung für die Zeitschrift zur Diskussion stehen, so würde ich es begrüßen, wenn auf das Poster verzichtet würde und dadurch der Preis gehalten werden könnte. Einzig ernsthafter Kritikpunkt meinerseits ist die Darstellung der Bewertung der getesteten Software. Ich würde eine grafische Darstellung bevorzugen, da diese auf Anhieb das Wesentliche hervorhebt und

Elfenwelt

Comics zum Thema Fantasy und ähnliche Genres auf Eurer Comic-Seite sind einfach unübertrefflich! Ich habe da auch schon einen weiteren Vorschlag: Stellt doch einfach mal das Comic "Elfenwelt" von Wendy & Richard Pini (Bastei-Verlag) vor, denn wer für Fantasy schwärmt und auch vor dem "Herrn der Ringe" nicht zurückschreckt, der muß diesen Comic lesen und wird davon nicht mehr loskommen. Zur Zeit sind ca. 25 Alben von jeweils ungefähr 35 Seiten Länge erschienen, die fortlaufend eine Geschichte erzählen. Norbert Paulsen, St. Augustin

Danke für Deinen Tip. Allerdings stehen bei uns schon einige andere Comics auf der Warteliste, die alle noch vorgestellt werden wollen. up

Amiga brummt

HILFE! Mein Amiga brummt. Was soll ich tun? Ich habe mir ein Kabel gelötet, mit dem ich den Amiga an meine HiFi-Anlage anschließen kann. Es ist ein zweiadriges abgeschirmtes Kabel, an jedem Ende hängt ein Cinch-Stecker. Ich habe das Kabel durchgemessen, es müßte in Ordnung sein.

Dann habe ich die Kabel mit den Audio-Left- und Audio-Right-Ausgängen des Amiga verbunden und die anderen Enden in die AUX-Eingänge meines Verstärkers gestöpselt. Als ich den Verstärker einschaltete, geschah es: Brummmmmmm!

Das interessante daran war, daß der Amiga noch gar nicht eingeschaltet war. Aber auch mit laufendem Amiga brummte es munter weiter. Was kann das nur sein? Ich habe alle Commodore-Händler in meiner Umgebung abgeklappert (immerhin sechs Händler), aber keiner konnte mir helfen. Dirk Bietzky, Jüllich

Da hat Dich der Alptraum eines jeden Musikers und Studioteknikers erwischt: eine sog. Brummschleife. Das Problem ist ganz einfach zu bewältigen. Du schreibst, daß Du ein abgeschirmtes zweiadriges Kabel hast. Ich wette, daß Du entweder die Abschirmung mit der Außenhülle der Cinch-Stecker nicht verlötet hast, oder aus

Versehen die Abschirmung trotz Lötstelle keinen Kontakt hat. Das gleiche Brummen tritt z.B. auch auf, wenn Du den Stecker vom Tapedeck, CD-Player oder Tuner vom Verstärker abzieht. In dem Moment, wo der innere Kontakt des Cinch-Steckers noch eingesteckt ist, die Außenhülle aber keinen Kontakt mehr hat, fängt's auch an zu brummen. Also: Einfach noch mal löten und alle Lötstellen überprüfen. hf

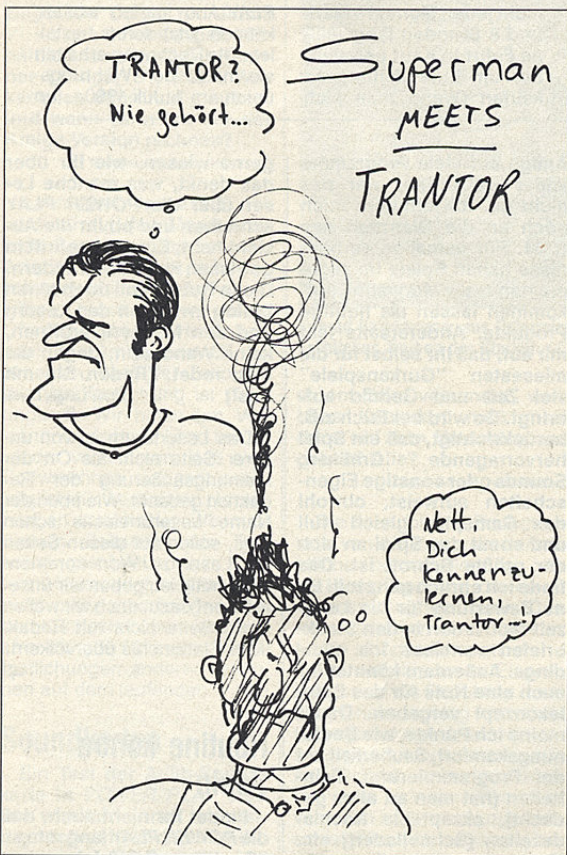
Schlafpille

Eure halbseitigen Tests passen mir nicht! Eine Doppelseite solcher Tests wirkt höchst einschläfernd. Ich bin der Auffassung, daß man einen Spieletest nicht für einen 9 x 18,5 cm großen Kasten schreiben sollte (Heinrich: "Kann ich noch zwei Sätze schreiben, ich muß unbedingt noch was erwähnen!") Der Layouter: "Um Gottes Willen, du willst mir doch wohl nicht die Optik versauen!"), sondern für einen Leser, der gemäß des Spieleumfangs und der Spielqualität ausreichend Informationen über seine vielleicht nächste Anschaffung bekommen will. Ganz ehrlich: Über ein komplexes Rollenspiel läßt sich doch wohl beim besten Willen mehr schreiben, als über ein 08/15-Ballerspiel. Also mein Vorschlag: Gebt jedem Spiel so viel Platz wie es braucht, um den Freak so gut wie möglich zu informieren. Des weiteren bin ich der Meinung, daß durch die Trennung der Spielebeschreibung und Eurer eigenen subjektiven Meinung das Lesende und Unterhaltungsfeeling ein wenig gedämpft wird. Ich persönlich glaube, daß sich eine Mixtur der beiden viel besser lesen lassen würde — auch wenn dabei ein wenig die Objektivität flöten ginge.

Guido Kleinhubert, Mettingen

Die Spieletests werden von uns vor allem aus Gründen der Übersichtlichkeit in das 9 x 18,5 Korsett gezwängt. Ist ein ausführlicher Test angesagt, stehen uns die Ganzseiten/Mehrseitentests zur Verfügung. up

Günter Polednik aus München scheint wild entschlossen, mit seiner Starkillerversion Rolf den Rang abzulaufen. ►



Theresa Satyabrata skizzierte Superman vor seiner Begegnung mit TranTOR... und nachher

Posterverzicht

Die neue **POWER PLAY** ist ausgereift und von hohem Niveau. Ich bin durchweg zufrieden. In der **POWER PLAY** wird guter Stil auf gutem Pa-

auch ins Auge sticht. Eine Skala von 0 bis 100 für die Bereiche Grafik, Sound, Motivation, Preis/Leistung und Gesamtbewertung möchte ich als wünschenswert bezeichnen.

Bernd Vogel, Niederkassel

STAR-KILLER

DIE GEISEL DER GALAXIS
BEDROHUNG AUS DEM
ALL

UM 1400 UHR, GLEICH IN
DER NÄHE UNSERES
SONNENSYSTEMS, WERDEN
DIE WELTEN MIT EINEM
SCHREI ERFÜLLT...

AH! NEUES POWERPLAY
ABO SEHR GUT
FUNKTIONIERT. ERFREUEN
TRANTOR!



WAS SOLL DAS GE-
SCHREI AM FRÜHEN
MORGEN?

DU SEIEN
LANGSCHLÄFER.



HYPER-POST GEBRACHT POWERPLAY
ZU TRANTOR! OH INTRESANTES
SPIEL MIT NAMEN
"KILLERMAN!"

HMMF!



SIE HABEN MEIN LIEBLINGS-
SPIEL "KILLERMAN" GE-
TESTET. GIB MIR DIE
ZEITUNG! HEHEL!

HALT!
ZEITUNG GE-
HÖREN
TRANTOR.



DU SOFORT LOSLASSEN
WAS GEHÖRT MIR!
ÄFZ! PUH!

AHG! ICH
WILL DOCH
NUR DEN ARTI-
KEL ÜBER
"KILLERMAN."



STRENG WISSEN-
SCHAFTLICH BETRACHTET
HABEN DIE BEIDEN EIN PROBLEM.

DU HEUTE
SEHR GEMEIN
ZU TRANTOR.

GIER
GIER!



UNVERSCHÄMTHEIT! MEIN
LIEBLINGSSPIEL
IST VIEL ZU
SCHLECHT BE-
WERTET!

DU
LÜGEN!
SPIEL BE-
WERTET
GENAU RICHTIG.



ICH WERDE DIESES
POWERPLAYTEAM
SOFORT AUSLÖSCHEN!

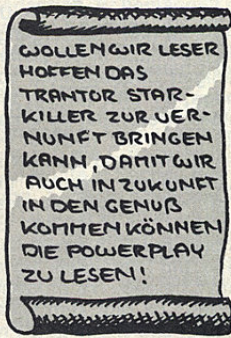
DU BLEIBEN HIER!

DOCH!
NICHT
NEIN.

NEIN!



WOLLEN WIR LESER
HOFFEN DAS
TRANTOR STAR-
KILLER ZUR UER-
NUNFT BRINGEN
KANN, DAMIT WIR
AUCH IN ZUKUNFT
IN DEN GENUß
KOMMEN KÖNNEN
DIE POWERPLAY
ZU LESEN!



DU FLIEGEN NICHT
ZUERDE!

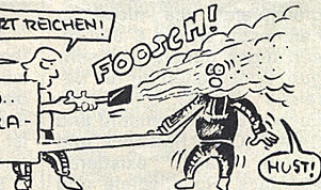
ICH NICHT LASSEN
ZU DAS DU LÖSCHT
AUS POWER-TEAM!

ICH WERDE
FLIEGEN!

DAS WERDEN WIR JA SEHEN! DU...
DU... HYPERGENISIERTER AUFGEGLA-
SENER FUNNKENSPRÜHER!

JEHT REICHEN!

FOOSCH!



HUST!

"Sonstige"

Ich möchte einen kleinen Verbesserungsvorschlag für die **POWER PLAY** machen. Die Idee, gleich auf den ersten Blick sichtbar zu machen, für welches der vier Systeme ein Spiel erhältlich ist, finde ich sehr gut. Aber in dieser Form hat sie zwei Nachteile: 1. Man freut sich schon, weil man sein System im Kasten findet, schaut genauer hin und liest "nicht geplant". Es wäre sinnvoll, die Namen der Systeme, für die das Spiel nicht erscheint, wegzulassen. 2. Benutzer von anderen Systemen, etwa eines Macintosh, Atari XL oder CPC, haben keine Möglichkeit, herauszufinden, ob das Programm auch für Ihren Computer erhältlich ist. Deshalb schlage ich die Einführung einer zusätzlichen Zeile "Sonstige" vor, die, wenn nicht benötigt, einfach weglieft.

Philipp Seeger, München

Vielen Dank für die Anregung, wir werden darüber nachdenken. up

Halbherzigkeiten

Ich als Computerfreak fand es sehr gut von Euch, in der Mai-Ausgabe einen ausführlichen Bericht über den C 64 zu bringen, in einer Zeit, in der keine andere Computerzeitschrift auch nur noch einen Pfifferling für den "kleinen Commodore" gibt. Allerdings sehe ich selbst die Ursache für den "Niedergang" des C 64 nicht in der powermäßigen Überlegenheit von Amiga, ST und wie sie alle heißen. Denn mal im Ernst: Klar haben die 16-Bitter bei den Grafik- und Soundvorrichtungen wie bei der Speicherkapazität die Nase vorn — aber sind denn zig Farben und 20 Soundkanäle nötig, um tolle Spiele auf einem Computer zu programmieren? Es gibt zum Glück immer noch einige gute Programmierer, die nicht so halbherzig an die C 64-Umsetzungen gehen, und sehr gute Spezialisten für die Bereiche Grafik, (Andreas Escher, Bob Stevenson) und Sound (Chris Hülsbeck und Ramiro Vaca) existieren ebenfalls. Rollenspiele und Spiele, wie das geniale Tetris zeigen auch, daß ein Spiel

auch ohne Wahnsinns-Effekte wie superschnelle 3D-Grafik einen Mordspaß machen kann. Schuld am momentanen Tief des Commodore 64 sind vielmehr die Softwarefirmen, die nur auf die 16-Bitter schielen. Anstatt eine vernünftige 8-Bit-Version zu produzieren, die dann wohl auch entsprechend viel Geld brächte, weil ein gutes Programm eben gekauft wird. Und obwohl **POWER PLAY** im Vergleich zur Konkurrenz noch relativ viele C 64-Tests anbietet, muß ich sagen, daß es immer noch zu wenige sind. Ihr solltet eine gewisse Anzahl an Tests für jeden Computertyp festlegen — wieso nicht auch mal Umsetzungen ausführlicher testen?

Dennis Nigbur, Gelsenkirchen

Fantasy-Fan

Was haltet Ihr übrigens von einer speziellen Fantasy-Ecke, in der auch nicht computergestützte Rollenspiele und ähnliche Themenkreise angesprochen werden. Sicherlich wird wieder das Argument auftauchen, daß die **POWER PLAY** schließlich eine Computer- und keine Brettspiel-Zeitschrift oder ähnliches sei. Aber man sollte doch bedenken, daß die ganze Rollenspielschwemme auf dem Computer ihren Ursprung in den "gewöhnlichen" RPG's hat und wesentliche Ideen wahrscheinlich auch zukünftig daraus beziehen wird. Zudem könnte es doch sein, daß der eine oder andere neben seinem Computerhobby noch ganz andere Betätigungsfelder in einer solchen Sparte für sich entdeckt.

Achim Leidig, Freudenberg

Was halten denn andere Leser von diesem Vorschlag? Wir sind wie immer brennend an Eurer Meinung interessiert. up

Gesucht: up

An die neue Form des Heftes könnte man sich noch gewöhnen, aber was Ihr aus den **POWER-Tips** (meine Lieblingsrubrik) gemacht hat, ist nicht mehr zu verantworten.

1. Grünes Papier
2. Wo ist Petras Rubrik "Hallo Freaks"?

So eine Frage/Antwort-Rubrik *müßt* Ihr unbedingt wieder einführen. Spitze ist die "Crème de la crème" und die "POWER-Post". Die Highscore-Seite wirkt leer, denn bisher habt Ihr ja einen super Hintergrund gehabt. Starkiller ist wie immer Giga-Mega-Hyper-Super (vielleicht könnt Ihr ihn ja um eine Seite erweitern?), aber wo bleiben die drei Bildchen-Geschichten, die Ihr früher immer gehabt habt? Wiedereinführen könntet Ihr die Rubriken "Pixel-Pracht" (PP6/88), sowie **POWER-Classic**. Wie wäre es mit einer zwei Seiten langen **POWER-Galerie** für Leserzeichnungen und jeden Monat ein Poster, wie früher? Den Umfang solltet Ihr, wenn möglich, steigern und "Hallo Clubfreunde" (wer um Gottes Willen ist "up"?) werden sicher ein Erfolg werden. Bitte aber nicht so: Statt "Hallo Freaks" "Hallo Clubfreunde"!

Martin Pircher, Wieslanderweg

Wie Du ja mittlerweile bestimmt bemerkt hast, wurde die Rubrik "Hallo Freaks" bereits ersetzt — durch "Doc Bobo antwortet". Wer "up" ist, kannst Du etwas genauer im Editorial von **POWER PLAY** 6/89 nachlesen. Inzwischen ist sie auch redaktionell tätig und kümmert sich um die Power-Post sowie die Clubseite. up

... Und bist Du nicht willig, so brauch ich Gewalt (Balabanov) ▶



Summa Summarum

Ich habe einmal ein paar Statistiken zu **POWER PLAY** aufgestellt. Alle Angaben beziehen sich auf die Ausgaben 6/89 — 5/90. Berücksichtigt wurden alle **POWER PLAY**-Tests, sowie alle Umsetzungen:

Insgesamt habt Ihr 35 168 **POWER**-Wertungspunkte vergeben, die sich auf 594 Spiele verteilen. (Spectrum und Macintosh habe ich bei den folgenden Zahlen nicht mit berücksichtigt.) Davon entfielen auf den Amiga 187 Spiele, gefolgt von Atari ST mit 113 Spielen, MS-DOS 98, C 64 68, PC-Engine 34, Sega Master System 26, Nintendo 22, Sega Mega Drive 17, Game Boy 16, CPC 7 und Lynx 4. Die Durchschnitts-**POWER**-Wertung betrug auf dem Amiga 57 Punkte, bei Atari ST 58 Punkte, MS-DOS 65, C 64 52, CPC 43, Sega Mega Drive 71, Game Boy 69, PC-Engine 68, Lynx 65, Nintendo 60, und Sega Master System mit 50 Punkten. Daraus ergibt sich eine Durchschnitts-**Power**-Wertung für alle Systeme von 60 Punkten. Es gab 88 Programme mit einer **POWER**-Wertung ab 80 Punkten, MS-DOS konnte sich davon 23 gutschreiben, dicht gefolgt von Atari ST mit 20 und Amiga mit 18. Das Mittelfeld ist unbesetzt geblieben, die PC-

Platz	System	Titel	POWER-Wertung
1.	Atari ST	Kenny Daglish Soccer	5
2.	Amiga	Superleague Soccer	6
3.	Amiga	Postman Pat	8
3.	Atari ST	Chicago 30s	8
5.	Amiga	Fire	11
6.	C 64	North Sea Inferno	13
6.	C 64	Street Cred football	13
8.	Atari ST	Wild Street	14
9.	Amiga	North Sea Inferno	15
9.	Amiga	Tom und Jerry 2	15

Florian Ehlers wollte es genau wissen: Die zehn Flops des letzten Jahres

Engine erreichte ganze 9 Hits, Game Boy 7, C 64 6, Sega Mega Drive 3, Nintendo 1, Sega Master System 1, CPC und Lynx konnten sich bisher kein Spiel mit einer Wertung über 80 gutschreiben. Zum Schluß noch die zehn schlechtesten Computerspiele.

Give me Elvira

Ich bin verloren! Seit Ihr im Heft 4/90 auf der letzten Seite das Bild von Elvira (ich liebe sie) abgedruckt habt, kann ich nicht mehr schlafen. Helft mir.

Oliver Albrecht, Hannover

Hoppla, leider können wir kein Rendezvous mit der Dame vermitteln. Zur Abregung empfiehlt Dr. Bobo kalte Duschen, Holzhacken und jeden Morgen einen Waldlauf — alles Gute!

Titelbilder

Die Ausgabe 5/90 ist mal wieder rundherum gelungen. Besonders hervorheben möchte ich das Titelbild, welches für mich das beste aller bisher dagewesenen ist (ich bin seit Dezember 1988 treuer POWER PLAY-Leser). Blicken wir doch mal auf die bisher dagewesenen Covers zurück. Besonders gut waren z.B. die der Ausgaben 12/89 (Tower of Babel) und 9/89 (Indy), wobei ich die letzte neben der POWER PLAY 2/89 mit dem tollen F16-Falcon-Bild als die beste bezeichnen würde. Aber auch das Titelbild der 11/89 (Batman) war sehr stimmungsvoll und anziehend (Batman ist aber nicht mein Fall und ich verstehe nicht, warum Ihr den Film so hochgehjubelt habt, der wirklich nicht sehr toll war). Aber zurück zu den Ti-

telbildern: Bei manchen Ausgaben traute ich mich nur mit einer Strumpfmütze in den Laden (das Abo hatte mal wieder Verspätung), um meine POWER PLAY durchzublätern. Dies war der Fall bei den Ausgaben 7+8/89 und 2/90; nur der Name überzeugte mich, daß ich mich nicht vergriffen hatte. Nicht gerade obszön, aber nicht sehr gelungen fand ich das Titelbild von Ausgabe 2/90. Aber nun scheint ja Besserung zu folgen, was für eine Steigerung, was für ein Bild! Ein großes Lob an Euren Grafiker oder den von Lucasfilm Games. Ich kann nur definitiv zu diesem Thema sagen: Titelbilder, wie z. B. Indy oder Loom kommen immer gut an, weil sie von guten, "normalen" Spielen sind.

Rollenspiel-Packungsaufdrucke sind meiner Meinung nach oft zu verworren und nicht geeignet. Nun noch zwei Fragen: Wann erscheint die VGA-Version für Loom (wieso kommen die EGA-Versionen eigentlich zuerst und warum unterstützen Softwarefirmen eigentlich noch EGA?). Auch für die VGA-Version von Indy (Adventure) interessiere ich mich sehr.

Jan Christoph Klein, Meerbusch

Momentan ist es fraglich, ob spezielle VGA-Versionen von Indy und Loom überhaupt erscheinen werden. Das Hauptproblem ist die Masse von Disketten, die vor allem bei Loom anfallen würde.

Wem die Stunde schlägt...

Ich warte nun schon seit Anfang Januar auf die Amiga-Version der Flugsimulation "Their Finest Hour". Die Versandhäuser können (oder wollen?) nicht sagen, wann

genau dieser Mega-Simulator erscheint. Da ich weiß, daß Ihr gute Beziehungen zu Lucasfilm Games habt, möchte ich Euch bitten, den heißen Draht glühen zu lassen und in der POWER PLAY abzudrucken, wann dieses Spiel erscheint.

Martin Capell

Their finest Hour für den Amiga kommt in diesen Tagen in die Geschäfte. In dieser Ausgabe findest Du außerdem einen Kurzttest dieser Umsetzung.

up

Probleme mit C 128D

Ich habe einige Fragen zum C 128D:

1. Unter welchem System schaut man nach, wenn man ein Programm für diesen Computer bestellen möchte (MS-DOS, PC-DOS, PC 5 1/4", oder C 64)?
2. Laufen Spiele wie "Populous", "Indiana Jones III (Lucasfilm)" und sämtliche Sierra-Adventures im CP/M-Modus?
3. Wie teuer ist eine VGA-Grafikkarte?
4. Wieso kommt nach jedem Befehl ein Fragezeichen, wenn ich davor "MONITOR" eingabe (ich habe ein Fernsehgerät angeschlossen)?

Andreas Nöthen, Überlingen

1. Für den C 128D sollte man immer unter der Spalte C 64 nachschauen.
2. Alle Spiele, die Du genannt hast und auch alle, die es noch zu kaufen gibt, laufen immer im C-64-Modus. Es gab nur rund ein Dutzend Spiele, die jemals den C-128-Modus genutzt haben. Kein Spiel benutzt oder benutzte den CP/M-Modus.
3. Der Preis einer Grafikkarte hängt ganz von ihrer Kompatibilität, von ihrem Speicher, von ihrer Zeichengeschwindigkeit und nicht zuletzt vom Namen des Herstellers und vom Händler ab. Wirklich problemlos arbeitende Karten kosten rund 700 Mark. Wir haben in der Redaktion Karten, die 300 Mark kosten, und bis auf wenige Ausnahmen ihren Dienst bei Spielen tadellos versehen.

Falls Du jedoch vorhast, Deinen C 128D mit einer VGA-Karte auszurüsten, müssen wir Dich enttäuschen. Die Karten passen nur in sog. PCs, XTs oder ATs. Der Commodore ist dafür nicht geeignet.

4. Wenn Du "MONITOR" im C-128-Modus tippst, bist Du in einer Art Kontrollprogramm, wo Du Dir aufs Byte genau die Funktionen des Computers anschauen kannst. Dazu mußt Du allerdings die Maschinensprache des 6502 beherrschen. Das Fragezeichen kommt immer dann, wenn Du einen für den Monitor unbekanntem Befehl eingetippt hast.

hf

Zack, Boing, Gulp, Schepper

Was halte ich von den POWER-Testern?

Heini: Früher warst Du irgendwie legerer, hast immer erwähnt, ob das Spiel nun Rob Hubbard-Musik oder Bob Stevenson-Grafik hat, und dabei hast Du immer erheiternd erwähnt, um was für ein Spiel es sich handelt: Zack, Boing, Gulp, Schepper! Übrigens: Dein Witzball-Test in Sonderheft 21 ist bei mir schon lange ein Klassiker; ohne Witz.

Anatol: Wenn's um Infocom geht, dann sollte man den Anatol-Kasten lesen. Ich bin kein Adventure-Freak, Anatol schon; aber wenn mal ein richtig saftiges Actionspielchen in Deine Hände gerät, dann geht im Bewertungskasten die Post ab. (Beispiel: Witzball). In Sachen Simulationen: Deine Wertungen und Berichte sind tippopt.

Martin: Bin ich froh, ist Martin wieder zurück in die Redaktion. Er bemängelt genau die Kriterien, die stören und ist nur verzückt bei absoluten Hammerspielen (Rainbow Islands, Quedex).

Henrik: Lange nichts von ihm gehört. Aber er kam wieder, sah die Computerspiele und siegte in Sachen Bewertung. Auch Du bewertest toll (es ist doch wirklich am wichtigsten bei einem Spiel, daß man in allen Situationen ausweichen kann und daß es lösbar ist).

Michael: Auch Du hast'n Simulationsfimmel, aber tolle Tests, hoffentlich bleibt Du bei der POWER-Redaktion (Heini hoffentlich auch. Freier Mitarbeiter?). Was ich super an Dir finde, ist, daß Du wirklich jedes Computersystem erwähnt und kritisiert, wenn Ihr fürs gleiche Spiel mehrere Tests habt.

Matthias Hoenger, Murgenthal

Wir wollen's wissen

Es ist wieder Umfrage-Zeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Ihrem Geschmack zu gestalten, müssen wir Ihre Meinung wissen. Ihre Mühe ist uns einen Superpreis wert: Die Firma Atari stiftet das tragbare Videospielgerät Lynx als Hauptpreis — Spielen, wo immer man will: In der Bahn, in der Schule, am Strand. Doch damit nicht genug: Die Firma Rushware beteiligt sich mit für den 2ten bis 20sten Preis mit einem Spiel für Ihren Computer. Wollen Sie gewinnen? Füllen Sie schnell den Fragebogen aus und schicken Sie ihn an:

Markt & Technik Verlag AG Kennwort: Umfrage '90
Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Straße 2
 8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 20. Juli.1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. al

1. Welchen Computer oder welches Videospiel-System besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Archimedes	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>
Amiga 500	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>
Amiga 1000	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>
Amiga 2000	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
Atari XL/XE	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Atari ST	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>
Atari STE	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>
Commodore 64/128	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
Macintosh	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>
MS-DOS-AT	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>
MS-DOS-XT	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>
Videospiele:		
Atari VCS	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>
Atari 7800	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>
CBS Colecovision	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>
Intellelevision	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>
Nintendo Entertainment System	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>
Nintendo Game Boy	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>
Sega Master System	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>
Sega Mega Drive/Genesis	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/>
Super Grafx	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/>

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

Keine	<input type="checkbox"/> 1
Herkules	<input type="checkbox"/> 2
CGA	<input type="checkbox"/> 3
EGA	<input type="checkbox"/> 4
VGA	<input type="checkbox"/> 5

3. Seit wann besitzen Sie den Computer, beziehungsweise das Videospiel?

besitze weder Computer noch Videospiel	1 ()	Computer	Videospiel
weniger als 3 Monate	2 ()	2 ()	()
3 Monate bis ½ Jahr	3 ()	3 ()	()
½ Jahr bis 1 Jahr	4 ()	4 ()	()
1 bis 1½ Jahre	5 ()	5 ()	()
1½ bis 2 Jahre	6 ()	6 ()	()
2 bis 2½ Jahre	7 ()	7 ()	()
2½ bis 3 Jahre	8 ()	8 ()	()
über 3 Jahre	9 ()	9 ()	()

4. Benutzen Sie einen Computer

- 1 privat
 2 beruflich
 3 beides

5. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie, welche wollen Sie kaufen?

Gerätetyp	besitze ich	will ich kaufen
Joystick	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>
Farbmonitor	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>
CD-ROM	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>
SW-Monitor	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Fernseher	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>
Disketten-Laufwerk	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>
Speichererweiterung	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>

6. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+)	Gleich viel (0) oder	weniger (-)	
in Power Play behandelt werden?			
	(+)	(0)	(-)
Aktuelle Meldungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1
Messe-Berichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 2
Previews/Vorabberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3
Computerspiele-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 4
Videospiele-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5
Automatenspiele-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 6
Interviews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 7
Firmen-Portraits	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 8
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 9
Hitparaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 10
Spiele-Sammlungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 11
(Compilations)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 12
Schwerpunkte über bestimmte Spiele-Genres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 13
Schwerpunkte zu bestimmter Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 14
Marktübersichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 15
Umsetzungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 16
Power-Tips Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 17
Power-Tips Videospiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 18
Power-Tips Clue Books	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 19
Starkiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 20
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 21
Hardware-Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 22
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 23
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 24
High-Score-Ecke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 25
Liste der besten Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 26
Berichte über Musik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 27
Berichte über Kino- oder Videofilme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 28
Berichte über Bücher	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 29
Berichte über die Comic-Szene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 30
News aus der Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 31
Andere Themen, und zwar:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 32

14. Falls Sie einen Computer besitzen, was machen Sie im allgemeinen mit ihm?

	Ausschließlich	Überwiegend	Gelegentlich	Nie
Spielen	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Grafik	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Musik	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Programmieren	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Textverarbeitung	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Dateiverwaltung	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Lernprogramme	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
Basteln	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
DFÜ	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4

15. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospiele aus?

<input type="checkbox"/> 1	0 bis 15
<input type="checkbox"/> 2	16 bis 30
<input type="checkbox"/> 3	31 bis 40
<input type="checkbox"/> 4	41 bis 60
<input type="checkbox"/> 5	61 bis 80
<input type="checkbox"/> 6	81 bis 100
<input type="checkbox"/> 7	101 bis 130
<input type="checkbox"/> 8	131 bis 150
<input type="checkbox"/> 9	über 151

16. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

<input type="checkbox"/> 1	Auslage am Kiosk
<input type="checkbox"/> 2	Werbung in einer anderen Zeitschrift
<input type="checkbox"/> 3	Empfehlung durch Freunde/Bekannte
<input type="checkbox"/> 4	Ankündigung in der alten POWER PLAY-Beilage
<input type="checkbox"/> 4	Sonstiges, und zwar:

17. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga (Markt & Technik)	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-DOS	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Fun	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Joker	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Special	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga-Welt	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ASM	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari-Magazin	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ct	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chip	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer live	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer persönlich	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Data Welt	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOS	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game On	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kickstart	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magic Disk	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Magazin	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Plus	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Computer	<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-Magazin	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Entertainer	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOS	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The One	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Games Machine	<input type="checkbox"/> 26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer + Videogames	<input type="checkbox"/> 27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zzap! 64	<input type="checkbox"/> 28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige:	<input type="checkbox"/> 29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen:

b) Und was machen Sie mit Ihrem Exemplar von POWER PLAY, wenn Sie es ausgelesen haben?

Sammle alle Hefte

Sammle einzelne Ausgaben

Sammle Power Tips

Sammle einzelne Beiträge

Gebe es an interessierte Bekannte weiter

Sonstiges, und zwar:

19. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospiele?

<input type="checkbox"/> 1	Programmieren
<input type="checkbox"/> 2	Brettspiele
<input type="checkbox"/> 3	Postspiele (PBM)
<input type="checkbox"/> 4	Spielautomaten
<input type="checkbox"/> 5	DFÜ/Modem-Spiele
<input type="checkbox"/> 6	Comics
<input type="checkbox"/> 7	Musik
<input type="checkbox"/> 8	Lesen
<input type="checkbox"/> 9	Kino
<input type="checkbox"/> 10	Science-fiction/Fantasy
<input type="checkbox"/> 11	Video
<input type="checkbox"/> 12	Sport
<input type="checkbox"/> 13	Sonstiges:

20. Wie kommen Sie an POWER PLAY

Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel	<input type="checkbox"/> 1
Ich lasse sie mir mitbringen	<input type="checkbox"/> 2
Ich leihe sie mir von Freunden	<input type="checkbox"/> 3
Ich bin stolzer Abonnent	<input type="checkbox"/> 4
Sonstiges, und zwar:	<input type="checkbox"/> 5

21. Fragen zur Person

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: 1 männlich 2 weiblich

Alter: _____

Welche Schule besuch(t)en Sie?

Volksschule, Hauptschule 1

Weiterführende Schule 2

Abitur, Hochschulreife 3

Studium 4

Was machen Sie beruflich?

Ich bin berufstätig 1

Ich bin Lehrling 2

Ich bin Schüler, Student 3

Ich bin nicht berufstätig 4

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preis-Verlosung teilnehmen wollen):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

POWER TIPS

Heft 7/90



**HERAUS-
TRENNEN
UND
SAMMELN!**

Hallo Piloten, Rennfahrer, Zauberer, Diebe, Ninjas, Piraten und Aliens! An die Arbeit und die Tips ausprobieren! Wenn Ihr selber einen weisen Ratschlag, einen besonders genialen Poke oder eine geheimnisvolle Karte habt, dann nichts wie rein damit in den Briefkasten und an uns geschickt. Die grünen Seiten warten! Und vergeßt nicht das Kennwort "POWER TIPS" sowie Eure Anschrift, einschließlich der Kontonummer anzugeben. Damit wir auch wissen, wohin wir die Säcke voller Silber-Taler, Gold-Dublonen, Dukaten und Creditchips schicken können, die als Belohnung winken. **vw**

Power-Tips

Computerspiele Tips

Super Cars	54
It came from the Desert	55
Infestation	56
The Colonels Bequest Teil 1	56
Hero's Quest I	57
Chaos strikes back	59
Nuclear War	60
Budokan	60
Stunt Car Racer	61
Bloodwich, Data-Disk Vol. 1	62

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

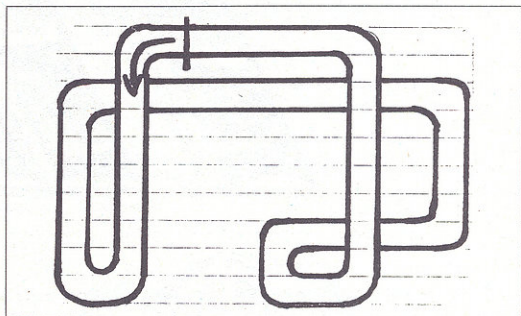
Xenon 2 — Megablast	64
Champions of Krynn	64
Das Ende des Lords Chaos	66
Warhead	68
Populous "The Promised Lands"	68
Poke Ecke: Dogs of War, Jumping Jack Son, The Untouchables, X-Out, Fighter Bomber, Ninja Warrior's, Dyter 07	69
Dr. Bobo antwortet: Neuromancer, Police Quest II	69
Videospiele-Tips	
Simon's Quest, Wonderboy III	70
Tennis Ace	71
Psycho Fox, Sokoban, Gates of Zendocon, Kid Icarus, Battle Ace, Super Hang On	72
Dungeon Explorer, Darius, Ghouls'n Ghosts	74
Tetris, Power Strike, After Burner, Atomic Robo Kid, Wonderboy III	75
Starflight 1, Teil V	76
Battle of Britain, Teil II	79

Super Cars

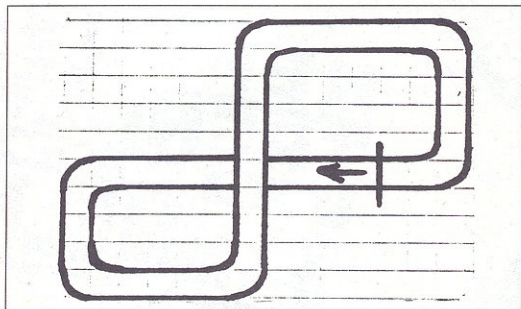
Holger Hestermann aus Bonn kennt sich im Rennsport aus und hat Empfehlungen und Karten für die Autojagd: Die Raketen immer am Anfang einer langen Geraden abschließen. Trifft man einen Gegner gut, gibt das in der nächsten Runde garantiert eine Massenkarambolage allererster Güte, bei der man mit etwas Glück alle Gegner überholen kann. Ein neues und besseres Auto sollte man sich immer zulegen, wenn man das nötige Kleingeld hat. Voraussetzung ist al-

lerdings, daß für die benötigten Extras auch noch etwas Geld übrigbleibt. Gegnerische Fahrzeuge lassen sich am besten überholen, wenn man sie kurz vor einer Kurve rammt. Während des gesamten Rennens sollte man mit voller Geschwindigkeit fahren. Bremsen in den Kurven ist vollkommen überflüssig. Abzuraten ist deshalb auch von den Retro-Extras. Bei "Super Cars" heißt es Gas geben!

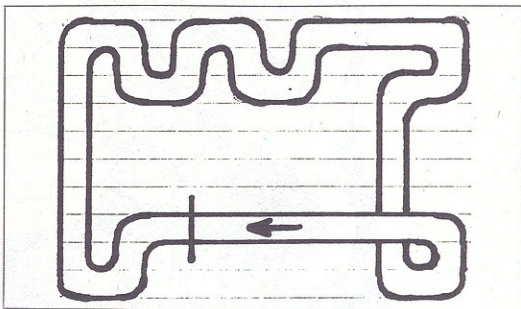
Die passenden Extras für die Rennstrecke: Track 1: — Track. 2: Power Steering, Spin Assist.



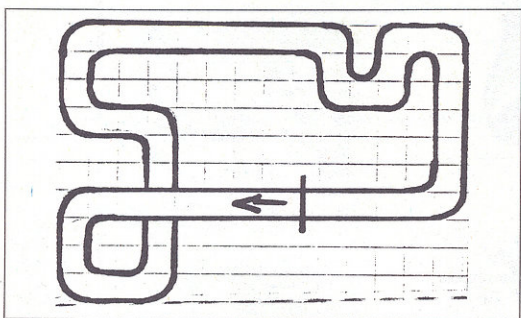
Rennstrecke Nr. 4



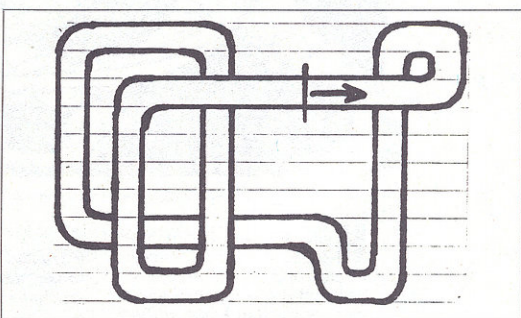
Rennstrecke Nr. 1



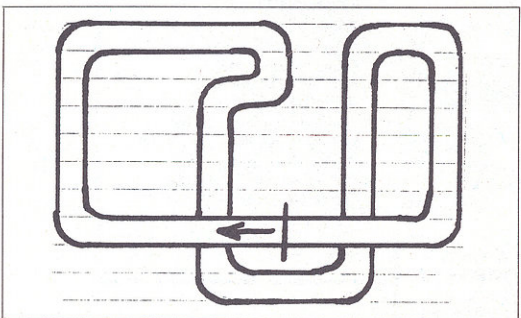
Rennstrecke Nr. 5



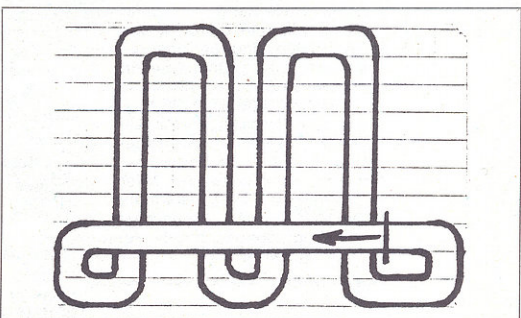
Rennstrecke Nr. 2



Rennstrecke Nr. 6



Rennstrecke Nr. 3



Rennstrecke Nr. 7

R. Schuster computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

	Amiga	AtariST	PC 5/4	Amiga	AtariST	PC 5/4
688 Attack Submarine*	77,00	85,00	90,00	68	58	50
A10 Tank Killer			109,00	59,00	59,00	59,00
Abrams Battle Tank			75,00	77,00	78,00	78,00
Action Fighter	72,00	72,00		69,00	69,00	69,00
African Raiders/Dakar 89*	53,00	53,00	53,00	61,00	61,00	61,00
All Dogs Go To Heaven	107,00			77,00	78,00	78,00
American Dreams*	69,00	69,00	69,00	67,00	73,00	69,00
American Icehockey*	73,00	73,00	73,00	57,00	57,00	57,00
Arnhem	43,00			76,00	58,00	69,00
Archipelagos*	77,00	77,00	89,00	60,00	60,00	77,00
Armada	82,00	82,00		77,00	77,00	77,00
Asterix				42,00	42,00	42,00
Operation Hinkelstein*	69,00	69,00	69,00	68,00	73,00	73,00
Austerlitz	77,00	76,00	76,00	65,00	65,00	65,00
Bad Company				73,00	73,00	73,00
Balance Of Power				76,00	86,00	86,00
Balance Of Power 1990*	69,00	69,00	69,00	69,00	69,00	69,00
Bar Games*				76,00	76,00	76,00
Barbarian 2				77,00	77,00	77,00
Bartolomeus 1942*	59,00	69,00	59,00	69,00	69,00	69,00
Battlebots*	76,00	77,00	87,00	63,00	63,00	63,00
Beverly Hills Cop*	53,00	73,00	73,00	52,00	52,00	53,00
Billiard Sim. DT.	65,00	65,00	65,00	77,00	77,00	77,00
Black Tiger				69,00	54,00	69,00
Blade Warrior				73,00	72,00	72,00
Black Money*				77,00	77,00	77,00
Bloodwych				77,00	77,00	77,00
Bloodwych Data Disk	43,00	43,00		58,00	58,00	58,00
Blue Angel 69*	38,00	38,00	47,00	69,00	69,00	69,00
Borseinfobör*	77,00	77,00	77,00	101,00	87,00	89,00
Budakan	69,00	69,00	69,00	69,00	69,00	69,00
Bundesliga Manager*	58,00	58,00	72,00	82,00	86,00	99,00
Cabal	69,00	53,00	69,00	57,00	57,00	57,00
California Games	51,00	54,00	66,00	69,00	69,00	69,00
Carriac Command				86,00	86,00	86,00
Castle Master*	66,00	57,00	66,00	69,00	69,00	69,00
Champions Of Krynn*				73,00	73,00	73,00
Chaos Heroes Back				69,00	69,00	69,00
Charlote Of Wrath	73,00	77,00		77,00	77,00	77,00
Chase H. K.				89,00	89,00	89,00
Cheesemaster 2100*				73,00	73,00	73,00
Chessplayer 2150				69,00	69,00	73,00
Chuck Yeager Adv. Fl. T. 20	77,00	77,00		88,00	88,00	88,00
Colombia Beguets*	127,00			122,00	122,00	122,00
Conquest Of Camelot*	67,00			67,00	67,00	67,00
Corvette*	69,00	54,00	89,00	35,00	35,00	35,00
Crackdown				85,00	85,00	85,00
Curse Of The Azure Bonds*	53,00	53,00	69,00	76,00	76,00	76,00
Cyberball*				76,00	76,00	76,00
Cyber*				111,00	111,00	111,00
David Wolf Secret Agent				57,00	57,00	57,00
Double Dragon 2*	87,00	87,00	87,00	87,00	87,00	87,00
Dragon Wars				87,00	87,00	87,00
Dragons Breath				127,00	127,00	127,00
Dragons Lair 1*				73,00	73,00	73,00
Dragons Of Flame*				72,00	72,00	72,00
Drakhen				76,00	76,00	76,00
Dungeons Master				29,00	29,00	29,00
Dungeon Master Editor				73,00	73,00	73,00
Dungeon Quest				77,00	73,00	76,00
Elits				69,00	54,00	69,00
Eliza Mistress Of The Dark				28,00	28,00	28,00
Emotion				104,00	104,00	104,00
Extra Time Erw. Kick Off				69,00	69,00	69,00
F-16 Strike Eagle 2*				69,00	69,00	69,00
F-16 Combat Pilot*				87,00	76,00	86,00
F-16 Combat Pilot EGA*				62,00	62,00	62,00
F-16 Falcon				104,00	104,00	104,00
F-16 Falcon AT EGA Version*				69,00	69,00	69,00
F-16 Falcon Mission Disk				69,00	73,00	104,00
F-19 Stealth Fighter*				89,00	89,00	89,00
F-20 Retaliator				69,00	73,00	104,00
Face Off Icehockey*				77,00	77,00	77,00
Ferrari Formula 1*				112,00	112,00	112,00
Fighter Bomber				129,00	129,00	129,00
Flight Simulator 2				42,00	42,00	42,00
Flight Simulator 4*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 1 Texas*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 2 Arizona*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 3 California*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 4 Washington*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 5 Utah*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 6 Kansas*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 7 Florida*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 8 Michigan*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 9 Hawaii Oads*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc Japan*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc 10 France*				42,00	42,00	42,00
Flight Sim. Disc W. Europe*				42,00	42,00	42,00
Football Manager 2 mit Expansion Kit				57,00	54,00	57,00
Fugger				53,00	53,00	53,00
Full Metal Planet*				69,00	69,00	69,00
Ghostbusters 2				77,00	77,00	77,00
Great Coasters*				51,00	51,00	66,00
Hard Drivin*				127,00	127,00	127,00
Hot Rod				73,00	73,00	73,00
Hoyle's Book Of Games*				91,00	91,00	91,00
Impassabile				57,00	57,00	57,00
Indiana Jones Action Game				54,00	54,00	54,00
Indiana Jones Adventure				77,00	77,00	85,00
Indianaopolis 500*				77,00	77,00	77,00
Ironheer				73,00	73,00	73,00
Jack Nicklaus Golf				35,00	35,00	35,00
Jack Nicklaus Golf Course No. 1*				37,00	37,00	37,00
Jack Nicklaus Intern. Courses*				51,00	51,00	51,00
Jeansie 2 A*				117,00	117,00	117,00
Kaiser				118,00	121,00	121,00
Kennedy Approach				73,00	73,00	73,00
Kick Off				51,00	51,00	51,00
Kick Offes				73,00	73,00	73,00
Kick Offes 2				53,00	53,00	69,00
Knight Of Crystalton				87,00	87,00	87,00
L.A. Crackdown				69,00	69,00	69,00
Leavin' Terminus				77,00	56,00	69,00
Leisure Suit Larry*				76,00	58,00	58,00
Leisure Suit Larry 2*				101,00	67,00	67,00
Leisure Suit Larry 3*				122,00	122,00	122,00
L.I. 11 Action Chopper*				73,00	73,00	73,00
Lombard Rac-Rally*				73,00	73,00	73,00
Manchester United				69,00	57,00	69,00
Manhole				111,00	111,00	111,00
Manhattan NY*				87,00	87,00	87,00
Manhattan San Francisco*				89,00	89,00	89,00
Maniac Mansion*				81,00	81,00	81,00
Maniacs				73,00	73,00	73,00
Microscope Soccer*				77,00	77,00	77,00
Midwinter*				69,00	69,00	69,00
New Zealand Story				73,00	73,00	73,00
Ninja Spirits				73,00	73,00	73,00
North And South*				69,00	69,00	69,00
Oil Imperium*				69,00	69,00	69,00
Operation Thunderbolt				61,00	61,00	61,00
Paris-Dakar 90*				61,00	61,00	61,00
Pirates*				73,00	73,00	73,00
Playway Manager				57,00	57,00	57,00
Police Quest 2*				76,00	58,00	69,00
Police Quest 2*				60,00	60,00	77,00
Populous*				77,00	77,00	77,00
Populous Data Disk*				42,00	42,00	42,00
Paon Chess				69,00	69,00	69,00
Purple Saturn Day*				65,00	65,00	65,00
Rainbow Islands				69,00	69,00	69,00
Rainbow Warrior				73,00	73,00	73,00
Renaissance				73,00	73,00	73,00
Rick Dangerous*				59,00	58,00	59,00
Risk				73,00	73,00	73,00
Ritter				63,00	69,00	69,00
Rock'n Roll				69,00	69,00	69,00
Safari Guns*				52,00	52,00	53,00
Sherman M4*				77,00	77,00	77,00
Sigheer*				77,00	77,00	77,00
Sinicity*				72,00	77,00	77,00
Sovereign Lord				77,00	77,00	77,00
Space Ace D.B.				86,00	122,00	86,00
Space Quest 1*				76,00	58,00	58,00
Space Quest 2*				76,00	58,00	58,00
Space Quest 3*				101,00	87,00	89,00
Space Quest 4*				69,00	69,00	69,00
Star Trek 5*				82,00	86,00	99,00
Star Trek 5*				69,00	69,00	69,00
Starlight 2*				69,00	69,00	69,00
Street Rod*				69,00	69,00	69,00
Summer Edition				69,00	69,00	69,00
Super Wonderboy				69,00	64,00	69,00
Supercross				57,00	57,00	57,00
Tangled Tales*				85,00	85,00	85,00
Tenage Queen*				53,00	53,00	53,00
Tenage Queen 2				53,00	53,00	53,00
Test Drive 2*				35,00	35,00	35,00
Test Drive 2.3c. California*				35,00	35,00	35,00
Test Drive 2.3c. European Cl.				35,00	35,00	35,00
Test Drive 2.3c. Muscles Cars*				35,00	35,00	35,00
Test Drive 2.3c. Super Cars*				35,00	35,00	35,00
Their Finest Hour*				73,00	73,00	73,00
The Break				69,00	69,00	69,00
Tongue Of The Fatman*				73,00	73,00	77,00
Tower Of Babel*				73,00	73,00	77,00
Tower Of Babel 2*				87,00	87,00	87,00
TV Sports Basketball				87,00	87,00	87,00
TV Sports Football*				39,00	39,00	39,00
Wall Street Editor*				39,00	39,00	39,00
Wall Street Wizard*				73,00	73,00	73,00
Warhead				76,00	76,00	76,00
Waterloo				76,00	76,00	76,00
Wayne Gretzky Hockey				86,00	86,00	86,00
Windwalker*				69,00	69,00	69,00
Winter Edition				51,00	51,00	51,00
Xenon 2 Megablatt*				77,00	77,00	77,00
Zak McKracken*				77,00	77,00	77,00

Spiele für CPC

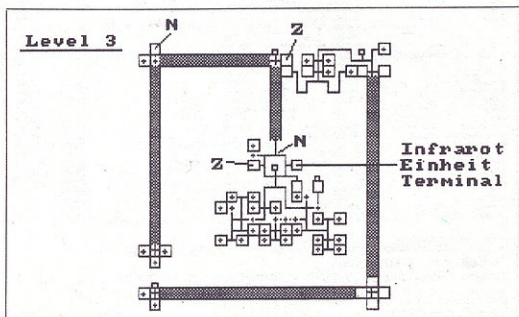
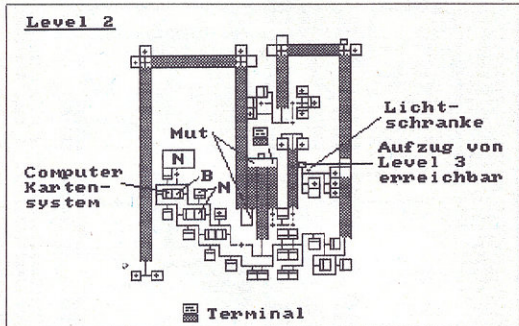
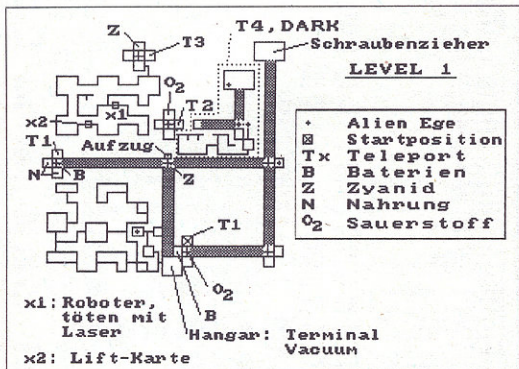
	Case.	Disk.
Action Fighter	45,00	45,00
Alien Beast	31,00	44,00
Batman The Movie	31,00	44,00
Beverly Hills Cop	29,00	45,00
Black Tiger	29,00	45,00
Bloodwych	31,00	47,00
Cabal	41,00	49,00
Castle Master	45,00	45,00
Chaos Heroes Adv. Fl. T.	29,00	45,00
Chip'n Hit	41,00	49,00
Crazy Cars 2*	26,00	41,00
Das Boot	42,00	42,00
Double Dragon 2*	29,00	42,00
Dragon Wars	26,00	36,00
Dragon Spirit	26,00	36,00
End Of The Highway Soccer	29,00	41,00
Emotion	35,00	45,00
Epyx Action	29,00	41,00
Football Manager 2 mit Expansion Kit	26,00	36,00
Gazza's Super Soccer	29,00	45,00
Genius Wings	31,00	45,00
Ghostbusters 2	26,00	54,00
Giants Combat	39,00	57,00
Gold, Silver, Bronze	29,00	66,00
Hard Drivin	31,00	47,00
Heroes Of The Lance	29,00	41,00
Hot Rod	29,00	45,00

Befindet man sich endlich im Nest-, mit Flammenwerfer und Zeitbombe bewaffnet-, folgt man dem Gang nach Osten. Vorsicht, die Ameisen greifen an! Den Flammenwerfer nur sparsam einsetzen; meist genügt ein kurzer Feuerstoß. Im zweiten Untergeschoß geht man nach Westen. Den Weg besonders gut einprägen; es kommt gleich auf Schnelligkeit an. Bei der Königin die Bombe legen und die Beine in die Hand nehmen. Es gibt eine Riesen-Explosion und das Spiel ist gelöst. vw

Infestation

Stürzt Euch ins Abenteuer. Michael Cremer aus Erding ist schneller als der Schall und schiekt uns die Lösung zum Käfergekrabbel "Infestation".

Transporter gefällig? Vom Terminal aus den Hügeln folgen und immer schön suchen. Im ersten Level besorgt man sich den Schraubenzieher. Michael Cremer aus Erding ist schneller als der Schall und schiekt uns die Lösung zum Käfergekrabbel "Infestation".



Infestation Level 1 bis 3

Terminal die Farben wie im Muster anordnen. Im folgenden Raum findet man die Quartierkarte, mit der sich die Mannschaftsräume öffnen lassen. Bevor der Kern eine kritische Masse erreicht, den Kühlsystemschalter aktivieren. Im 3. Level befindet sich eine Infrarot-Einheit. Diese braucht man, um im 1. Level den dunklen Bereich zu meistern. Als nächstes sollte man das Computer-Kartensystem im 2. Level holen. Damit kann man sich wesentlich leichter orientieren. Hat man alle Extras eingesammelt, wird die Vernichtung der Eier in Angriff genommen. Danach nur noch das Kühlsystem ab-

The Colonels Bequest

Theo Kenel aus Hünenberg in der Schweiz schickte uns den "fast" kompletten Lösungsweg zum neuen Sierra-Adventure The Colonels Bequest:

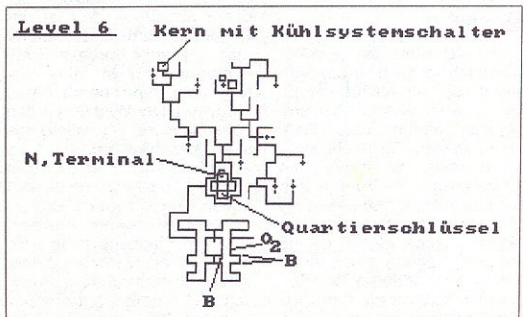
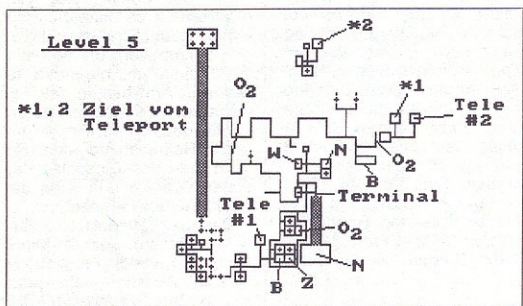
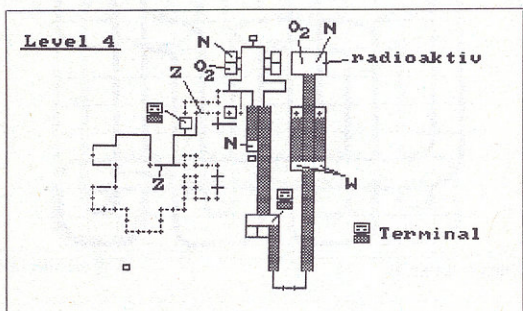
ACT I

— Im Colonels Room trifft man auf Fifi und Colonel Dijon. Natürlich geht man sofort in den Geheimgang hinter dem Schrank.

(move armoire)

— An der Bar trifft man auf Clarence und Gertie (in den Geheimgang hinter dem Spiegel. (move mirror)

— Im Billard Room trifft man auf die Geschwister Rudy und Glo-



Infestation Level 4 bis 6

ria (in den Geheimgang hinter der Uhr).

— In Gerties und Glorias Zimmer entdecken wir die schlafende Gertie. Wir beobachten sie und verschwinden. An der Tür sollte nun ein Taschentuch (Handkerchief) liegen. Dieses ist mitzunehmen oder später abzuholen.

ACT II

— Die Tür in Colonels Studyroom benutzen und nach draußen gehen. Dort entdecken wir Wilbur und Clarence, welchen wir bis in das Ebzimmer folgen. (Diese Szene wieder aus dem Geheimgang, hinter dem Spiegel beobachten.)

— Im Billard Room sollte nun eigentlich eine Romanze zu Ende gehen. Gloria gibt Clarence den Laufpaß.

— In der Bibliothek entdecken wir Wilbur. Er liest eine Wettzeitschrift.

— In der Küche sind Lillian und Celie zu finden (Rolling Pin!!). Jetzt begeben wir uns in den Keller. Dort sehen wir Jeeves. Wir nehmen die Cracker (Futter für den Papagei).

ACT III

— Ins Spielhaus (das kleine Haus mit der Schaukel). Lillian spielt dort mit den Puppen. Von dort begibt man sich in die Bibliothek, wo eigentlich ein kleines Chaos vorhanden sein sollte. Den Poker aufheben, Federn anschauen und die Zeitschrift lesen. Jetzt schnell in die Kapelle, wo Wilbur tot am Boden liegt. Den Leichnam durchsuchen. Man findet ein Monokel.

— In Rudys Zimmer belauscht man, versteckt im Geheimgang, eine heftige Auseinandersetzung zwischen Rudy und Clarence.

— In Fifis Room beobachten wir einen Annäherungsversuch von Rudy. Nach dieser Szene begibt man sich in das Zimmer von Henri, nimmt den Brass Key aus der Kanone, steigt in den Aufzug und geht in das Dachgeschoß. Dort liest man die Zeitungen und schaut sich die Federn an.

— Im Billard Room entdeckt man, daß Gloria verschwunden ist. Man nimmt die zerbrochene Schallplatte und schaut sich die Federn an.

ACT IV

— Vor dem Studyroom von Henri sieht man Rudy. Man folgt ihm unauffällig bis zur Statue.

— Bei der Statue wird man fast Zeuge eines Mordes. Rudy geht Clarence an den Kragen. — irgendwo läuft Ethel Prune

herum — betrunken! Wenn man sie entdeckt hat, geht man ins Ebzimmer. Jeeves und Fifi machen es sich gemütlich. (Diese Szene wieder aus dem Geheimgang hinter der Uhr anschauen.)

— Im Studyroom versucht Lillian den Dolch zu stehlen. Dies gelingt ihr dann später. Nun sammelt man ein paar Gegenstände.

Im Lagerschuppen findet man die Ölkanne (Oilcan) und in der Kutsche liegt das Brecheisen (Crowbar). Mit dem Crowbar geht man in die Kapelle, bricht ein Floorboard heraus und liest in der verborgenen Bibel.

ACT V

— An der Bar beobachten wir den einsamen Clarence und gehen dann wieder in den Keller zu Jeeves. Er macht sich "schön" für Fifi (Rosen anschauen).

— Zurück im Schlafzimmer vom Colonel beobachtet man Lillian und Henri (aus Geheimgang). Danach geht man in Fifis Zimmer. Am Cognac Decanter mit dem Monokel den Fingerabdruck anschauen. In der Hundehütte liegt Beaugard und schläft bis zur nächsten Ausgabe der POWER PLAY.

Fortsetzung folgt.

Hero's Quest I

Lust auf ein zünftiges Abenteuer? Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd schickte uns die Komplettlösung und ein paar feine Karten.

Damit unser Held allen späteren Anforderungen gewachsen ist, gilt es zunächst einmal die Fähigkeitenpunkte schön gleichmäßig zu verteilen. Nachdem man im Rathaus die Fragen des Sheriffs beantwortet hat, empfiehlt sich ein wenig Kampfttraining in der Burg (72). Wir nehmen eine Fechtstunde und üben uns im Messerwerfen. Anschließend können wir uns in der "Heldenhalle" (3) über die einzelnen Missionen informieren.

Beim "Healer" (36) erfahren wir, daß ein goldener Ring gesucht wird, den wir, nach mehrmaligem Versuch den Baum zu erklimmen, im Nest des Vogels finden. Nebst einem herzlichen Dankeschön, bekommt man zwei "Healing-Pods" und etwas Bargeld. Während wir die Wälder durchstreifen, entdecken wir einen weißen Hirsch (58). Wir nehmen die Verfolgung auf und lassen uns von

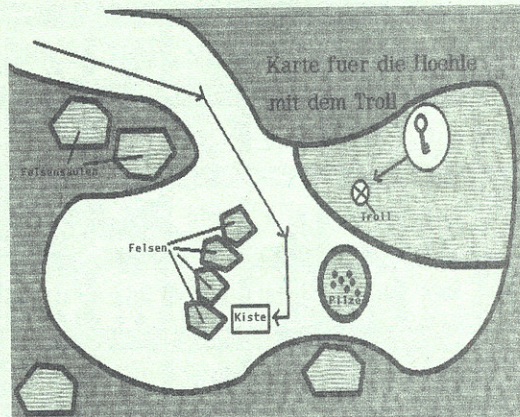
ihm zu einem sprechenden Baum führen. Von ihm erhalten wir wichtige Informationen. Um das Land vom "Bösen" zu befreien, müssen wir uns beim Healer einen magischen Trank brauen lassen, der aus folgenden fünf Dingen besteht:

- Flowers of Erana
- Green Fur
- Fairy Dust
- Magic Acorn
- Flying Water

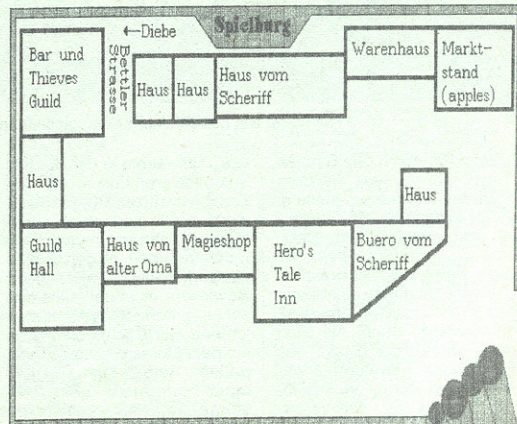
Als Einstieg schenkt uns der Baum das "Magic Acorn". Nun gehen wir zum Bild 5, wo wir unter dem Baum die "Flowers of Erana" pflücken können. Anschließend marschieren wir zum Bild mit den Pilzen (51) und pflücken einen davon. Wir warten, bis die Nacht hereinbricht und ein paar Feen auf der Wiese erscheinen. Wir tan-

zen mit ihnen und verschenken unseren Pilz. Als Dank erhalten wir etwas "Fairy Dust". Weiter zu den Meeps (40). Fragt man ein Meep nach dem "Green Fur", erscheint der Anführer. Wir fragen erneut nach dem "Magic Green Fur", welchen er uns dann auch bereitwillig überläßt.

Jetzt fehlt noch das "Flying Water". Wir gehen in einen Laden (2) und erwerben eine Flasche. Nun zum Eremiten und die Flasche am Wasserfall auffüllen. Der Healer (36) kann endlich den ersehnten Zaubertank brauen. Ein Magier sollte sich spätestens jetzt alle "Spells" aneignen. Fetch, Open- und Dartspiel im Magiershop. Den Invisible-Spell schenkt uns der Eremit, wenn man ihn höflich bittet.

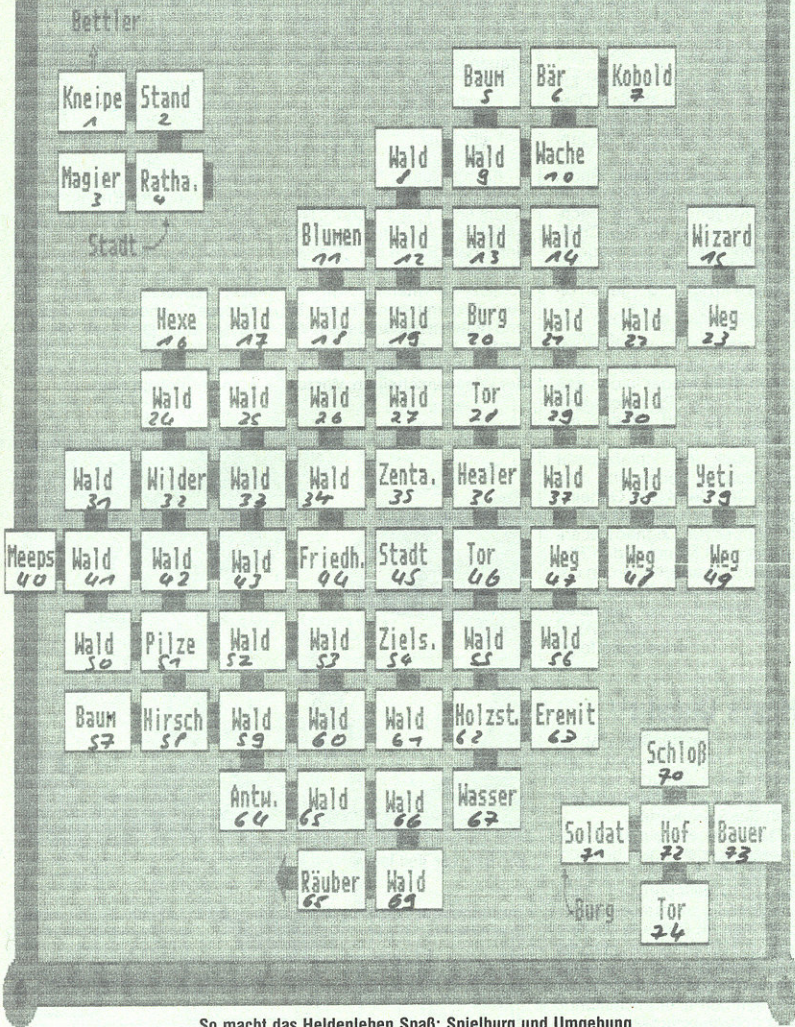


Vorsicht, der Troll lauert



In den Mauern von Spielburg

Hero's Quest I



So macht das Heldenleben Spaß: Spielburg und Umgebung

Beim Baum mit den Blumen finden wir einen weiteren Spell. Im Zauberhaus müssen wir die Fragen der Statue richtig beantworten (Held, Erasmus, Rot, Eranas Spell). Im Turmzimmer lädt uns Erasmus zu einem Spielchen ein. Besiegen wir ihn, schenkt er uns einen weiteren Spell. Als Dieb gehen wir in die Gasse des Bettlers und werden von anderen Dieben überfallen. Von ihnen erhalten wir, nach Vorzeigen des Diebeszeichens, das Paßwort für die "Guild of Thie-

ves". Der Gnom in der Bar läßt uns passieren und wir können endlich die Lizenz für Diebe erwerben. Alle geklauten Gegenstände lassen sich hier zu Geld machen. Einen billigen Schlafplatz finden wir beim Eremiten. Bevor wir uns in den alles entscheidenden Kampf stürzen können, gilt es zunächst noch ein paar kleinere Missionen zu erfüllen. Beim Bauern (73) sind durch harte Arbeit fünf Silberstücke und Stärkekpunkte zu erlangen. Am Obststand (2) kaufen wir schlappe 50 Äpfel

und bringen sie dem Yeti (39). Das hungrige Kerlchen ist so dankbar, daß er uns einen "Gem" überläßt. Diesen schenken wir dem Totenkopf am Tor zum Hexenhaus. Jetzt noch schnell ein Zauberspruch (Hut of Brown now come Down), und schon dürfen wir eintreten.

Für die Hexe müssen wir ein "Mandrake" auf dem Friedhof (44) besorgen, und zwar genau um Mitternacht (look time). Die nächste Mission beginnt in Feld 10 bei der Wache. Um den Zweikampf zu bestehen, sollte

man nach jedem Angriff zurückweichen und so den Stichen des Riesen entgehen. In der Höhle wird zuerst der Bär mit einer Essensration beruhigt, dann schleicht man sich zum Troll und klagt ihm den Schlüssel. Die unsichtbare Kiste (siehe Karte) öffnet der Magier mit einem "Open Spell", der Dieb benutzt den "Lock Pick". Das Gold nehmen wir natürlich mit. Nun nichts was raus aus der Höhle und den Bär im Vorraum losketten (mit dem Schlüssel vom Troll), der sich sodann als Sohn des Barons entpuppt. Eine fette Geldprämie ist uns sicher. Geht man zurück in die Stadt, findet man in der Bar unter einem Hocker einen Zettel, auf dem etwas über ein Treffen steht. Dem Hinweis auf dem Zettel folgend, begeben wir uns um die Mittagszeit zur Zielscheibe. Hier beobachten wir zwei Räuber. Nachdem sich einer der beiden entfernt hat, überwältigen wir den anderen und nehmen ihm einen Schlüssel ab. Mit diesem Schlüssel öffnen wir eine geheime Felsentür hinter dem Antwerp (64). Betritt man die Höhle, sagt man das Paßwort "Hidden Goseke" und befindet sich kurz darauf vor einem Minotaurus, der, von uns beruhigt (calm Spell), den Weg zum Fort der Diebe freigibt.

Über die rechte Brücke (Vorsicht, Stolperschnur!) gelangen wir in den nächsten Raum. Man schließt die Tür, geht nach oben, wirft den Leuchter um und stellt sich vor den Tisch. Erscheinen die Räuber, schnell auf den Tisch springen und mit dem Seil in das nächste Zimmer schwingen. Bei dem Warlock holen wir uns Informationen über Else und das "Enchantment". Lassen wir uns von dem nun folgenden Weg herunterfallen, kommen wir ins Rollen. Bei den "Smiles" stoppen wir, ziehen an der Kette und öffnen dadurch eine weitere Tür. Die nächste, schon demolierte Tür, bringen wir durch tüchtiges Wackeln zum Einsturz. Der Weg ins Zimmer des Räuberchefs ist frei.

Nun kommt unser Zaubertank zum Einsatz. Wir beweren damit den Hauptmann, der sich darauf in Elsa verwandelt und nach herzlichem Dank verschwindet. Jetzt schnell zur Hexe "Baba Yaga". Ihren Zauberspruch wirft man, mit Hilfe des magischen Spiegels, auf sie zurück. Worauf sich das böse Weib in eine alte Kröte verwandelt.

vv

AFC Computer & Telefonfachhandel

4048 Grevenbroich 2 • Poststraße 75

Tel. 02181/73797/3562 **Versand & Ladenverkauf**

Computerspiele in großer Auswahl zu Top-Preisen, alle Systeme

	Amiga/ST	C 64/IBM
Great Court	47/47	43/66
Dragons Breath	69/69	
F-29	59/59	
Midwinter	79/79	/76
InvesTation	69/69	
Damocles	69/69	

Fragen Sie nach weiteren Programmen, denn unsere Preise sind heiß!

AT-286 12 MHz ab 1399 DM
AT-3868X 16 MHz ab 1899 DM
AT-386 20 MHz ab 2999 DM

Amiga 3,5"-Laufwerk extern 199 DM, intern 179 DM.

Atari 3,5" extern 219 DM, Anrufbeantworter ab 183 DM.

Disketten 3,5" 13,90 DM, 5,25" 5,60 DM, Autotelefon ab 4999 DM netto,

Drucker LQ-400 689 DM, LC-10 439 DM.

Wir haben Top-Preise. Fragen Sie nach weiterem Computer- & Telefonzubehör. Händleranfragen erwünscht.

! Lösungsservice Berry!

! Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Bloodwych I
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn

- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Xenomorph
- ★ Drakken
- ★ Ultima III-V und viele andere (Liste anfordern)

Demnachst:

Sentinel Worlds, War of the Lands, Zombi (Vorbestellung möglich)

Preise für Kgl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vork. VSM DM 3,-, ab 3 Kgl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY

Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

Neuheiten · Sonderangebote · Zubehör



* **P.C. Engine Super GrafX**

inkl. Spiel **599,-**

* **16-bit Megadrive**

PAL und/oder RGB Version

* **NEU Master System Adapter**
für deutsche 8-bit Spiele

NEU: Adapter zum Anschluß von CD-ROM an PCE Super GRAFX

Spiele-Neuheiten

- Splitterhouse
- World Soccer
- Leadrunner
- Barumba
- Mahodo SG
- Powerdrift
- F. Armed F.
- Psycho Chaser
- Beball
- Image Fight

Spiele-Neuheiten

- Phantasy Star II
- E-Swat
- Psy-o-Blade
- Leynos
- Atomic Robokid
- DJ Boy
- Afterburner II
- Darwin
- Monaco GP
- Ghostbusters

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA Master System und das * ATARI LYNX Color Portable.

NEU ! NEU ! NEU !

SNK NEO-GEO, die High-Tech Wahnsinnskonsolle aus Japan.

Diverse Spiele bereits lieferbar.

FM TOWNS, die Computer-Sensation aus Japan !

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

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

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

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

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

Nuclear War

Ein paar nützliche Tips für alle "Kalten Krieger" schickte uns Hakan Polat aus Remscheid. Um möglichst elegant die Weltbevölkerung zu dezimieren, sollte man folgende Politiker auswählen: PM Satcher, Mao the Pun, Col Kadaffy, Tricky Dick. Profis dagegen nehmen am besten: Infidel Kastro, Jimi Farmer, Gorabachev und Ghanji.

Besonders erfolgsversprechend: Ein Land nur dann angreifen, wenn es auch von anderen beschossen wird. Die Propaganda nicht vergessen — die Bevölkerung wächst, und das Land kann nicht von einem einzigen 10-Megatonnen-Bömbchen ausradiert werden.

Besonders anfällig für Propaganda ist die "Eiserne Lady" PM Satcher. Hier kann die Bevölkerung ohne weiteres um 10 bis 18 Millionen steigen. Niemals gegen Ghanji und Infidel Castro Propaganda betreiben; meist verliert man ein paar Millionen Bürger. Make love not war!

Match 2

GK: Kendo

EK: Karate (Kendo)

T: dauernd Vorwärtssprung mit Fußschlag, teilweise Fußstoß.

GS: sehr schwach

Match 3

GK: Tonfa

EK: Kendo (Karate)

T: Doppelschlag von oben,

Gegner auf Distanz halten.

GS: mittel

Match 4

GK: Nunchaku

EK: Nunchaku (Bo)

T: Dreifachschlag von oben ohne Unterbruch, bis der Gegner im gelben Bereich ist. Erst danach vorrücken.

GS: stark

Match 5

GK: Bo

EK: Nunchaku (Bo)

T: Dreifachschlag von oben, schnelles Vorrücken, zeitweise Peitschenschläge.

GS: stark

Match 6

GK: Karate

EK: Kendo (Karate)

T: Doppelschlag von oben und Stoß zur Mitte. Distanz groß halten.

GS: schwach

Match 7

GK: Kusari-Gama

EK: Nunchaku (Bo)

T: Dreifachschlag von oben ohne Unterbruch. Gegner immer auf Distanz halten. Falls nötig, gegnerische Schläge auch abwehren!

GS: stark

Match 8

GK: Naginata

EK: Nunchaku (Bo)

T: Zuerst Überkopfschläge oder Drehschläge, danach nur noch Vorwärtssprung mit Schlag.

GS: stark

Budokan

Eric Grob aus Oberrieden schickt uns seine, in harten Kämpfen erworbenen, Erfahrungen mit den Gegnern aus "Budokan". Die Kampart Bo hat sich als die eindeutig beste herausgestellt, weil man sowohl viele Varianten im Angriff, als auch eine leichte, aber effektive Abwehr hat. Der kniende Drehschlag wird zudem fast nie abgewehrt, während die Überkopfschläge recht häufig pariert werden. Bei der Kampart Nunchaku ist vor allem der Dreifachschlag sehr erfolgversprechend. Die Peitschenhiebe sind für einen sehr schnellen Angriff zu gebrauchen, wenn die eigene Stamina schon einen bedenklichen Stand erreicht hat. Die Kamparten Kendo und Karate sind gegen gute Gegner fast wirkungslos. Die Tips zu jedem Kampf sind wie folgt unterteilt: 1. Gegnerische Kampart. 2. Beste eigene Technik. 3. Taktik zum Erfolg. 4. Einschätzung der Stärke des Gegners.

Match 1

GK: Karate

EK: Kendo (Karate)

T: nur Doppelschlag von oben, zügig vorrücken.

GS: schwach



Match 9
GK: Nunchaku
EK: Bo (Nunchaku)
T: Abwehr zur Mitte ohne Unterbruch, bis die eigenen Kis klar über der Hälfte sind. Dann gerader Angriff, gefolgt von ein bis drei Dreh- oder Überkopfschlägen. Zum Schluß nur noch Vorwärtssprung mit Schlag. Der Schaden aus dem ersten Angriff sollte mindestens 800 bis 900 betragen! Nach den Überkopfschlägen sollte der Gegner bereits im roten oder zumindest im gelben Bereich sein. Bei der Abwehr zur Mitte kann unser Kämpfer nur am Knie getroffen werden, sonst ist er gegen alle Schläge immun.

GS: sehr stark!
Match 10
GK: Ninjuitsu
EK: Bo (Nunchaku)
T: Zuerst zwei Vorwärtssprünge, um die Distanz zu verringern. Die Wurfsterne sind nur schwer abzuwehren. Sobald man nahe genug ist, benutzt die Gegnerin keine Wurfsterne mehr, sondern konzentriert sich auf Karate. Jetzt kann man mit der Abwehr zur Mitte alle Schläge abwehren. Solange warten, bis die eigenen Kis das Maximum erreicht haben. Danach einen einfachen Stoß machen, damit die Gegnerin uns nicht zuvorkommt. Jetzt zur totalen Offensive übergehen. Vorwärtssprung mit Schlag, aber auch alle Drehschläge benutzen. Falls die Gegnerin in einer Wolke verschwindet, kann es sein, daß sie im Rücken wieder auftaucht. Dann funktionieren auch alle Tasten umgekehrt. In diesem Fall auf den Vorwärtssprung mit Schlag konzentrieren.

GS: stark!
Match 11
GK: Yari
EK: Bo (Nunchaku)
T: Abwehr zur Mitte nützt hier gar nichts, also sofort angreifen. Vorwärtssprung mit Schlag treibt den Gegner immer wieder hinten hinaus und dezimiert auch seine Stamina. Drehschläge und Überkopfschläge werden fast alle abgewehrt. Falls man so nahe am Gegner ist, daß er seinen Speer nicht mehr einsetzen kann, kämpft er mit Karate weiter.

GS: stark
Match 12
GK: Karate, Kendo, Bo, Nunchaku
EK: Kendo (Bo)
T: Der Gegner kämpft immer mit der gleichen Kampart, die man selber wählt. Mit Kendo ist es am leichtesten, weil dort die Schlagauswahl sehr klein ist. Der zweihändige Doppelschlag zur Mitte und der Stoß zur Mitte sollten schon ausreichen. Erst vorrücken, wenn der Gegner schon im gelben Bereich ist.
GS: mittel (je nach gewählter Kampart auch stark). vw

Stunt Car Racer

Rennprofi Werner Turau aus Augsburg hat seinen Flitzer heil über die Achterbahnen von "Stunt Car Racer" gejagt und hat ein paar Empfehlungen, wie ihr Blechschäden vermeiden könnt.

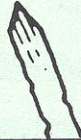
4.th Division

1. Little Ramp: Jumpin' Jack und sein Kollege Road Hog sind, wie es sich für die unterste Liga gehört, recht plump und ziemlich lahm; Gas geben und ihnen den Auspuff zeigen. Besonders auf den langen Geraden kann man mit "boost" Geschwindigkeiten um 215 bis 230 erreichen.

2. Hump Back: Hier kommt es vor allem auf die Flugbahn beim Überspringen der Rampen an, wer landet schon gerne auf seiner Stoßstange? Sonst wie Little Ramp.

3.rd Division

1. Stepping Stones: Die Gegner Mrs. High Flyer und Dare Devil sind schon gerissener, deshalb benötigt man genaue Kenntnisse über die Strecke und das Fahrverhalten des eigenen Wagens. Die ersten beiden Hügel gleich nach dem Start werden mit ca. 110 bis 140 km übersprungen, danach auf volle Beschleunigung, um den Computerfahrer abzuhängen.



GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf

AMGA only

** Archipelagos	30,00	Populus-data	38,00
Bards tale I	40,00	Rainbow islands	60,00
Bards tale II	60,00	Rings of medusa	68,00
Block out	63,00	Risiko	60,00
Carrier command	60,00	Rock'n roll	60,00
**Chambers of Shaol	30,00	RVF Honda	60,00
Crazycars 2	65,00	Sim city	78,00
Chaos strikes back	60,00	Space harrier II	53,00
Day of the viper	60,00	Star command	72,00
Dungeonmaster	62,00	Star flight	60,00
Elite	65,00	Startrash	40,00
Falcon	70,00	Stunt car racer	60,00
Falcon-scenery disk	53,00	Super cars	51,00
Fish	30,00	Super cars erw	30,00
Goldrush	75,00	Tie break	70,00
Great courts	68,00	Toobin	50,00
Hard drivin	46,00	Tower of babel	64,00
Indiana Jones Adv.	68,00	Turn it	50,00
Infestation	60,00	Tv-sports Basketball	71,00
Infestation dt. Anl.	70,00	Tv-sports Football	45,00
Kick off	46,00	Typhoon Th.	60,00
Kick off extra time	30,00	Ultima III	45,00
Larry 2	85,00	Ultima IV	60,00
Manhunter 2	79,00	Ultima V	68,00
Maniac mansion	64,00	Weird dreams	60,00
Midwinter	62,00	**Wonderboy in monst.	30,00
North sea inferno	37,00	World class leaderb.	30,00
Overlander	55,00	Xenon	40,00
Player manager	53,00	Xenon II	63,00
Pirates	63,00	X-out	53,00
Populus	62,00	Zak Mcracken d.	68,00

Die mit ** gekennzeichnete Software ist nur begrenzt lieferbar!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TEL: 0631-28809, FAX 0631-28670

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!



Vor den "Stepping Stones" auf 140 km abbremsen. Diese Geschwindigkeit mit "boost" halten, bis Ihr wieder auf sicherem Boden seid. Kurz vor der Startlinie wieder auf über 200 km beschleunigen, damit Ihr die folgenden zwei Hügel in einem Sprung nehmen könnt.

2. Big Ramp: Hier ist der gute Bodenkontakt in den Kurven sehr wichtig. Voll beschleunigen und die große Rampe mit mindestens 210 km überspringen. Vorsicht bei den kleinen Bodenwellen kurz hinter der Startlinie. Nicht zu scharf anfahren, sonst fliegt Ihr von der Bahn.

2.nd Division

1. Roller Coaster: An Anfang geht es steil nach oben — wer hier zu schnell ist, wird nach der Kurve tief fallen. Deshalb nur ca. 130 km fahren, und schon klappt es. Danach kommt man auf eine kleine Gerade, die zwar zum Rasen einlädt, sich dann aber als fiese Falle entpuppt. Deshalb runter auf 80 oder 90 km und auf der Talfahrt wieder voll beschleunigen.

2. High Jump: Volle Pulle heißt die Devise. Anders ist der Hochsprung nicht zu schaffen.

1.st Division

1. Drawbridge: Wer meint, er kann jede Rampe mit der vollen Geschwindigkeit nehmen, fängt sich hier ein blaues Auge ein. Die Drawbridge läßt sich nur recht langsam überwinden. 80 km, die sich dann auf der Rampe auf 90 bis 100 km steigern, sind angemessen.

2. Ski Jump: Die Sprungschanze mit ca. 205 km anfahren, das bringt die schönste Flugbahn und den geringsten Schaden beim Aufsetzen. vw

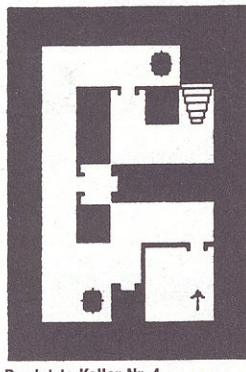
öffnet die Tür 10-16), 17-15 Serpent Crystal (Monster), 6-16 Knopf vernichtet Säule (10-14), 10-18 Verbindungstür zum Chaos Tower

2. Keller:

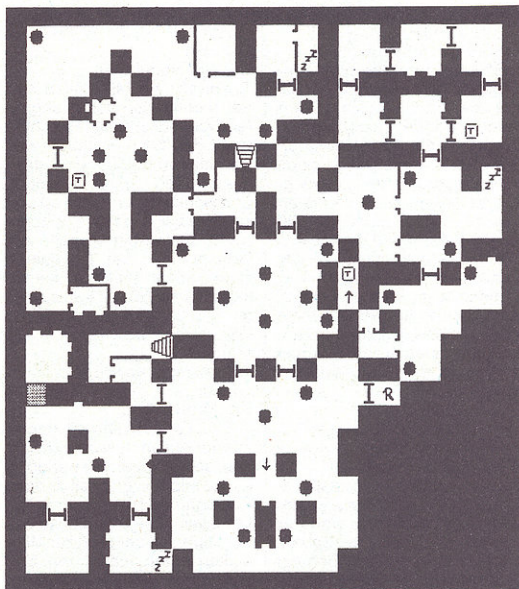
10-1 und 7-4 Knöpfe drehen das Feld (8-3), 18-4 Dragon Key, 7-5 Knopf dreht das Feld (12-9), 7-6 Knopf dreht das Feld (16-7), 7-7 Knopf dreht das Feld (12-7), 7-8 Knopf dreht das Feld (15-9), 7-9 Knopf dreht das Feld (13-2), 7-10 Knopf dreht das Feld (14-2), 17-8 Chaos Door,

■	Mauer
■	Mauer mit Nische
●	Säule
⌋	Treppe nach oben
⌋	Treppe nach unten
↑	Loch in der Decke
↓	Loch in Boden
⊞	Platte, löst irgendetwas aus
⊞	unsichtbare Platte
▶	Knopf
⌋	Holzstür
	Holz wand
○	Drehfeld
I	Tür, Gitter
z	Bett
⊞	Wiederbelebung
⊞	Formwand
●	Fornsäule
⌋	öffnung für Crystal oder Gen

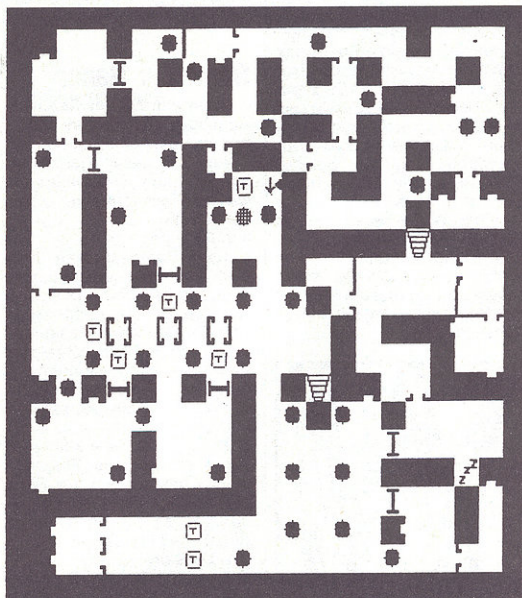
Alle wichtigen Schalter, Trittpfoten und Drehfelder im Dungeon von Zendick, dem Fiesen



Der letzte Keller Nr. 4



Hier startet das Abenteuer unserer Helden



Das erste Geschöß des Serpent Tower

18-10 Iron Door, 9-11 Arc Bolt Kanone, 14-15 Serpent Key, 4-18 Chaos Key

1. Keller:

9-2 Dragon Key, 7-12 Teleportation in den 0.Level auf Feld 13-19, 15-12 Iron Door, 6-18 Iron Key (Monster), 13-18 Dragon

Key, 18-18 Arc Bolt Kanone

0. Level:

6-4 und 5-5 Knöpfe drehen das Feld 5-5, 20-4 Bronze Key, 4-5 Moon Key, 3-7 Moon Door, 21-7 Bronze Door, 8-11 Iron Key, 8-12 Moon Door, 4-15 Dragon Key, 8-17 Serpent Door, 8-20 Knopf

Bloodwych, Data-Disk Vol.1

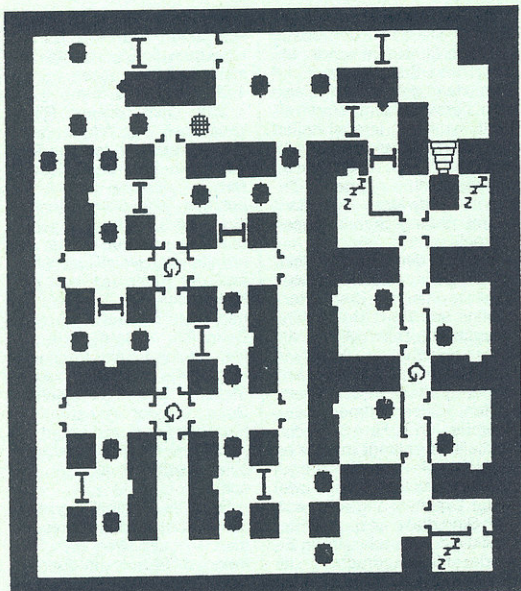
Holger Reckter aus Hess. Oldendorf hat sich das Privatdungeon von Finsterling Zendrick einmal genauer angesehen. Damit Ihr Euch im Serpent Tower zurechtfindet, ein paar schnucklige Karten und nähere Erläuterungen zu den einzelnen Stockwerken.

4. Keller:

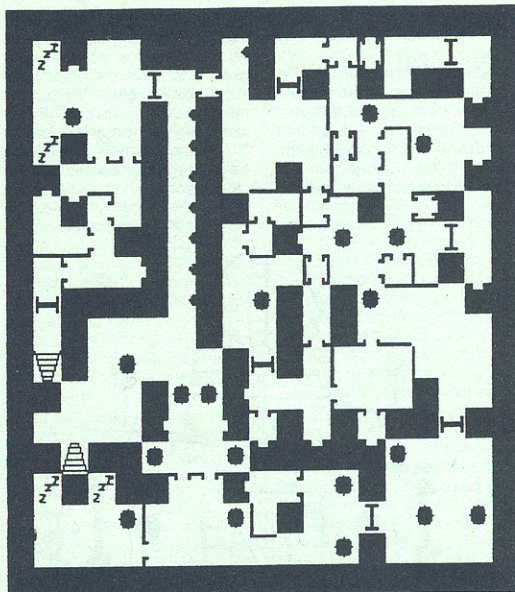
6-7 Chaos Key

3. Keller:

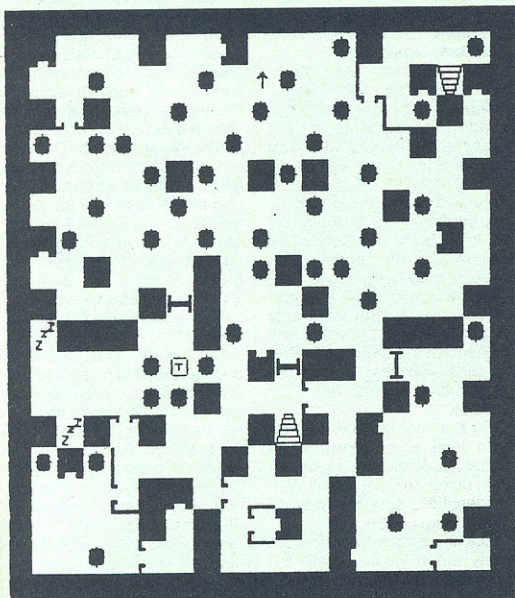
12-6 Bronze Door, 18-9 Bronze Key (Monster), 4-13 Chromatic Key, 5-14 Chromatic Door, 11-15 Slot für Serpent Crystal (kurzes Einsetzen des Serpent Crystal



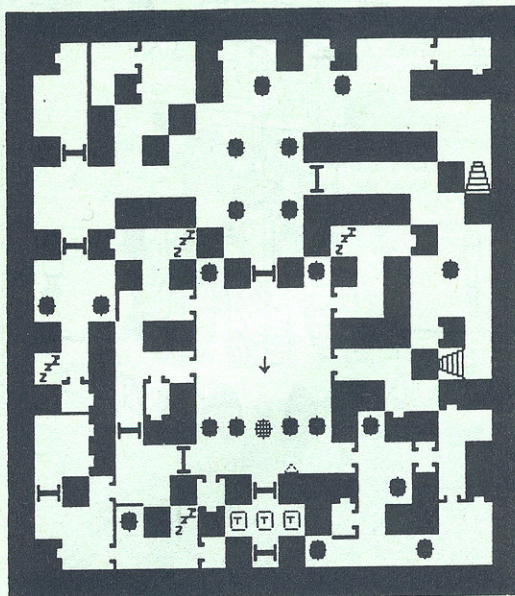
Das zweite Geschöß des Serpent Tower



Der zweite Keller des Serpent Tower



Der erste Keller des Serpent Tower



Der dritte Keller des Serpent Tower

vernichtet Formwand (2-17)
1. Level:
5-3 Chromatic Door, 10-7 Platte, erzeugt Säule auf Feld (10-8), 11-7 Knopf, löst Teleporterfeld (7-13) auf, 18-7 Dragon Key, 4-12 Platte dreht das Feld (5-12), 7-11 Platte dreht das

Feld (7-12), 5-13 Platte dreht das Feld (5-12), 9-13 Platte dreht das Feld (9-12), 11-14 Dragon Door, 16-16 Iron Door, 2-18 Chromatic Key, 2-19 Iron Key 2.Level: 4-3 Knopf vernichtet Säule (7-4), 6-4 Platte erzeugt Säule auf Feld (7-4), 12-4 Cha-

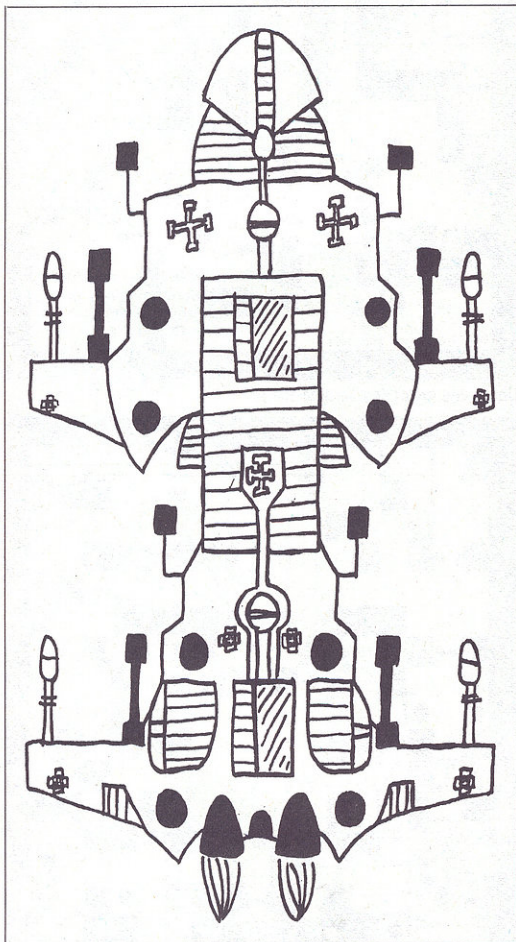
os Door, 13-4 Knopf löst das Bett (15-16) auf, 8-5 Dragon Key, 12-5 Chaos Key, 13-5 Iron Door, 3-6 Iron Key, 5-6 Serpent Door, 8-7 Iron Door, 4-9 Mage-lock Door, 12-9 Chaos Wand, 7-10 Bronze Door, 9-10 Serpent Key, 16-10 Moon Wand, 4-11

Bronze Key, 16-11 Moon Key, 11-12 Iron Key, 12-12 Serpent Wand, 16-13 Dragon Wand, 3-14 Chromatic Door, 4-14 Teleportation nach Feld (12-16), 7-14 Chromatic Key, 9-14 Dragon Door, 15-16 Knopf löst das Bett (12-6) auf. vv

XENON II. — Megablast

Wenn Ihr Euch, nach vielen Mühen und Entbehrungen, dem knallharten Endgegner von Level 5 stellen wollt, kann vielleicht die Zeichnung von Martin Steinbach weiterhelfen.

Ihr fliegt, wie bei den andern lieben Tierchen, zuerst links und rechts am Raumgleiter hoch und ballert alle schwarz gekennzeichneten Antennen und Düsen ab. Nun zurück und zwischen die unteren beiden Triebwerke gehalten. Viel Spaß beim Megablasten. Kawumm! Überraschung! vw



Der letzte Endgegner von Xenon II. Megablast

Champions of Krynn

Michael Genter aus Bonn hat sich mit den Draconianern herumgeschlagen und schickt uns seinen Lösungsvorschlag: 1. Throtl

Das Abenteuer fängt in dem Outpost bei Throtl an. Es scheint einiges nicht mehr so

zu sein, wie es sein sollte. So entlarvt Sir Karl den alten Kommandanten des Outpost als Draconian — Illusion. Von ihm erhält man den Auftrag, in Throtl nach dem Rechten zu sehen.

Am Eingang der Stadt wird man auch gleich von einer Bande Hobgoblins empfan-

gen. Bald findet man heraus, daß die Stadt von den bösen Mächten überrannt wurde. Mit Kildirf und Srangbourn findet man den gefesselten Caramon, der von einem Tempel erzählt. In diesem Tempel stellen die bösen Mächte neue Draconians her. Mit einem Schlüssel, den man sich von einem Kleriker im Südwesten der Stadt nimmt, gelangt man in diesen Tempel.

Hat man den Altar entdeckt, fliehen die Monster in die Katakomben unter der Stadt. Hobgoblins und Baaz Draconians versuchen mit allen Mitteln, die Party aufzuhalten. Während sich die Führer der Hobgoblins immer weiter zurückziehen, werfen diese immer neue Kämpfer in die Schlacht. Schließlich gelangt man in eine Höhle, in der die Hobgoblins als letzten Trumpf zwei weiße Drachen angreifen lassen. Sind diese besiegt, findet man die zurückgelassenen Eier der Messingdrachen, die man als Beweis zurück zum Outpost nimmt.

2. Gargath

Im Gargath Keep soll eine Drachenlanze versteckt sein. Die Party erhält den Auftrag, diese zu finden. Gargath ist mittlerweile von den bösen Mächten erobert worden. Man erfährt, daß der Anführer der Draconians, Myrtani, ebenfalls auf der Suche nach der Lanze ist. Hat man den Eingang zum Keep gefunden, ist Myrtani bereits im Besitz der Drachenlanze. Im 6. Level des Keeps holt man ihn ein, aber er kann sich wieder aus dem Staub machen, indem er seine Kämpfer zurückläßt. Myrtani flieht aufs Dach und entschwindet mit seinem roten Drachen; die Party wird von drei schwarzen Exemplaren angegriffen.

3. Jelek

Sir Karl möchte, daß die Party in Jelek eine silberne Rose findet. In Jelek gibt es neben dem üblichen Gasthof ein Wafengeschäft, eine Kneipe und einen Magieladen.

Die Stadtwachen geben der Party einen Begleiter mit auf den Weg. Dieser Skyta entpuppt sich als Handlanger Myrtanis, und es stellt sich heraus, daß Jelek ebenfalls von den bösen Truppen übernommen wurde. Ein gewisser Sir Lebaum führt hier die Truppen. Die Diebin Mysella schließt sich der Party an, um diesen Lebaum zu suchen. Im Friedhof der Stadt findet man die gesuchten silbernen Rosen, und

bekommt Gesellschaft von drei schwarzen Drachen. Danach kann man die Stadt im Nordwesten wieder verlassen.

4. Sir Dargaards Tom

Das Grab dieses Ritters kann man nur öffnen, wenn man zuvor drei ritterliche Tests absolviert hat. Beim Test Of Honor muß man sein Leben anbieten und freien Herzens ein Long Sword +5 abgeben, das man Minuten vorher erst erhalten hat. Beim Test of Fear muß der Ritter der Party dreimal durch einen Feuerring gehen, ohne den Tod zu fürchten. Beim Test of Battle muß man vier Skeletal Knights, ein einziges Ungeziefer und dann noch vier Skeletal Dragons erledigen. Danach ist der Weg zum Grab frei. Hat man es gefunden, bekommt man von Sir Dargaard solanische Rüstungen geschenkt.

Doch auch die Draconians schlafen nicht. Sie warten, bis die Party den Weg zum Grab freigemacht hat, um dann die Schätze zu rauben.

5. Neraka

Keht man von Sir Dargaards Tomb zum Outpost zurück, stellt man fest, daß dieses überfallen und Sir Karl entführt wurde. Die Geliebte von Sir Karl, Maya, schließt sich der Party an, um ihn zu befreien. Er wird in den Sklavenhöhlen von Neraka festgehalten. Dort hat ein gewisser Prison Lord das Sagen, der die Sklaven foltert und perverse Spiele mit ihnen treibt. So gibt es in der Stadt ein Labyrinth ohne Ausgang. In diesem Labyrinth haust ein grüner Drache, zu dem die Sklaven getrieben werden.

Hat die Party den Eingang zu den Slave Caves gefunden, kommt einem der sterbende Sir Karl entgegen. Sein letzter Wunsch ist es, daß die Sklaven aus der Höhle befreit werden. Im westlichen Teil der Höhle veranstalten die Wachen makabere Spiele mit einzelnen Sklaven, die man befreien sollte. Auf östlicher Seite sind die Sklavenquartiere und Einzelzellen. Man trifft auf Tanis, der dabei ist, die Sklaven zu befreien. Man sollte ihm dabei helfen.

Der Prison Lord befindet sich im Raum im Südwesten. Außerdem leben in diesem Teil der Höhle zwei grüne Drachen. Hat man diese getötet, ist der Weg nach draußen frei.

6. Ogre Base

In der Ogre Base nordöstlich vom 2. Outpost ist eine Verschwörung im Gange. Morog

hat sich mit Myrtani verbündet und will den Chef der Ogres, Gravnak, stürzen. Am besten besorgt man sich zuerst die passenden Beweise, bevor man zu Gravnak geht, um ihn zu warnen. Die Draconians, die Morog zur Seite stehen sollen, sind bereits eingetroffen. Hat man Gravnak von dem Komplott berichtet, greift Morog auch schon an, aber bei dem Kampf helfen einem die Ogres, die auf der Seite Gravnaks sind. Sind die Bösen besiegt, verspricht Gravnak, daß die Ogres in Kernen der Party helfen werden.

7. Southern Outpost
Der Kommandant des 3. Outpost und seine Wachen verhalten sich äußerst merkwürdig. Und tatsächlich, im Inn findet die Party einen Mann, der erzählt, daß die Draconians unter Myrtani die Wachen überfallen und ersetzt hatten. Am besten befreit man zuerst die gefangenen echten Wachen durch den Geheimgang des Hauptgebäudes. Danach befreit man die Kinder in einem der nördlichen Gebäude und kehrt zu den Wachen zurück, die einem dann beim

Kampf helfen. Man braucht sich dann nämlich nur noch um den Anführer, ein Sivak Draconian, zu kümmern und den grünen Drachen namens Jedefang zu eliminieren. Die übrigen werden von den guten Wachen überwältigt.

8. Sanction
Der Hafen der Stadt Sanction wurde von Minotauren eingenommen. Außerdem beginnen Myrtanis Schergen, den Tempel der Stadt zu übernehmen. Näheres über Myrtanis Pläne erfährt man von einem Elfen im Inn der Stadt.

Huerzyds Tempel ist noch unberührt und kann nach Schätzen durchsucht werden, aber der Tempel von Duergast ist von den Draconians und Sir Lebaum erobert. Die Brücke zum Tempel ist zerstört. Eine Frau wird von Minotauren entführt und muß gerettet werden. Dies öffnet eine Geheimgang nach Huerzyd, wo sich die Draconians ausbreiten. Im Nordosten wird eine weitere Geheimtür sichtbar, die ins Reich der Shadowpeople führt. Die Höhlen führen zu einem Hintereingang des Tempels von Duergast. In diesem Tempel

findet man eine Dragonlance. Diese eignet sich hervorragend als Drachenkiller und ist nebenbei noch die beste zweiseitige Waffe überhaupt im Spiel. Im Tempel trifft man auch wieder auf Skyla (siehe Jelek), was sein Ende bedeutet. Schließlich macht man Bekanntschaft mit dem Todesritter Lebaum, der gerade neue Untote herstellt. Ist Lebaum getötet, entbrennt eine Schlacht zwischen den guten und bösen Truppen. Nach einiger Zeit scheinen die Guten zu gewinnen und die Bösen fliehen mit ihren roten Drachen Richtung Kernen. Man besteigt mit Tasslehoff Burrfoot einen goldenen Drachen und nimmt die Verfolgung auf. Bald stößt die Party auf zwei Windschiffe, und das größere wird geentert.

9. Windschiff
Man muß die Kommandozentrale des Windschiffs finden und in Besitz nehmen. Tasslehoff kann das Schiff fliegen. Über Kernen rammt Tasslehoff das andere Windschiff, wodurch beide zerstört werden. Das eigene Schiff hängt an zu sinken, und man muß einen Ausgang finden. Dazu

steigt man einige Stockwerke tiefer, überwältigt einige Wachen und nimmt deren Uniformen als Verkleidung. So kann man die Drachen besteigen, bevor das Schiff aufprallt.

10. Kernen
In Kernen ist das Schloß von Myrtani. Bevor man das Tor angreift, sollte man mit den Ogres Kontakt aufnehmen, die einen dann unterstützen. Auch kann man eine Krone finden und einem Drachen übergeben, der daraufhin das Tor angreift und die Wachen schwächt. Zusätzlich kann man sie ablenken, indem man in zwei Häusern Feuer legt und die menschlichen Wachen gegen die Draconians aufhetzt. Danach greift man das Tor an.

Im Schloß muß man eine Salbe herstellen, damit man vor dem Wächter geschützt ist. Danach geht es gegen den Dragon Master mit seinen roten Drachen (Resist Fire und Haste). Schließlich gelangt man zum Aurak Myrtani, den man endlich erledigen darf. Dann noch drei rote Drachen töten und die Guten Mächte haben über die Bösen gesiegt.

vw

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninseterenten:



Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden!



A-1180 Wien, Schulgasse 31
Tel.: 02 22/4 08 23 35, Fax: 02 22/4 08 99 78
Ladenverkauf & Versand österreichweit
geöffnet: Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa. 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 4082335

Amiga:	F-19 Stealth	799,-	Jack Nicklaus Golf	799,-
Their Finest Hour	Virus Killer	299,-	Midwinter	699,-
Mindwinter	PC		Amiga Hardware	
Italy 90	Railroad Tycoon	899,-	Amiga Laufwerk 3,5	1790,-
Pirates	Silent Service 2	1190,-	Amiga 500/512 KB	
Turbo Print Prof.	LHX Attack Chopper	1190,-	+ Uhr + Schalter	1690,-
Leisure suit Larry III	Escape from Hell	690,-	Modem 2400 Baud	2990,-
Page Setter II	Ice Man	1490,-	Disk. 3,5 DS/DD 10 Stk.	99,-
			VGA-Karte (800 x 600)	2290,-
			Joystick m. Microschalt.	169,-

AMIGA-ATARI ST-PC Public Domain

Ad Lib (Card & Composer) 3990,-
Instrument Maker 990,-
Programmer Manual 899,-
POP Tunes 899,-
MIDI Software 899,-
Soundblaster 4590,-

Größte Auswahl prompt lieferbar
Vollständige Preislislisten auf Anfrage

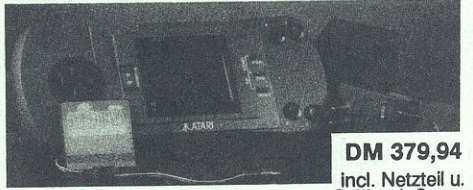
VIELE SSI-STRATEGIE TITEL!!!
Deluxe Video deutach 890,-
Digi Paint 3 1190,-
Digi View 4.0 2490,-
Page Streamer 3290,-
Prof. Page 1,3 dt. 3490,-
Publisher's Choice dt. 1890,-
Turbo Print Prof. 1390,-

Alle Preise nach Wien 19. Gültigkeit bis 15. April 1993.
So lange Vorrat reicht, alle Preise in GG inkl. 20 % MwSt.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

The Gemins in Games
FLASH POINT
Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

Die neue Flashpoint-Filiale
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551 / 4097
täglich von 9.00 Uhr bis 18.30 Uhr zu erreichen.

ATARI Lynx-Die Handheld-Offenbarung



DM 379,94
incl. Netzteil u. CaliforniaGames

Flashpoint
Ihr kompetenter Partner für Videospiele in Deutschland

Nintendo **SEGA** **PC Engine**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind Importgeräte ohne FIZ- und VDE Nummer.

Gutschein PP 6/90
Über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog Bitte ausfüllen und zuschicken!

Name

Straße

Ort



Dogs of War (Amiga)

Unendlich viele Leben gefällig? Kein Problem! An beliebiger Stelle im Spiel "Timbo" eingeben und "F5" drücken. Wenn Euch jetzt ein feindlicher Kämpfer berührt, haucht er sein Leben aus. Wenn Euch das nicht reicht, könnt Ihr die "P"-Taste drücken und die ganze Mission hat sich von selbst erledigt. Dieser Tip stammt von James Mock aus Sax in der Schweiz. vw

Dyter 07 (AMIGA)

Stefan Dresselhaus und Kai Lünemann aus Neuenkirchen haben zwei Cheats für "Dyter 07" auf Lager. Um ins Soundmenü zu kommen, muß man im Titelbild OBI eingeben, nun kann man sich die tolle "Lalla" (Originalton Stefan und Kai) von Karsten Obarski anhören. Wenn man alle Waffen haben möchte, sollte man im Titelbild das Wort GIB eingeben. Nun kann man folgende Tasten benutzen: "W" für volle Ausrüstung "S" für volle Energie "L" für nächsten Level. vw

The Untouchables (Amiga)

Oliver Detjen aus Sturbrinkum, zur Zeit auf den Spuren von Elliot Ness und Al Capone, schickt uns folgenden Tip. Nachdem das Titelbild erschienen ist, sollte man doch einfach mal "southamtongazette" eingeben. (statt "z" das "y")

drücken!) Der Bildschirm blitzt am unteren Rand kurz auf und man kann mit "F10" immer einen Level weiterkommen. vw

X-Out (Amiga/ST)

Bevor Euch bei "X-Out" das Geld ausgeht, probiert einmal folgendes: Kauft Euch das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt den Feuerknopf. Nicht nett, aber wirksam. Ihr bekommt 500000 Credits, die ja wohl fürs erste reichen dürften. Der Tip stammt von Mark Hoffmann aus Neumünster. vw

Fighter Bomber (Amiga)

Navid Nazemian aus Hamburg hat sich in die Lüfte geschwungen und dabei die Paßwörter für alle angehenden Piloten gefunden:

YAWN
BUCKAROO
HOORAY FOR MICK
SO WHAT IF I DO
KYLIE
VERSION
BOOMERANG.
Tragt Euch unter einem dieser Namen ein, und der Cheat ist aktiviert. vw

Ninja Warriors (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattenen hat seinen Amiga angeworfen und ist bei "Ninja Warriors" auf ein paar nette kleine Effekte gestoßen. Man drückt während des Spiels die "Caps Lock"-Taste, gibt eines der folgenden Codewörter ein und drückt nochmals auf "Caps Lock".

— STEVE AUSTIN — aktiviert eine Slow-Motion-Funktion (S-Taste drücken).

— SKIPPY — läßt die Soldaten springen.

— THE TERMINATOR — läßt den Ninja-Roboter bei Verlust eines Lebens in alle Einzelteile zerspringen.

— MONTY PYTHON — läßt alle Gegner rückwärts gehen.

— A SMALL STEP FOR A MAN. — Alle Gegner fliegen hoch über den Bildschirmrand (die Panzer natürlich nicht). vw

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Art Heads (It Came From The...)	AM	44,90
A 10 Tank Killer	PC	119,90
SB Attack Submarine	AM	74,90
Balance of Power 1500	AM, ST, PC	PC 84,90
Bard's Tale 3	64	69,90
Battlehawks 1942	AM, ST, PC	74,90
Bloodwings	AM	69,90
Bloodwings Data Disc	AM	69,90
Broadband	AM	69,90
Bundesliga Manager	AM	PC 69,90
Castle Master	AM	64,90
Chaos strikes back	AM	74,90
Chrono Quest 2	ST	74,90
Conqueror 3D	AM, ST, PC	74,90
Curse of the Azure Bonds	AM	64,90
Das Haus	AM	64,90
Das Magazin	AM	AMPC: 59,90
Demo's Winter	AM, ST, PC	64,90
Dragon's Breath	AM	64,90
Dragon's Lair 2	AM	64,90
Dräcker	AM, ST 74,90	PC 159,90
Engines of Flame	AM, ST	74,90
E-Motion	AM	64,90
F-16 Combat Pilot	64	64,90
F-16 Falcon	AM, ST, PC	AM, ST, PC 79,90
F.D.P. - Egalitator	AM	64,90
F.D.P. - Egalitator	AM	64,90
Fightsimulator	64, AM, ST, PC	84,90
Fightsimulator 2	64, AM, ST, PC	84,90
Fightsimulator 3	PC	179,90
Future Wars	AM/ST/PC	74,90
Galaxy's Domain	AM, ST	AM, ST 79,90
Grand Over	AM	49,90
Great Courts	AM	64,90
Gunslip	64	64,90
Iron Lord	AM	64,90
It came from the Desert (1 MB)	AM (1 MB)	64,90
Kaloss	AM	64,90
Keef the Thief	AM	64,90
Kick	AM, ST, 64,90	64,90
Knight of Crystallon	AM, ST, PC	64,90
Kult	AM, ST, PC	64,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
Might & Magic 1	64	64,90
Might & Magic 2	64	64,90
Narcosis 5	64	64,90
North and South	AM, ST, PC	74,90
North and South	AM, ST, PC	74,90
Pipeman	64	64,90
Pool of Radiance	64	64,90
Rainbow Islands	64	64,90
Red Lightning	64	64,90
Red Storm Rising	64	64,90
Rings of Mediana	AM/ST	64,90
Silver	AM	64,90
Shadow of the Beast	AM	64,90
Shogun	AM	64,90
Sim City	64	64,90
Sim City	64	64,90
Star Terrain Editor	AM, ST, PC	109,90
Star Commander	AM, ST, PC	49,90
Space Ace	AM	64,90
Starflight	AM	64,90
Starflight 2	AM	64,90
Sword of Aragon	PC	64,90
Swords of Twilight	AM	64,90
Tangled Tales	64	64,90
Time	AM	64,90
Tower of Babel	AM	64,90
Turn 1	AM	64,90
TV Sports Basketball	AM	64,90
U.S. Sports Basketball	AM	64,90
Ultima 3 oder 4	64	64,90
Ultima 5	64	64,90
Ultima 6	64	64,90
War Of the Lance	AM/ST	79,90
Warband	AM/ST	79,90
Xeon 2 - Megablatt	AM, ST, PC	74,90
X-Out	AM	64,90
Zak McKracken	64	64,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

Sonderangebote

Programmname	Typ	Atari	C64	IBM-PC
IBM-PC				
720 Grad	ARC	D	39,90	19,90
Asterbomber	ARC	D		
Apache Strike	ARC	D	39,90	29,90
Archen Collection	ARC	D	34,90	24,90
Barbarian (Pygnosis)	ARC	D	24,90	24,90
Bard's Tale	ROL	D	19,90	49,90
Bard's Tale 1 + Dungeon Wizard	ROL	D	19,90	49,90
Battleball	D		39,90	29,90
Bomb Jack	D			
Boulder Dash Constr. Kit	STR	D	14,90	9,90
Circus Games	ADV	D	19,90	29,90
Clever & Smart	ADV	D	19,90	29,90
Del Con 5	ADV	D	29,90	29,90
Deja Vu	ADV	D	29,90	29,90
Druid 2 - Enlightenment	ADV	D	29,90	29,90
Dungeon Wizard	ROL	D	19,90	29,90
Eye of Horus	ARC	D	39,90	29,90
Freelancer	ARC	D	39,90	29,90
Football Manager	SPO	D	14,90	19,90
Footballer Of The Year	SPO	D	19,90	19,90
Frostbyte	ADV	D	19,90	19,90
Gary Lineker Superkills	ARC	D	19,90	19,90
Gauntlet	ARC	D	34,90	19,90
Gauntlet 2	ARC	D	34,90	19,90
Goldrunner	ARC	D	29,90	19,90
Hotlegs	ARC	D	19,90	19,90
International Karate	SPO	D	19,90	19,90
Kick Off	SPO	D	49,90	49,90
Kick Off Extra Time	SPO	D	29,90	29,90
Kick Off Player Manager	SPO	D	54,90	54,90
King's Quest 1 oder 2	SPO	D	29,90	29,90
Kreuz Als	STR	D	39,90	24,90
L.A. Crackdown	ADV	D	39,90	39,90
Legacy Of The Ancients	ADV	D	39,90	39,90
Melencory Compendium	ARC	D	9,90	9,90
Mission Elevator	ARC	D	9,90	9,90
Myth	ARC	D	14,90	14,90
Navy Seal	SIM	D	14,90	14,90
Netherworld	ARC	D	14,90	14,90
Nuclear Embargo	STR	D	9,90	9,90
Ogre	SIM	D	29,90	29,90
Oil Imperium	SIM	D	49,90	49,90
Pandora	SIM	D	49,90	49,90
Panmania	ARC	D	19,90	19,90
Pentastix 2	ARC	D	29,90	29,90
Pinball Wizard	ARC	D	19,90	19,90
Plutos	ARC	D	29,90	29,90
Populous Promised Lands	ARC	D	29,90	39,90
Pub Games	STR	D	29,90	29,90
Return Of The Jedi	ROL	D	39,90	39,90
Roadwar: Europe	ARC	D	19,90	24,90
Roadwar	ARC	D	19,90	24,90
R-Type	ARC	D	19,90	49,90
Seconds Out	SPO	D	19,90	49,90
Shogun	ARC	D	19,90	9,90
Skyblaster (3D-Action)	ARC	D	19,90	9,90
Slaggon	ARC	D	19,90	9,90
Solo Fight	SIM	D	29,90	9,90
Spet 4 (Bemalung)	SPO	D	29,90	9,90
Starfighter	SIM	D	19,90	29,90
Starwings	ARC	D	29,90	29,90
Strip Poker	SPO	D	19,90	19,90
Super Cycle	SPO	D	39,90	19,90
Super Six (4 Disk)	COM	D	39,90	29,90
Super Sunray	ARC	D	29,90	19,90
Tau Cat	ARC	D	29,90	19,90
The Art Of Chess	STR	D	29,90	29,90
Three Sloops	ADV	D	29,90	19,90
Thunderbolt	ARC	D	19,90	39,90
Track & Field Inki. Joypad	SPO	D	19,90	19,90
Warzone	SPO	D	19,90	19,90
Wasteland	ARC	D	14,90	39,90
Whinnig	ARC	D	14,90	39,90
Who Bait	ARC	D	39,90	39,90
World Games	SPO	D	24,90	19,90
Zero Gravity	ARC	D	24,90	19,90


COMPUTER-PROGRAMM-FRANK-HEIDAK
SERVICE

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETT-LÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

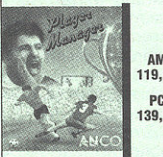
688 Attack Submarine	-	-	A	DiG ViG Gold Version 4.0	-	-	A	King Arthur	L	-	-	P	-	Personal Nightmare	L	P	-	Space Quest 2	L	P	A
2000 Meilen untl. dem Meer	-	-	A	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A	Kingdoms of England	L	P	A	-	-	Phantasia 3	-	-	-	Space Quest 3	L	P	A
A 10 Tank Killer	-	-	A	Dragon's Lair (Anleitung 3.0)	L	-	A	King's Quest 1	L	P	A	-	-	Phantasia Star	-	-	-	Space Rogue	L	-	A
Age 2	-	-	P	Dragon's Breath	L	-	-	King's Quest 2	L	P	A	-	-	PrinPocassus	L	P	A	Stadt der Löwen	L	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	-	P	Dragon Wars	L	-	-	King's Quest 3	L	P	A	-	-	Pirates	L	P	A	Star Command	L	-	A
Alternate Reality - City	-	-	A	Drakhan	L	-	-	Knights of Legend	L	P	A	-	-	Platoon	L	-	-	Star Trek 5	L	-	A
Alternate Reality - Dungeon	-	-	A	DungeonMaster	L	-	-	Kull	(L	P)	-	-	-	Police Quest 1	L	-	-	Starlight12	L	-	A
Auto Duel	-	-	A	Elite	L	-	-	Last Ninja	L	-	-	-	Police Quest 2	L	-	-	Starlightler 1	-	-	A	
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A	Emporer of the Mines	L	-	-	Last Ninja 2	L	-	-	-	Pool of Radiance	L	P	A	Starlightler 2	-	-	A	
Bard's Tale 1	L	P	-	Europe Abtze	(L	P)	-	Legacy of the Ancients	L	P	-	-	Port of Rad. Adv. Journal	-	-	-	Star Trek 5	-	-	A	
Bard's Tale 2	L	P	-	F-14 Tomcat	-	-	-	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	-	Populous	L	P	-	Steel Thunder	-	-	A	
Bard's Tale 3	L	P	-	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	-	Project Frenant	L	P	A	Storm across Europe	-	-	A	
Battle of Antietam	-	-	A	Fairy Tale Adventure	(L	P)	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	-	Project Frenant	L	P	A	Sub Battle Simulator	-	-	A	
Battle Hawks 1942	-	-	A	Fire Brigade	L	-	-	Lucky Luke	(L	P)	-	-	Project Stealth Fighter	L	P	-	Sword of Aragon	(L	P)	A	
Battle Tech	(L	P)	A	Fish	-	-	-	Lurking Horror	-	-	-	-	Question 2	L	P	-	Tangled Tales	-	-	A	
Battle of Napoleon	-	-	A	Flugsimulator 3	-	-	-	Manhunter New York	L	P	A	-	Resch for the Stars	-	-	-	Tennis	-	-	A	
Bismarck	-	-	A	Flugsimulator 4,49,90 DM	(L	P)	-	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	-	Red Lightning	L	-	-	Ultima 1	-	-	A	
Black Cauldron	L	P	-	Future Wars	(L	P)	-	Maniac Mansion	L	P	-	-	Red Storm Rising	-	-	-	Ultima 2	-	-	A	
Bloodwych	L	P	-	Galdregon's Domain	L	P	A	Mars Siege	L	P	A	-	Rings of Modua	(L	P)	-	Ultima 3	L	P	A	
Bubble Ghost	-	-	A	Gato	-	-	-	Mariovs	-	-	-	-	Roadwar 2000	-	-	-	Ultima 4	L	P	A	
Carrier Command	L	P	-	Germany 1985	-	-	-	Might & Magic 2	-	-	-	-	RoboX	-	-	-	Ultima 5	L	P	A	
Chess strikes back	-	-	A	Gettysburg	L	P	A	Might & Magic 2	-	-	-	-	Rommel	-	-	-	Ultima 6	-	-	A	
Chrono Quest	(L	P)	A	Goldrush	-	-	-	Millennium 2.2	-	-	-	-	Russia	-	-	-	Uninvited	L	-	A	
Conquest of Camelot	(L	P)	A	Gulth of Thieves	-	-	-	Miracle Warriors	L	-	-	-	Sennel (Firebird)	L	-	-	War of the Lance	-	-	A	
Curse of the Azure Bonds	L	P	-	Gunship	-	-	-	Mortville Manor	L	-	-	-	Sennel Worlds 1	L	P	A	War of the Pacific	-	-	A	
Dam Busters	L	P	-	Holloway	-	-	-	Navcom 6	-	-	-	-	Sennel Worlds 1 Paragraphs	-	-	-	Warship	-	-	A	
Deathbringer	-	-	A	Here's Your Quest	(L	P)	A	Neuroancer	L	P	-	-	Shadow of the Beast	(L	P)	-	-	Westland Paragraphs	-	-	A
Defender of the Crown	L	P	-	Holiday Maker	-	-	-	Neuroancer	L	P	-	-	Shadowgate	-	-	-	Wizard's Crown	L	P	A	
Daja Vu Amiga-ST	-	-	A	Imperium Galactica	L	P	-	North America Hill War 2	L	P	-	-	Shogun	L	P	-	-	Zack Mc. Cracken	L	-	A
Djaja Vu 2	-	-	A	Indiana Jones 3	L	P	-	Ooze	-	-	-	-	Shogun	L	P	-	-	-	-	-	
Demon's Winter	-	-	A	It Came From The Desert	(L	P)	-	Operation Marketgarden	-	-	-	-	Sorcerer	-	-	-	-	-	-	-	
Dem's Con 5	-	-	A	Jet	-	-	-	Operation Marketgarden	-	-	-	-	Sound Blaster Soundcards	-	-	-	-	-	-	-	
Digi Paint 3	-	-	A	Kempingjour	-	-	-	Panzer Strike	-	-	-	-	Space Ace	L	-	-	-	-	-	-	
	-	-	A	Keet the Thief	-	-	-	Pawn	L	-	-	-	Space Quest 1	L	P	A	-	-	-	-	

DIE AKTUELLE TOP-10 BEI CPS (alle Programme in deutsch)

- Indiana Jones (von 1)
- Dragon Wars 64 49, 90 AM 74, 90 PC 99, 90
- Maniac Mansion (von 2)
- Pirates AM 74, 90 64 69, 90 PC/ST 89, 90
- Space Rogue (von 4)
- Knights Of Legend (von 6)
- Midwinter AM/ST/74, 90




AM 54,90
ST 54,90



AM 119,90
PC 139,90

3 CHAMPIONS OF KRYNN **2 KICK OF PL. MANAGER** **1 LEISURE SUIT LARRY 3**



Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome

VISA

EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

PD-Classics (Amiga) - Spiele und Anwendersoftware

Ahoi	10,-	Paranoids	10,-
Analytic Calc	10,-	Peters Quest	10,-
Anti Virus Spezial	10,-	Populous Szenerie 2	10,-
Atlantis	10,-	Prof Utility Disk	10,-
Billard	10,-	Quizmaster	10,-
Broker	10,-	Roll On	10,-
Bundesligaverwaltung	10,-	R.O.M.	10,-
Chess 2.0/Move	10,-	Schreibmaschinenkurs	10,-
ClickDos 2	10,-	Senso Pro	10,-
DGDB	10,-	Sequencer	10,-
Diskey	10,-	Star-Trek-Quiz	10,-
grafik Disk	10,-	Steinschlag	10,-
Festplatten-Utilities	10,-	Stonage	10,-
Filmaster	10,-	Super Pac	10,-
Firepower Editor	10,-	Tennis (1 MB)	10,-
Jazzband	10,-	The Death	10,-
Jump and Run	10,-	Tiles, Towers	10,-
Label V2.0	10,-	Werner-Flaschenbier	10,-
Mad action/Q-Ball	10,-	Kaisers 2/Risk	25,-
Marble Slide	10,-	Star Trek (1 MB, 3 Disk)	20,-
Moombase	10,-	Star Trek 2 (2 Disk)	15,-
M.S. Text	10,-	Wizard of Sound (2 Disk)	15,-
Pametha	10,-	Zerg (Rollenspiel)	10,-

Demos je 5,-/25 für nur 99,90

Battle Chess, Budokan, Castlemaster, Day of Pharo, Drivin Force, Dyer 07, Fiendish Freddy, Golden Goblins, Hound of Shadow, Infestation, Ivanhoe, Jeanne Darc/Bozuma, Jet, Lancelot, Legend of Faerghail, Oil Imperium, Pipe Mania, Populous, Powerdrome, Ralfy Cross, Shadow of the Beast, Space Ace, Stryx, Tennis Cup, Tie Break, Walker, X.O.U.

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihren Programm vor dem Versand.

ZUBEHÖR

- 512 KB Speicher or MemoSt. Amiga 500 **229,-** (abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips)
- Game Blaster Soundcard PC **378,-** (128mbit, incl. SliPheed)
- Ad Lib Soundkarte (11stimmig) PC **299,-**
- Sound Blaster Soundkarte PC **449,-** (24stimmig, 100% Ad Lib und Game Blaster-kompat.)
- Ad Lib Composer-Software (auch mit Sound Blaster nutzbar) **189,-**
- AD Lib Kassettpack. (inkl. Composer-Softw.) **399,-**
- 3,5 Zoll Disketten-Laufwerk Amiga **269,-**
- 5,25 Zoll Disketten-Laufwerk Amiga **339,-**
- Leardisketten 2B/DD 3,5 Zoll 10 St. 15,90
- Leardisketten 2B/DD 5,25 Zoll 10 St. 5,90 (Lieferung Sie unsere Rapliste bei größter Abnahmemenge)

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Codenama Icoman	PC	134,90
Colonias Biogest	PC	134,90
Conquest of Camelot	AM, ST, PC	99,90
Goldrush	AM, ST, PC	119,90
Hero's Quest	AM, ST, PC	99,90
King's Quest 1, 2 oder 3	AM, ST, PC	99,90
King's Quest Triplepack (1, 2, 3)	AM, ST, PC	299,90
King's Quest IV	AM, ST, PC	109,90
King's Quest V, 2, 3 u. 4 zus.	AM, ST, PC	79,90
Leisure Suit Larry 1	AM, ST, PC	89,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (1 u. 2)	AM, ST, PC	154,90
Leisure Suit Larry 3	AM, ST, PC	129,90
Leisure Suit Larry 3 Triplepack (1, 2 u. 3)	AM, ST, PC	289,90
Manhunter New York	AM, ST, PC	99,90
Manhunter San Francisco	AM, ST, PC	109,90
Police Quest 1	AM, ST, PC	79,90
Police Quest 2	AM, ST, PC	89,90
Police Quest Doppelpack (1 u. 2)	AM, ST, PC	169,90
Space Quest 1	AM, ST, PC	99,90
Space Quest 2	AM, ST, PC	99,90
Space Quest 3	AM, ST, PC	99,90
Space Quest Triplepack (1, 2 u. 3)	AM, ST, PC	259,90

SPAR-PAKETE - deutsch!

- Soundblaster-Karte mit Hero's Quest Megapack PC 539,-
- Soundblaster-Karte mit Larry 3 Megapack PC 539,-
- Soundblaster-Karte mit Ultima 6 PC 539,-
- 512 KB Speicher Memostar m. Dungeon Master AM 329,90
- 512 KB Speicher Memostar m. Hero's Quest AM 329,90
- 512 KB Speicher Memostar m. It Came From Desert AM 279,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNERSOFTWARE

Deluxe Paint 2 enhanced (engl.)	PC	279,00
Deluxe Paint 3	PC	399,00
Deluxe Video	AM	99,00
Deutschkurs	AM	69,90
Deluxe Ass. V.2.0	AM, ST	179,00
Digi Paint 3	AM	329,90
Digi View Gold 4.0	AM	44,90
Erfinden 1 oder 2	AM	44,90
Instant Musik	AM	39,90
Mathematik 1, 2 oder 3	AM	44,90
Lidno	AM	49,90
Mathik	AM	44,90
FFW Chris Nilsbecks Werkstatt	AM	129,90
Turbo Print II	AM	89,00
Turbo Print Professional	AM	179,00
X-Copy 2 inkl. Longtrackmodul	AM	69,90

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETT-LÖSUNGEN:	15,- DM	
LAGEPLÄNE:	25,- DM	
DEUTSCHE ANLEITUNG:	25,- DM	
zusätzl. Vers.-Kosten für Lösungshilfe	Spiel/Zub.	
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,- DM
Nachnahme Ausland	10,- DM	13,- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-	99,- DM

Hiermit bestelle ich

- Komplettlösung
- Software-Test
- Plan/Pläne
- Programmbestellung
- deutsche Anleitung
- Zubehör/Hardware
- aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Computer-Programmservice Frank Heidak
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493
Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software:
0221/4000127
Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447, 406888,
401780 Telefax 0221/401989

Das Ende des Lord Chaos

Die Wogen der Entrüstung schlagen hoch! Die Helden sitzen fest im Dungeon des finsternen Lords und es gibt kein Entinnen. Jedenfalls nicht bis zur heutigen Ausgabe der **POWER PLAY**. Aus produktionstechnischen Gründen war es uns leider nicht möglich, Lord Chaos in Ausgabe 6 sein verdientes Ende zu bereiten. Wir bitten um Entschuldigung. Jetzt aber frisch ins Abenteuer gestürzt. Ihr habt euch lange genug ausgeruht. Chaos beware, here we come!

Der weitere Weg durch die nächsten beiden Stockwerke erfordert etwas körperlichen Einsatz von Ihren Helden. Als erstes stoßen Sie in Level 8 auf einen ganzen Haufen Spinnen, die Sie am besten mit dem frisch erworbenen Executioner und den anderen Hieb- und Stichwaffen erledigen, denn Feuerbälle u.ä. werden von einem Transportfeld abgelenkt, so daß Sie damit bestenfalls eine erwischen, aber nicht die vordere. Wenn Sie noch Ihren Skeleton Key haben, können Sie hier einen Geheimgang zur Junction of the Ways öffnen, wenn nicht, begeben Sie sich die Treppe hoch, wo Sie der gleiche Spaß nochmal in blau erwartet.

Level 7:

KU — Way of the Fighter

Dieser Raum ist etwas größer als die Spinnenkammer, allerdings von ca. 20 blauen Ameisen bewohnt. Hier gilt das gleiche wie oben: Feuerbälle werden abgelenkt, so daß Sie besser zuschlagen sollten. Bleiben Sie tunlichst direkt an der Treppe stehen, sonst werden Sie in eine Nische gebeamt und werden keine Gelegenheit haben, sich zwischen den Angriffen ein wenig auszurufen. Der Raum enthält zwei imaginäre Wände, die einen Wassersack, eine Münze und das Gem of Ages verbergen.

Level 7:

KU — Way of the Fighter besteht auch nur aus einem einzigen Gang, der einen Altar of VI mit einem Key of B enthält. Die Treppe ist direkt daneben.

Level 5:

KU — Way of the Fighter Auch hier nur ein einziger Raum. Diesmal mit zwei Skorpionen und dem Morning Star, der allerdings als Waffe eigentlich nur gegen Golems taugt, da er reichlich schwer ist.

Level 4:

KU — Way of the Fighter

Dieser Gang führt wieder zum Vorraum des Diabolical Demon Directors, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3:

KU — Way of the Fighter

Sobald Sie im Director stehen, sollten Sie die Monster links liegenlassen oder kurz erledigen, und sich dann in die Grube neben der dazu auffordernden Inschrift werfen. Wenn Sie Lust haben, können Sie noch den Drachen unter dem Director erlegen, wenn nicht, benutzen Sie gleich wieder die Treppe. Legen Sie einen Gegenstand auf die Bodenplatte und warten Sie ab, was passiert. Diese Bälle sind ziemlich unangenehm, wenn man mehrere davon abbekommt, was ansonsten jedesmal geschieht, wenn Sie über die Platte laufen.

Wenn Sie die Platte überquert haben, erwacht der unscheinbare Steinhäufen vor Ihnen zum Leben und wird zu einem Golem. Nachdem Sie diesen besiegt haben, setzen Sie den Solid Key ein, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür ist augenscheinlich erst mal gar nichts, und auch die Inschrift ist nicht sehr ermutigend. Sobald Sie jedoch bis zum vermeintlichen Ende des Gangs gegangen sind, sollten Sie

sich umdrehen, denn hinter Ihnen stehen — Überraschung! — vier Ritter. Wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen, sollten Sie eine der Magic Boxes opfern, das beschleunigt die Angelegenheit doch um einiges. Sie müssen sich aber nicht unbedingt stellen, denn nachdem Sie einige Zeit mit dem Rücken zum Ende des Gangs gestanden haben, öffnet sich ein Geheimgang, und Sie können den geordneten Rückzug antreten.

Der nun folgende Gang ist keine Täuschung, sondern tatsächlich so lang wie es scheint. Wenn Sie sein Ende sehen können, sollten Sie auf der rechten Seite den Knopf drücken, danach öffnet sich ein weiterer Geheimgang zu einer Treppe nach unten.

Level 4:

KU — Way of the Fighter

Wenn Sie dem Gang nach der Treppe folgen, gelangen Sie zum Dragon Den, wieder so eine nette Einrichtung mit einigen Drachen. Bevor Sie hier irgend etwas anfangen, schließen Sie die Tür des großen Raums und zerstören Sie sie mit einigen Feuerbällen. Danach können Sie sich daran machen, die Drachen nacheinander freizulassen und zu erlegen, wobei es sich jetzt als günstig erweist, wenn Sie Ihr Eye of Time noch nicht aufge-

braucht haben, obwohl es in einem der Räume ein neues gibt. Einschließlich des Vorrums besteht dieser Teil des Levels aus sechs Kammern, die durch imaginäre Wände miteinander verbunden sind. Der Ausgang ist in der südöstlichen Kammer, so daß Sie mindestens zwei Drachen erledigen müssen, um hier weiter zu können.

Die Antwort auf die Inschrift ("Do you have the power?") ist eigentlich recht simpel: Sie müssen lediglich die in der Kiste gefundenen Power Towers vor das Magische Auge an der Wand halten, um so einen Geheimgang zu öffnen. Sind Sie noch im Besitz eines Skeleton Keys? Wenn ja, können Sie sich hier nach rechts wenden, anderenfalls müssen Sie den Umweg nach links nehmen und noch einen Golem und zwei Hellhounds aus dem Weg räumen, bevor Sie das Corbum in Empfang nehmen können.

Level 2:

KU — Way of the Fighter

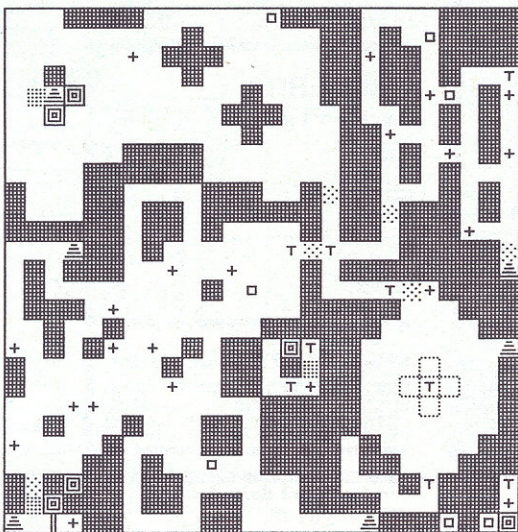
Wenn Sie den unsichtbaren Fallgrubenklappen nicht trauen, legen Sie doch einfach einmal einen Gegenstand auf die Fallgrube südlich von der Bodenplatte. Sie können jetzt entweder den Weg durch die Glimmertür nach oben nehmen, oder aber Sie gehen wie oben beschrieben vor und nehmen den bereits bekannten Weg, den Sie schon bei ROS beschritten haben.

Level 1:

KU — Way of the Fighter

Davon ausgehend, daß Sie den einmal eingeschlagenen Weg weiterverfolgen, hier die Situation, der Sie auf Level 1 gegenüberstehen: Vor Ihnen befindet sich eine Nische, in der Sie noch einmal eine Waffe finden, falls Sie immer noch nicht genug haben. Halten Sie ein paar Feuerbälle bereit und gehen Sie den Gang bis zu der nächsten Glimmertür, hinter der ein bis drei Demons auf Sie warten. Es ist ratsam, die Tür zu öffnen und sich darunter zu stellen, denn jedesmal, wenn Sie den Kontaktpunkt vor der Tür betreten, holen Sie sich ein paar Würmer in den Vorraum, die Sie dann etwas später auch noch bekämpfen müssen.

Vom letzten der Demons erhalten Sie einen Cross Key, der für das Schloß am südlichen Ausgang paßt. Regenerieren Sie Ihre Truppe, bevor Sie die Tür öffnen, und kämpfen Sie sich dann durch die Würmer



In diesem Level findet der Endkampf statt

nach Osten durch. Die erste Tür in diesem Vorraum läßt sich mit einem weiteren Cross Key öffnen, allerdings machen Sie sich die Sache leichter, wenn Sie alle Würmer vernichten und ganz nach Osten vordringen, denn dann haben Sie später nicht auch noch einen Raum Würmer auf dem Level rumlaufen, die Ihnen das Leben unnötig schwermachen. Außerdem brauchen Sie für die zweite Tür auch keinen Schlüssel, sondern sie öffnet sich, nachdem Sie den Gegenstand aus der Nische daneben genommen haben. Wenn Sie diese Tür geöffnet haben, stehen Sie wieder mitten im Level 1 und können sich auf den Weg zur Ful Ya Pit machen, die sich ganz im Südwesten des Levels befindet.

Haben Sie den Wrath of God aktiviert? Dann gibt es noch eine andere Möglichkeit, in den Raum mit der Ful Ya Pit zu gelangen: Im Südosten des Levels, vor dem Anfang des Geheimgangs durch die Giftgaskammer, müßte jetzt ein Transportfeld aktiv sein, welches Sie direkt bis in den Vorraum bringt, so daß Sie sich den Umweg durch die Demons Chamber ersparen können.

Wenn Sie nun am Ziel Ihres Weges angelangt sind, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als das Corbum in die schwarze Flamme zu werfen (und nicht etwa in die offene Grube, wie der Name vermuten läßt!) Ihr Auftraggeber erscheint und bedankt sich artig bei Ihnen, da Sie wieder mal das Universum gerettet haben.

Als Abschluß bekommen Sie wie bei Dungeon Master noch einmal eine Übersicht über die Einstufung Ihrer Gruppe. Wo bei das Pluszeichen (+) für eßbar und das Minuszeichen (-) für giftig stehen soll. (Das (±) dann entsprechend für beides gleichzeitig.) Natürlich steht es jedem frei, auch andere Sprüche zu versuchen, allerdings habe ich die oben angegebenen als die wirksamsten erfahren.

Nachträge und anderes, was sonst nirgendwo hingepaßt hat:

— Wer sich durch den Dragon Den gekämpft hat, wird erfahren müssen, daß bei Chaos strikes Back auch die Drachen nachwachsen, denn beim nächsten Besuch sind sie (zumindest einer) wieder da.
— Wenn Sie von KU aus auf den ROS-Weg überwechseln wollen, können Sie das auch

schon vor Level 2. In dem Raum unter dem Corbum-Pillar auf Level 3 finden Sie hinter dem Eingang drei Fallgruben auf der linken Seite. Wenn Sie in die im Osten gelegene Grube klettern, landen Sie im Solid Wall Maze direkt neben einem Drachen, so daß Sie sich geschickterweise vorher ein paar Feuerbälle zurechtlegen sollten. Sie können dann hier gleich den Emerald Key auffammeln und müssen nicht den ganzen davor liegenden Weg zurücklegen.

— Sie sollten zwischen Ihren Missionen ab und zu mal in den Startraum zurückkehren, um nachzusehen, ob sich inzwischen etwas Nützliches angesammelt hat. Im Laufe des Spiels finden Sie hier auf jeden Fall ein Eye of Time, das Sie gerade im Dragon Den gut gebrauchen können. Auch in dem "Supplies for the Quick"-Raum findet sich zu einem späteren Zeitpunkt noch einiges an Ausrüstungsgegenständen an.

— Sollten Sie das Pech haben, in die östliche der beiden durchgehenden Fallgruben zu fallen, müssen Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände einschließlich Ihrer Waffen und Bekleidungsstücke ablegen, um da wieder raus zu kommen. Ihre Utensilien können Sie in diesem Fall in dem eben erwähnten Raum wieder einsammeln, wozu Sie sich erstmal wieder ohne Ausrüstung nach oben durchkämpfen müssen.

— Es gibt auf Level 6 einen Raum, der zum Großteil aus versteckten Fallgruben besteht und vor einem magischen Auge und zwei Türen endet. Sobald Sie vor dem Auge stehen, öffnen sich alle Türen des Raums und Sie sehen sich mit etlichen Couatls konfrontiert. Außerdem erhalten Sie die Message: "Prove that you are a wizard." In diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie springen in eine der Fallgruben (sofern überhaupt Platz zum Springen da ist), was das Problem aber nicht löst, sondern nur verschiebt, oder Sie wenden den Oh-Ew-Sar-Spruch an, der Sie kurzfristig unsichtbar macht, und schleichen sich an den Couatls vorbei. Einfacher ist es allerdings, wenn Sie den Orange Gem haben, denn dann stellt sich dieses Problem gar nicht, sondern Sie können wie beschriebenen den Geheimgang benutzen und diesen Raum umgehen.



Police Quest II

Son Nguyen aus Wilhelms- haven hat Probleme am "Cotton Cove". Er hat zwar von der Joggerin den Hinweis erhalten, kommt nun aber nicht an "Bains" vorbei. Der Kerl schießt wie der Teufel und ist selber unverwundbar. Weiß jemand, wie man den Bösewicht erledigen kann? *vw*

Die Antwort zu: Neuromancer

Jörg Endres aus Langgöns beantwortet Jörg und Heino die Fragen zu dem Cyberpunk-Spiel "Neuromancer":

Die Gasmasken, die man bei Julius Deane bekommt, wird benötigt, um in Maas Biolabs einzudringen, da dort ein tödlicher Virus freigesetzt ist.

Ein "ROM Construct" bekommt man, wenn man einen Security Paß in den Library-Computer bei Sense/Net gibt und dann ein ROM-Construct unter einer bestimmten Nummer anwählt (Nummer für Dixi Flatline: 0467839).

Bessere Software erhält man in den folgenden Basen: Screaming Fist (keine Ai) Cyberspace 464-160 Zone 3
D.A.R.P.O. (keine Ai) Cyberspace 336-240 Zone 3
Gridpoint (keine Ai) Cyberspace 160-320 Zone 4
Bell Europe (keine Ai) Cyberspace 384-288 Zone 5
I.N.S.A. (keine Ai) Cyberspace 448-320 Zone 5
Nihilist (keine Ai) Cyberspace 416-368 Zone 5
KGB (Ai) Cyberspace 112-416 Zone 6
Kopenhagen Uni. (keine Ai) Cyberspace 320-032 Zone 2

In die Database vom KGB gelangt man nur, wenn man das Programm "Easy Rider" besitzt.

Auf folgende Programme sollte geachtet werden: Drill, Doorstop, Concrete, Depth-charge, Logic Bomb. Die besten Viren sind: Python und Acid.

Den "Evasion Skill Chip" bekommt man, wenn man in der Database der Polizei die BAMA ID von Larry Moe (062788138) eingibt, worauf dieser sofort verhaftet wird. Anschließend kann man in Larry Moes Geschäft den geheimen Treffpunkt der Panther Moderns aufsuchen, wo man auf Lupus Yonderboy trifft. Von ihm erhält man den Security Paß, der benötigt wird, um sich ein ROM-Construct zu verschaffen. Allerdings kostet dieser Paß 4000 Credits.

Den "Evasion Skill Chip" bekommt man ebenfalls von Lupus Yonderboy, wenn man ihn auf "Chip" anspricht. Zusätzlich verrät er noch eine Geheimkontonummer, unter der 30000 Credits zu bekommen sind. Mit Hilfe des Sicherheitscodes der Bank Gemeinschaft und einem Konto der Bank Orbital of Zürich können die o.g. Credits auf das Konto der BO-ZOBANK überwiesen werden. (Der Sicherheitscode lautet BG1066.)

Um in das MAAS-Biolabs einzudringen, muß die Database (Cyberspace 112-480, Al-Schwäche Phenomenology) geknackt werden. Anschließend kann man in der Database den Lawbot-Alarm ausschalten und die Tür öffnen. Die Als (Artificial Intelligence) knackt man mit Hilfe der sog. Kampf- skills:

- Logic
- Phenomenology
- Sophistry
- Philosophy *vw*

Space Quest III

Oliver Hauser aus Altmünster hat ein paar Fragen zum Adventure "Space Quest III".

- Wo findet er Geld?
- Was kann man im "Monolith Burger" außer essen und spielen sonst noch anstellen?
- Was kann er gegen das rasche Verdampfen auf "Ortega" tun?
- Was hat der Lift in "World o'Wonders" zu bedeuten?
- Gibt es nur drei Planeten? *vw*



In eigener Sache

Zu Beginn der Power-Tips diesmal keinen Tip, sondern ein dringender Appell an Euch, betreffend der Power-Tips. Ihr habt sicher bemerkt, daß wir bei den Power-Tips immer den Namen und den Ort des Tips-Finders angeben. Deshalb gebt bitte nicht nur auf dem Umschlag zu Euren Tips Namen und Adresse an, sondern auch auf dem Brief selber. Gebt möglichst auch eine Bankverbindung an (wenn Ihr ein Giro-Konto habt), dann können wir Euch Euer Honorar schnell und sicher direkt überweisen — ohne langwierigen Briefwechsel.

Thema gezeichnete Karten: Bitte keine Farbzeichnungen. Da wir auf unserem hellgrünen Papier nur Schwarzweiß-Bilder drucken können, sieht eine Farbzeichnung dann wie eine Nebellandschaft durch die Gardinen betrachtet aus: grau in grau. Schön wäre es auch, wenn die Karten nicht mit einem Bleistift schattiert sind. Die Karte verschmiert leicht, was dann im Heft wiederum nicht schön aussieht. Auch Karo-Papier sieht im Heft nicht sonderlich gut aus.

Einen ganz großen Wunsch haben wir an Euch wegen eingeschickter POKEs und Paßwörtern. Ihr glaubt gar nicht, wie viele Briefe wir wieder zurückschicken, weil wir die POKEs und Paßwörter nicht richtig lesen können. Und bei den vielen Kombinationen ist es für uns in den allermeisten Fällen rein zeitlich unmöglich, den Fehler zu finden. Also: POKEs und Paßwörter bitte immer in Blockbuchstaben schreiben oder gleich mit der Schreibmaschine tippen. Wenn Ihr handschriftlich schreibt, bitte bei den POKEs und Paßwörtern genau schreiben. Folgende Buchstaben kann man beim Lesen leicht verwechseln: Die Null ("0") und das "O", "G" und "6", "I" und "J" sowie "S" und "5". Schreibt die Null am besten mit einem Schrägstrich. Denn Rest einfach genau schreiben. hf

Simon's Quest (Nintendo)

Das erste Paßwort für diese Action-Adventure für die Nintendo-Konsole hat uns erreicht. Wenn Ihr noch mehr Paßwörter besitzt, Karten habt oder Tricks herausgefunden habt, schreibt uns. Dieser Tip stammt von Leuzzi Giulio aus Bremen. Damit besitzt Ihr das Messer, die Peitsche, Knoblauch, den Beutel und Draculas Kopf.

7W**§9 MIZ6
6T9M 546?

Gebt anstelle des obigen Ausrufezeichens ("!") das Herz ein, und anstelle des Fragezeichens ("?") das Pikzeichen ein (wie bei Skat-Spielkarten). Außerdem besitzt Ihr die Flaschen, um in den Häusern die Böden aufzulösen. hf

Wonderboy III, Teil 4 (Sega)

Unsere Verwandlungs-Odyssee nähert sich dem Ende. In dieser letzten Folge werden wir gleich zwei Ober-Gegner besiegen, und Wonderboy zu seiner menschlichen Gestalt verhelfen. In der letzten *POWERPLAY* verwandelte sich Wonderboy in einen Löwen, und kann jetzt mit weit ausholenden Schwertschlägen Steine zertrümmern.

Kleiner Tip mit großer Wirkung

Erinnert Ihr Euch noch an unsere erste Exkursion? Wir wanderten bei unserem ersten Abenteuer durch die Wüstenlandschaft, bis wir an eine Pyramide kamen. Dahinter stand eine Sphinx, in der es das zweite Herzchen gab. Dort wollen wir jetzt nochmal hin. Wir Ihr in dem Raum mit der jetzt leeren Kiste steht, zertrümmert die Steine mit dem Schwert, und springt durch die entstandene Lücke (siehe Bild). Ihr landet in einem Raum mit acht Kisten. Diese enthalten nützliche Gegenstände (siehe Liste). Allerdings läßt sich immer nur eine Kiste öffnen. Raus kommt Ihr, wenn Ihr an einer beliebigen Stelle das Joypad nach oben drückt. Es öffnet sich eine Tür und schon steht Ihr wieder vor der Sphinx. Um die anderen Kisten zu öffnen, wiederholt man den Vorgang.

Das 6. Herz

Jetzt nichts wie zurück ins Dorf. Sicher habt Ihr im Dorf

Kiste	Inhalt
1	Goldstücke
2	Geldsäcke
3	8 Feuerbälle
4	8 Wirbelstürme
5	8 Pfeile
6	8 Bumeränge
7	8 Blitze
8	8 Charmesteine

Inhalt der Kisten

links neben dem Turm die Wasserfläche bemerkt, die von vier Steinen bedeckt ist. Mit dem Löwen kann man sie zertrümmern. Springt dort ins Wasser und lauft in dem Gang nach links, bis Ihr wieder auf eine Abzweigung nach unten stoßt, die von Steinen bedeckt ist. Zertrümmert auch diese. In dem Raum lauft Ihr nach rechts, bis Ihr eine von Steinen umgebene Kiste findet. Darin ist das nächste Herz. Die Tür befördert uns wieder zurück ins Dorf.

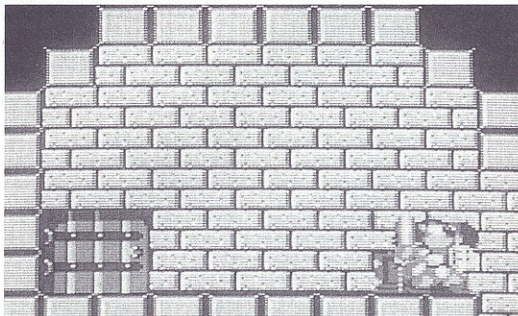
Maus unter Tage

Dort verwandeln wir uns wieder in eine Maus. Geht wieder zur Wasserfläche, und rennt diesmal unter Tage nach links weiter, bis Ihr zu einem Raum mit vier Brunnen kommt.

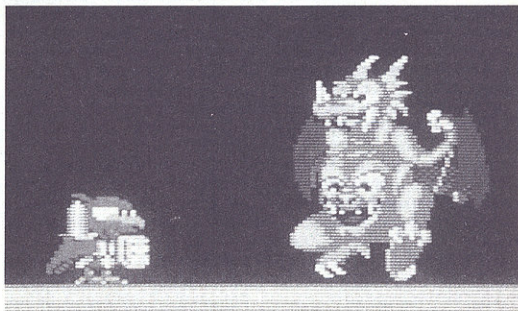
Springt in den ersten Brunnen von rechts, und laßt Euch von den Sprungfedern darin an die Decke katapultieren. Als Maus bleibt Wonderboy daran kleben. Lauft jetzt zum Brunnen ganz links, und laßt Euch fallen. Durch die Tür kommt Ihr in einen Raum mit lauter Schachbrettsteinen. Hangelt Euch mit Wonderboy bis an die Stelle, wo nur ein einzelner Stein hängt (siehe Bild). Zertrümmert diesen und geht mit dem Fragezeichen durch die Tür. Ihr seid in einem Raum, mit einer merkwürdigen Hintergrundgrafik. Die Kiste enthält den "MAGICAL SABER". Mit diesem kann man in dem Raum Steine entstehen lassen, und sich so eine Treppe bauen. Durch die Tür kommt Ihr wieder ins Dorf.

Ausrüsten

Verwandelt Euch diesmal wieder in den Fisch, und springt ins Wasser, wo wir im zweiten Teil zur Wasserlandschaft kamen. In dem wassergefüllten Tunnel führt weiter rechts ein Weg nach oben, den wir als Fisch jetzt entlangschwimmen können. Wir stehen vor einer mit Steinen umgebe-



Bei der Sphinx gibt's jede Menge Extras (Sega)



Dem letzten Gegner immer fleißig auf die Flügel schlagen (Sega)

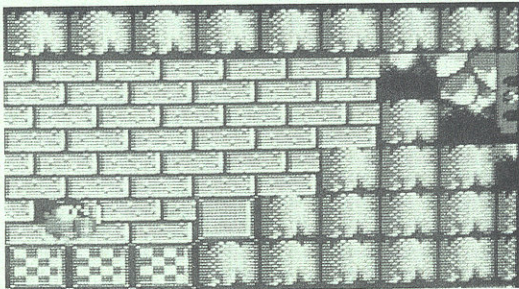
Tür. Dahinter ist ein Shop, in dem wir für 1000 Goldstücke ein "SAMURAI ARMOR" erhalten. Wenn wir diesen angezogen haben, rückt der Schweinchen-Verkäufer auch noch ein "LUCKY SWORD" für 310 Goldstücke raus. Wenn Ihr die Gegenstände nicht erhaltet, habt Ihr noch nicht genug Charme-Steine. Also zurück und verschiedene andere Kisten durchsuchen, die wir im Verlauf dieser Serie schon gefunden haben. Denn nach jedem Ausschalten der Konsole sind die Kisten wieder gefüllt. So bewaffnet zurück ins Dorf und wieder zum Löwen verwandelt.

Viele Kämpfe

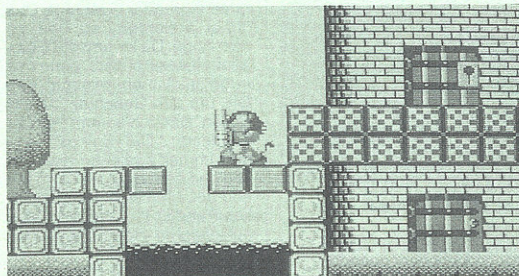
Jetzt wird's anstrengend. Wir springen ein drittes mal in den Teich im Dorf und lassen uns jetzt in den dritten Brunnen von rechts fallen. Unten angekommen, laufen wir nach links, wo wir allerlei Getier bekämpfen müssen. Wer übrigens Probleme bei den Lava-Seen hat, wo Wonderboy von den blauen Gespenstern genervt wird, zieht sich einfach das "DRAGON MAIL" an, läßt sich in den See plumpsen, und bekämpft die Geister von unten. Nach dieser Aktion aber bitte sofort wieder die bessere Rüstung anziehen. Wahrscheinlich wird man hier unten öfters hops gehen. Da hilft nur: immer und immer wieder versuchen. Ich glaube, ich habe zehn Anläufe gebraucht, bis ich einmal bis ganz nach links gekommen bin. Der vorletzte blaue Riese, der unfreundlicherweise mit Feuerbälle schmeißt, hat übrigens ein großes Herzchen parat, das die komplette Lebensenergie wieder auffrischt. Während dieser Exkursionen erhält man auch viele Charme-Steine. Mit diesen kann man als Maus-Mann gleich links von Dorf in einem Shop ein "KNIGHT SHIELD" für 1140 Goldstücke und ein "PRINCE ARMOR" für 1600 Goldstücke kaufen. Mit diesen dürfte man wohlbehalten ganz links ankommen.

Das Löwen-Schwert

Mit genügend Charme-Steinen und dem "PRINCE ARMOR" am Körper erhalten wir auch ein schickes neues Schwert. Im Untergrund, vor den vier Brunnen, schwebt in der Luft ein Stein (siehe Bild). Wenn wir diesen zerschlagen, entsteht wieder ein Fragezeichen, wobei dieses wiederum einen Shop hervorzaubert. Der Ladenbesitzer verkauft ein "MURMASE BLADE" für 800



Hinter diesem Stein wartet der "MAGICAL SABER" (Sega)



Im Dorf gibt's noch mehr Geheimnisse (Sega)



Der Endgegner mit den blauen Kugeln ist nicht schwer zu besiegen (Sega)

Goldstücke, das dem Löwen zu über 200 Angriffspunkten verhilft.

Bei den Ninjas

Wenn wir schließlich mehr oder minder wohlbehalten die unterirdische Landschaft hinter uns gelassen haben, stehen wir im Hof eines fernöstlichen Gebäudes, wo wir es mit Ninjas und Samurai-Kämpfern zu tun kriegen. Sieben Stockwerke müssen wir uns nach oben arbeiten, bis wir schließlich beim Ober-Schurken, steht. So unheimlich er auch aussieht, mit dem "MURMASE BLADE" genügen drei bis vier Treffer, und er ist hinüber. Keine

Angst vor den blauen Kugeln, die er unentwegt schmeißt. Wenn man sich dicht vor ihn stellt, können Wonderboy die Kugeln nicht treffen (siehe Bild). Die bekannte blaue Flamme, die von dem Unhold übrigbleibt, verwandelt Wonderboy in einen Habicht ("Hawk-Man"). Wieder vor der Tür des Gebäudes solltet Ihr nach oben fliegen. Dort gibt's eine Tür, hinter der eine Kiste und ein Shop warten. In der Kiste ist Geld, Bumeränge und ein Auffüll-Herz. Im Shop wartet ein "HADES ARMOR" für 2000 Goldstücke, der dem Habicht wunderbar paßt.

Das 7. Herz

Durch die Tür geht's wieder ins Dorf. Fliegt jetzt im Dorf nach rechts. Hinter der massiven Mauer findet Ihr einen Shop, wo es je nach Laune des Besitzers und nach Anzahl der Charme-Steine von Wonderboy ein "HEAVENLY ARMOR" für 3980 Goldstücke und einen Schlüssel für 250 Goldstücke gibt. Letzteren sollte man sich holen. Die Rüstung muß noch warten, bis wir genügend Geld zusammen haben. Jetzt geht's weiter nach rechts. Habt Ihr die Kiste in der Höhle bemerkt? Dort ist das 7. Herz. Wir fliegen weiter nach rechts, und erreichen eine wohlbekanntes Landschaft. Laßt Euch nach unten

fallen, und fliegt in den Tunnel nach links, bis Ihr zu dem wasergelbten Gang ankommt, den wir normalerweise immer von der anderen Seite durchschritten. Am besten benutzt Ihr jetzt das "WATER SHIELD", das wir in der letzten Folge entdeckten. In dem Gang fliegen wir nach oben und kommen zu der Kiste. Frisch gestärkt geht's auf den gleichen Weg wieder raus, und wieder nach oben. Fliegt jetzt nach rechts. Dort kommen wir zum zerfallenen Schloß aus der Anfangs-Sequenz. Lauft dort wieder zu dem Raum, wo der blaue Drache war. Dort findet Ihr ein "LEGENDARY SWORD". Jetzt wieder raus, und ab ins Dorf.

Der letzte Weg

Fliegt jetzt mal vom Turm aus weiter nach links oben. Dort kommt Ihr zu einer Tür, die uns wiederum in einen Raum mit merkwürdigen Blöcken führt (den Schlüssel erhält man im Shop, rechts neben dem Dorf). Bearbeitet die Steine mit dem "MAGICAL SABER" und dem "THUNDER SABER". Irgendwo ist ein Fragezeichen, das eine Tür erscheinen läßt. Das Schloß, zu dem wir jetzt kommen, ist ziemlich groß. Wonderboy muß sich darin des Öfftens verwandeln. Wenn Ihr dort übrigens mal in einem Raum feststeckt, wo es scheinbar keinen Ausweg gibt, drückt einfach in der Grube das Joypad nach oben. Der grüne Drache, zu dem wir schließlich gelangen, sieht zwar scheußlich aus, ist aber nicht schwer zu besiegen. Einfach hochspringen, und auf seine ausgetragenen Flügel schlagen. Irgendwann ist er besiegt, und wir können das Joypad beiseitelegen, und uns den toll gemachten Nachspann des Spiels anschauen. hf

Tennis Ace (Sega)

Bei Tennis Ace kann man mit dem Paßwort von Hjalmt-J. Joffre-Eichhorn gleich in Frankreich, bei den French Open, einsteigen. Dazu gibt man folgendes Paßwort ein:

UWZK ZPXM WJTB OKRR

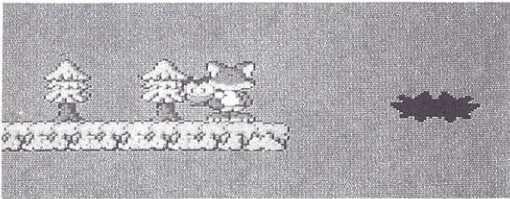
Man spielt Boris Becker. Wenn beide Spieler im Einzel am Netz sind, sollte man einen Lob spielen. Der Gegner hat dann kaum noch Chancen, an den Ball zu kommen. Becker hat im Spiel folgende Werte: Technik: 15, Power: 12, Speed: 12. hf

Psycho Fox (Sega)

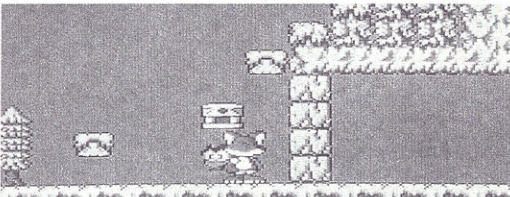
Gleich in Welt 1-1 wartet noch eine Warp-Zone. Geht dazu bis ans Ende des Levels, allerdings immer oben entlang. Irgendwann kommt man an eine Stelle, wo zwei Bäume stehen (siehe Bild). Werft jetzt die Eule ab. Sie prallt gegen etwas im Himmel, und der Himmel bekommt sozusagen Risse. Wiederholt das so lange, bis ein Loch entstanden ist. Wenn Ihr dort hineinspringt, seid Ihr in einem schwarzen Raum mit

zwei Vasen am Boden. Die linke führt nach Welt 7-1, die rechte nach 2-1.

Auch Thomas und Oliver Trendel aus Friedberg entdeckten im Teamwork eine Warp-Zone. In Welt 1-2 wandert man bis zu der Stelle, wie im Bild gezeigt. Die Blöcke, die den Weg versperren, sind brüchig. Mit der Eule oder der Faust hackt man diese auf, und marschierst durch. Auch hier gibt's ein Loch an der gezeigten Stelle, wenn man die Eule wirft. Diese Warp-Zone geht nach Level 5-1. *hf*



Einfach die Eule werfen, dann entsteht hier ein Loch (Sega)

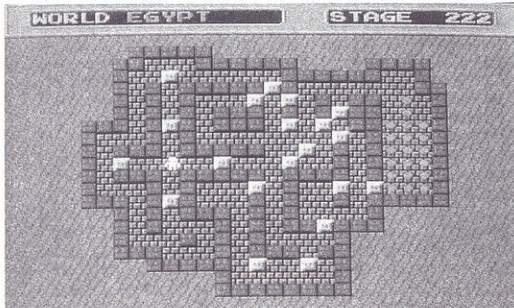


Die Steine kann man zerstören. Dahinter ist ein geheimes Loch (Sega)

Sokoban (PC-Engine)

Jens Correas aus Homburg schreibt uns, daß es bei Sokoban drei Abschnitte gibt: Die "Sokoban World" (Level 1 bis 100), die "Hard Sokoban World" (Level 101 bis 200) und die "Super Hard Sokoban World" (Level 201 bis 300). Er hat uns auch gleich ein paar

Paßwörter mitgeschickt, mit denen man das Ganze ausprobieren kann. Mit "Field" ist man in Level 169, also der "Hard Sokoban World". Mit "Horse" befindet man sich bei Level 247. Natürlich kann man, wie beim PC-Engine-Sokoban üblich, nach «Run» die weiter zurück liegenden Level anschauen. Viel Spaß bei Level 200 bis 247! *hf*



Schon mal Level 222 gespielt? (PC-Engine)

Gates of Zendocon (Lynx)

Bunte und anstrengende 51 Level warten auf den Lynx-Spieler, wenn er das "Gates of Zendocon"-Modul einsteckt. Wer nicht allzuweit kommt, kann sich mit unseren Paßwörtern schon mal bis zum 28. Level vorpirschen. Christian Lenikus aus Bad Ischl in Österreich stellte uns die Codes zur Verfügung.

Er hat außerdem einen Tip für den 28. Level. Dort gibt es am rechten Rand ein auf- und runterfahrendes Geschütz. Das öffnet außerdem ab und zu sein Auge. Da kommt die Gelegenheit des Spielers, denn das Auge muß man zweimal treffen, um das Geschütz zu zerstören. Danach kommt man zu Zendocon. Die Spinne wandert immer zwischen dem linken und dem rechten Rand hin und her. Man stellt sich am linken Rand so hin, daß man sich auf gleicher Höhe des Auges

Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	BASE	15	BREX
2	ZYBX	16	ZEST
3	XRXS	17	ZORT
4	ANEX	18	STAB
5	NEAT	19	BOXX
6	YARR	20	SEBB
7	EYES	21	SNEX
8	BARE	22	ZAXX
9	STAX	23	BROT
10	SZZZ	24	STOB
11	RAZE	25	XTNT
12	TRXX	26	BOTZ
13	STYX	27	SNAX
14	YARB	28	ZETA

Paßwörter für Gates of Zendocon

befindet. Diese werden mit dem Laser so lange bearbeitet, bis sie schwarz sind. Dann schaltet man den Schutzschirm ein und fährt ein paar mal gegen die Augen.

Christian fand außerdem in den Levels 10, 12, 16, 18 und 23 Extra-Waffen. *hf*

Kid Icarus (Nintendo)

Das Modul ist zwar schon etwas älter, hat aber nichts von seinem Reiz verloren. Sven Bosch aus Aachen erspielte einen Code, der schon ziemlich weit im Spiel ist. Probiert mal aus, ob er Euch von Nutzen ist.

0COamy 1DPbnz
2EQco? 3FRdp!

Damit fangt Ihr in der Unterwelt-Festung an, habt Kampfstärke 4 und könnt fast alles kaufen. Ihr besitzt außerdem acht Fässer mit dem Wasser des Lebens. Ein kleiner Hinweis am Schluß: Auch wenn im Menü steht, daß Ihr 99 Schlegel habt, so könnt Ihr doch nur einen benutzen. Die Engel-Feder kann man nicht benutzen. *hf*

Battle Ace (Super Grafx)

Für alle, die sich schon mit der Super-Grafx, dem PC-Engine-Nachfolger, beglückt haben, und auch das "Battle Ace" dazu besitzen, kommt hier ein toller Tip. Drückt im Titelbild das Joypad viermal nach oben, sechsmal nach rechts, zweimal nach unten und zweimal nach links. Dann «RUN» drücken und Ihr seid in einem sog. "Situation Mode"-Menü, in dem man die Raumschiffzahl auf drei, fünf, zehn oder 256 Schiffe einstellen kann. Der Tip stammt von Ken Takeda aus Brugg in der Schweiz. *hf*

Super Hang On (PC-Engine)

Schon mal nachts über die Rennstrecke gebräust? Nein? Dann sofort das Modul einstecken, und nach dem Einschalten das Joypad nach rechts-oben drücken, gleichzeitig Knopf «I» und «Select» drücken. Die Rennstrecke ist jetzt in Finsternis getaucht. Auch der Tip stammt von Ken Takeda. *hf*

Super Hang On (Mega Drive)

Wenn man das "Original Game" spielt, kommt man beim Ausrüsten der Maschine schnell in Geldnot. Noel Pasquier aus Igis in der Schweiz erspielte einen Code, mit dem man sich mal so richtig ausrüsten kann. Gebt dazu folgendes Paßwort ein:

S1B04.000A05000
70J0CG976ACMGI

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB + 1 Spiel	349,-	Rainbow Islands	45,-	Heros Quest	119,-
CD-Rom	649,-	X-Out	45,-	Might and Magic	89,-
Joyboard Pro XE 1	149,-	Bards Tale III	59,-	Pipe Mania	75,-
Joypad	39,-	Battle of Napoleon	69,-	Wolffpack	109,-
5 Player Adapter	39,-	Curse of Azure Bonds	75,-	Xenomorph	75,-
CD-Games		Oil Imperium	45,-	Might and Magic II	99,-
Side Arms	99,-	Panzerstrike	69,-	Balance of the Planets	109,-
Golden Axe	99,-	Sentinel Worlds	49,-	Rings of Medusa	79,-
Red Alert	99,-	Steel Thunder	49,-	Tracon I	99,-
Darius	109,-	Ultima V	69,-	Scenarios f. Tracon I	45,-
Fighting Street	99,-	Wasteland	49,-	Escape from Hell	75,-
Final Zone II	109,-			Colonels Bequest	119,-
Wonder Boy III	109,-	Gunship	49,-	Codename Iceman	109,-
Engine Games Sonderangebote	ab 39,-	Microprose Soccer	49,-	Champions of Krynn	79,-
		Pirates	49,-	Block Out	75,-
SEGA MEGA DRIVE		Red Storm Rising	49,-	LHX Attack Chopper	119,-
Konsole + 1 Spiel	349,-	Silent Service	49,-	Flight IV	129,-
Sega Games Sonderangebote	ab 49,-	Stealth Fighter	49,-	Drakken	79,-
				Bundesliga Manager	69,-
NEU NEU NEU		Hintbooks		Their Finest Hour	89,-
SNK NEO GEO, die Wahnsinns Konsole		Bards Tale I/II/III	je 29,-	Olimperium	69,-
NEO GEO Konsole	849,-	Sierra	je 19,-	Populous	69,-
Games	449,-	ADD Games	je 29,-	Sim City	89,-
		Ultima	je 35,-	Lary III	119,-
Atari Lynx Europaversion		Mars Saga	29,-	Indiana Jones	79,-
Grundgerät	299,-	Dragon Wars	29,-	A 10 Tank	79,-
Blue Lightning	79,-	Zak McKracken	19,-		
Electrocop	79,-			Amiga	
California Games	79,-	Atari ST Bestseller		TV Sports Basketball	79,-
Gates of Zendocon	79,-	Chaos Strikes Back	59,-	Rainbow Island	69,-
Chips Challenge	79,-	Midwinter	79,-	Chrono Quest II	89,-
		Kaiser	99,-	Midwinter	89,-
Ankündigungen Juni/Juli		Indiana Jones Adv.	69,-	Champions Of Krynn	89,-
Amiga-Atari ST-C64-IBM-Sega-PC Engine		Manchester UTD	59,-	Ultima V	89,-
Klax Klax Klax Klax	in Kürze	North Sea Inferno	39,-	Italy 1990	79,-
USS John Joung	C 64	Xenomorph	69,-	Pirates	69,-
Hammerfist	C 64	Drakken	75,-	Pipemania	69,-
Dan Dare III	Amiga/ST/C 64	Populous	69,-	688 Sub	75,-
Impossamole	Amiga/C 64	Rings of Medusa	79,-	Heros Quest	119,-
World Cup Compilation	Amiga/ST/C 64	Player Manager	49,-	Larry III	119,-
Dragon Flight	Amiga/ST	X-Out	59,-	Dragons Flight	89,-
Dragons Lair	ST	F-16	79,-	Dragons Breath	89,-
Resolution 101	Amiga/IBM/ST	Mission Disk	59,-	Bomber	79,-
Heros Quest	ST	Westphaser	99,-	Drakken	79,-
Elvira	Amiga/ST			1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
Ev. Star South.Belle	C 64	Atari ST		Kaiser	99,-
		Italy 1990	75,-	Tie Break	69,-
C 64 Disk		Tower of Babel	69,-	Starflight	69,-
Champions of Krynn	75,-	Window Wizard	69,-	Westphaser	99,-
Might and Magic II	69,-	Sonic Boom	75,-	Sim City	89,-
Starflight	49,-	Sherman M 4	79,-	Kick off	49,-
Italy 1990	59,-	Dragon Breath	89,-	Populous	69,-
Tie Break	49,-	Dyter 07	59,-	Rings of Medusa	79,-
Heavy Metal	45,-	Castle Master	75,-	Turn It	49,-
Pipe Mania	45,-	E Motion	75,-	Manchester UTD	69,-
Star Trash	39,-	Impossamole	59,-	TV Sports Football	79,-
North Sea Inferno	29,-	Starflight	69,-	X Out	59,-
Sonic Boom	49,-	Warhead	79,-	Indiana Jones	69,-
E Motion	45,-	Full Metal Planet	75,-	Conqueror	75,-
Defender of the Earth	45,-			Block Out	75,-
Ninja Spirits	45,-	IBM		Sherman M 4	79,-
Castle Master	45,-	Ultima VI	99,-	Knights of the Cristallion	89,-
TV Sports Football	59,-	Loom	69,-	Tennis Cup	79,-
F 16 Combat Pilot	49,-	Castle Master	69,-	Jumping Jackson	49,-
		Conquest of Camelot	119,-	E Motion	75,-
C 64 Disk Bestseller		Sorcerian	99,-	Impossamole	59,-
Bomber	59,-			Castle Master	69,-
Dragon Wars	49,-			Tower Of Babel	79,-
Chambers of Shaolin	49,-				
Great Courts	59,-				
Panzer Battles	49,-				

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

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

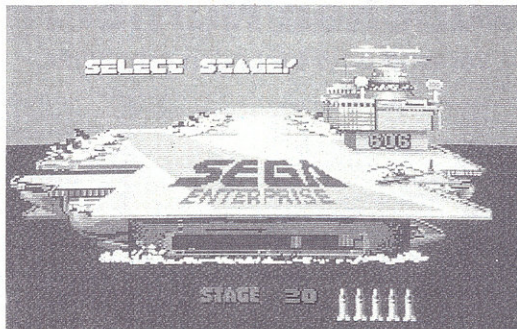
089/5022463

Dungeon Explorer (PC-Engine)

Schon gewußt? Wenn man in den verschiedenen Dungeons die Obermonster besiegt, bleibt auf dem Boden eine Scheibe liegen. Sie wechselt ständig die Farbe zwischen Gelb, Blau, Lila und Grün. Zu dem Zeitpunkt, bei dem Ihr die Scheibe berührt, bestimmt die Farbe den Wert, der bei Eurem Spieler erhöht wird. Gelb bedeutet größere Geschwindigkeit, Blau bringt eine höhere Trefferwerte, Lila eine größere Stärke und Widerstandskraft und Grün erhöht die Magie bzw. die Schußgeschwindigkeit. Der Tip stammt von Andreas Kattilius aus Marl. Wer hat noch mehr Tips und Tricks herausgefunden? *hf*

Darius (PC-Engine)

Lothar Giesen aus Aachen entdeckte, wie man das Mega (Byte)-Spiel "Darius" schwerer machen kann (für alle die, die's beim ersten Mal durch-



Für Ballerspiel-Profis: Darius superschwer (PC-Engine)

spielen). Drückt im Titelbild einmal «Select». Das Titelbild schaltet dann auf den vollen Darius-Schriftzug um. Drückt jetzt gleichzeitig «Select», beide Feuerknöpfe und «Run». Ihr seid dann in einem Auswahlmenü, in dem Ihr mit dem Joypad den Schwierigkeitsgrad einstellt. "Easy", "Normal", "Hard" und "Professional" stehen zur Auswahl. Angenehmes Ballern. *hf*

Ghoul's'n Ghosts (Mega Drive)

Martin Hager aus Fürth hat uns zwei tolle Tips für Ghoul's'n Ghosts geschickt. Er fand heraus, wie man bei diesem Geister-Spiel unverwundbar wird, und die Level anwählt.

Zunächst "Unverwundbar": Geht dazu ins Options-Menü und wieder raus (mit «Start»),

Level	Beschreibung
1	«A» und «Start»
2	Oben und «Start»
3, Mitte	«A», Oben und «Start»
3	Unten und «Start»
3, Mitte	«A», Unten und «Start»
4	Links und «Start»
4, Mitte	«A», Links und «Start»
5	Rechts und «Start»
5, Mitte	«A», Rechts und «Start»
Endgegner	Rechts-Unten und «Start»

Levelwahl bei Ghost'n Ghouls

ohne dort etwas zu verändern. Wiederholt diesen Vorgang fünfmal. Anschließend drückt Ihr Knopf «A» viermal, zweimal nach oben, zweimal nach unten, links, rechts, links, rechts, und dann Knopf «B» gleichzeitig mit «Start». Die ganze Drückerei muß sehr schnell gehen, und man muß das Menü wieder verlassen haben, bevor die Musik aufhört zu spielen. Wenn man das geschafft hat, das Spiel starten, und voila, man ist unverwundbar.

Um die Levels anzuzwählen, geht man wieder fünfmal ins Options-Menü, drückt dann

COMPYSHOP

Suchen Sie SPIELE oder ZUBEHÖR für Ihren Amiga?

Dann schauen Sie doch mal bei uns im Laden vorbei! Wir haben ständig ca. 400 verschiedene Softwaretitel und eine reichhaltige Auswahl an Zubehör am Lager. Und die Preise stimmen auch! Hier einige Beispiele:

SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500
auf 1 MB inklusive Uhr, abschaltbar,
nur 178,00 DM

SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500,
wie oben, jedoch mit DUNGEON MASTER
(dtisch.) oder IT GAME FROM THE
DESERT (engl.), nur 248,00 DM
ZWEITLAUFWERK AMIGA 500, Sline-
line, abschaltbar, Bus durchgeschleift,
nur 238,00 DM.

SOFTWARE:
LITTLE COMPUTER PEOPLE 19,80 DM
ROCKSTAR ATE MY
HAMSTER 19,80 DM
TREASURE ISLAND DIZZY 19,80 DM
F-29 RETALIATOR 84,80 DM
OKTALIZER 98,00 DM
TRANSCRIPT (dtisch.) 98,00 DM
X-COPY 2, mit Hardware
und CYCLONE 69,00 DM
und vieles mehr ...

Natürlich können Sie sich bei uns im Laden alles in Ruhe ansehen. Oder, wenn die Entfernung zu groß ist, rufen Sie uns einfach an! Wir schicken Ihnen dann unseren neuesten Katalog zu!

COMPYSHOP

Gneisenastr. 29 Tel.: 0208-497169
4330 Mülheim/Ruhr oder 0208-496178

DATA



Konsole RGB/Pal, gebr. 250,-
Maniac Wrestling Down Load
Barunba Splatterhouse
Veigues Ninja Spirit

SUPER GRAFX
Konsole RGB nur 599,-
Grau Zört Strider



Konsole RGB/PAL+Spiel ab 424,00
Atomic Robocat DJ Boy
Thunder Force III WhipRush

SNK NeoGeo • Fujitsu FM Towns
ATARI LYNX
Alle Spiele, sämtliches Zubehör!

Ankauf und Verkauf von MEGA DRIVE und PC-Engine Soft!

HOTLINE:
06131/53753

Inh. J.Hickethier & T. Keszler
Friedrich-Schneider-Straße 3
6500 Mainz

TEAM



New from
DECOS!



Abenteuer per Post!
Rollenspiele als Briefsimulation
sind der neue Hit aus USA.
"Historie 1914" u. a. DECOS-
Briefsimulationen garantieren
allen Freunden realistischer
Computerspiele
Spaß & Spannung
von Anfang an.
Bitte fordern Sie
noch heute unser
kostenloses
Info an!

**I WANT YOU
FOR HISTORIE 1914**

NEAREST RECRUITING STATION

DECOS GMBH ABT. P7
POSTFACH 7
6382 FRIEDRICHSDORF 2
TELEFON 06175-7276

aber 16 mal Knopf «A», dann zweimal nach oben, zweimal nach unten, links, rechts, links, rechts, und anschließend für den jeweiligen Level eine der nachstehend aufgeführten Kombinationen. Viel Spaß beim Ausprobieren. *hf*

Ecke, und haltet beide Feuerknöpfe gedrückt. Jetzt die Knöpfe weiter gedrückt halten, dann bekommt Ihr nach kurzer Zeit 256 Schüsse. *hf*

After Burner (Mega Drive)

Level-Anwahl gefällig? Bitte sehr: Im Titelbild, wo man zwischen "Start" und "Option" wählt, drückt man alle drei Feuerknöpfe zusammen mit der «START»-Taste. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm die Schrift "Round Select!" und man kann mit dem Steuerkreuz die Runde einstellen, in der man starten will. Dann noch «START» gedrückt — und los geht's. *hf*

Tetris (Game Boy)

Ist Euch Tetris zu einfach? Dem kann abgeholfen werden. Haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt, bevor Ihr den Game Boy einschaltet. Wenn Ihr den Level auswählt, wird tatsächlich Level 10 bis 19 eingeschaltet. *hf*

Power Strike (Sega)

Kristijan Bilic Centic aus München schickte uns einen tollen Tip, mit dem man eine Waffe besonders gut ausbauen kann. Schnappt Euch die Waffe Nummer 2 und benutzt sie so lange, bis nur noch wenige Schüsse übrig sind. Dann fliegt Ihr in die linke obere

Atomic Robo Kid (PC-Engine)

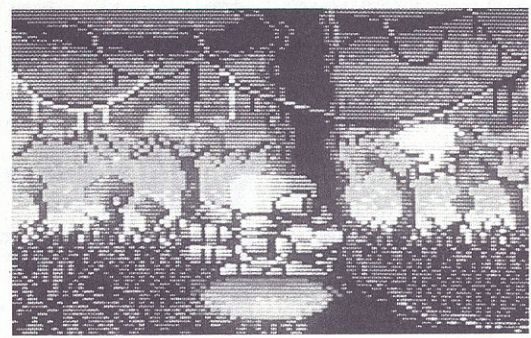
In verschiedenen Levels laufen kleine Männchen herum. Wenn Ihr diese bis zum Level-Ausgang begleitet, gibt's sechs Continues dazu. Vorausset-

zung sind natürlich gute Waffen, damit man von den ganzen Monstern nicht aufgehalten wird. Auch dieser Tip stammt von Andreas Katilius aus Marl. *hf*

den Wonderboy werfen, hat man meistens schnell ein Leben weniger. Wenn Ihr beim "Game Over"-Schriftzug am Joypad nacheinander links, rechts, unten, oben, «Select» und links drückt, und das alles während der "Game Over"-Musik schafft, könnt Ihr zu Beginn des Levels weiterspielen, bei dem Ihr das letzte Leben verloren habt. Der Tip stammt von Andrea Quadflieg aus Aachen. *hf*

Wonderboy III (PC-Engine)

Wenn kleine dicke Elefanten mit bunten Wasserbällen auf



Den Kleinen nicht abschießen (PC-Engine)

GERMAN DESIGN GROUP

Erleben Sie ein anspruchsvolles und faszinierendes Fantasy-Rollenspiel für deutscher Sprache, in dem Sie einen Spieler in das dreidimensionale, seltsamer Kristallwelt eine andere Welt, die von einer unheimlichen Macht beherrscht wird. Dunkle Dimension ist ein Spiel für jeden Rollenspieler. Ein Fan. Das Anleiten bis Stunden begeistern!



Computer: C64 Floppy "Disk 514"
Die Dunkle Dimension
Bestellnummer: C5/00401, 69,-
Händleranfragen erwünscht
Neuerscheinungen vorrätig

...kostenloser Katalog auf Anfrage ...kostenloser Katalog auf Anfrage
Rüdiger Rinscheidt-Buchholzstr.17-4755 Holzwickede
Hotline: -Freitags von 16.00-18.30- ☎ 02301/12647

02162-12073 HAMO 02162-12073

HARDWARE	SOFTWARE	ZUBEHÖR
AMIGA	PC	
588 Attack Subm. 59,50	Champions of Krynn 64,50	
Astro Marine Corps 53,50	Conquest of Camelot 99,50	
Budokan 59,50	Elvira 99,50	
Grand National 49,50	F15 Strike Eagle 86,50	
Great Courts 69,50	Indy Adv. 72,50	
Int. 3D Tennis 62,50	Knights of Legend 69,50	
Iron Lord 69,50	Loom 59,50	
It came I. Desert 71,50	Midwinter 62,50	
Ivanhoe 69,50	Piperman 64,50	
Knights of Crystallion 73,50	Rings of Medusa 64,50	
Larry III 64,50	Ultima 6 84,50	
Plinius 64,50	Hardware	
Populous 59,50	Amiga Est. 3,5 LW 189,-	
Sharmen 44 64,50	512 KB n. Uhr absch. 169,-	
Soldin 2000 44,50	Game Blaster PC 359,-	
Take Em Up 37,50	Sound Blaster PC 459,-	
Ultima 5 84,50	AdLib PC 499,-	
USS John Young 54,50	Infrarot-Joystick 79,50	

Diese Programme, meist auch für C 64, ST, CPC sowie Neuhelten für alle Systeme auf Anfrage.
Ständig Sonderangebote, z.B. nur je 19,50 DM für Amiga 512 Gaser, Footh, Manager, Ice Hockey, Netherworld, Nebulus
Reisler als my Hammer, Screamin Wings, Strange New Worlds, Treasure Islands Dirty, Toobin, Virus,
z.B. 19,50 DM für PC: Football Manager, Games Compendium (10 Games)
Versand: Vorkasse • DM 5,- N.N. • DM 7,-, Ausland a.A. Hardware: bei Vorkasse Versand kostenfrei.
Tel.: Hotline Mo.-Fr. 14.00 - 19.00 h 02162/12073 Telefax: 24 Std. Anrufbeantworter, Telefax 02162/12074
© copyright an: HAMO - K. Rieges, Rahmsstr. 238, 4000 Wahren 1
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Liste gegen DM 1,00 in Briefmarken.

PC Engine

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

NEU! NEU! NEU!
NEO GEO von SNK
(auch Verleih geplant)
ATARI LYNX, GAMEBOY
UND VIELE SPIELE
LIEFERBAR

SEGA
MD

PC ENGINE	MEGA DRIVE
PC-ENG. RGB NEU *SP*	MEGA-DRIVE-1SP *
SUPER GRAFX-BATTLE A *	MASTER-SYSTEM ADAPTER
SPLATTERHOUSE	DO-BOY
FORMATION SOCCER	ATOMIC ROBO KID
IMAGE FIGHT	WHIP RUSH
BARUMBA	THUNDERFORCE III
BE BALL	CYPERBALL
AFTERBURNER	MOONWALKER
VEIGUES	BATMAN
MANIAC WRESTLING	PHANTASIE STAR II (engl.)
PSYCHO CHASER	JOYSTICK XE-11 SG
	GHOSTN GHOULS

STAPELWEISE SONDERPREISE

Wegen des geplanten Umzuges (in 6 Wochen) räumen wir unser Lager zu absoluten Traumpreisen (nur solange Vorrat reicht).

BREAK IN	..69,-	ZOOM	..69,-
CYPERCROSS	..69,-	SKOKBOM	..69,-
DRAGON SPIRIT	..64,-	ALLE WEITEREN SEGA MEGA-DRIVE SPIELE 99,-!!!	
MR HELI	..84,-	PC	
DEEP BLUE	..49,-	INDIANA JONES ADV.	..59,-
NEW ZEALAND STORY	..84,-	ÖKOPOLY	..89,-
GUNHEAD	..79,-	POPULOUS	..49,-
F-TIPPLE BATTLE	..79,-	THEIR FINEST HOUR	..54,-
SUPER VOLLEYBALL	..84,-	AMIGA	
USA-PRO BASKETBALL	..84,-	INDIANA JONES ADV.	..59,-
PARANOIA	..84,-	BLOOD MONEY	..49,-
PARANOIA	..84,-	POPULOUS	..49,-
BLODA	..59,-	XENON II	..49,-
SPACE INVADERS	..94,-	SIM CITY	..49,-
CHASE HQ.	..89,-	SILKWORM	..49,-
RED ALERT	..59,-	u.s.w. prüfen Sie an!	..49,-
TIGER ROAD	..84,-		
VOLFIED	..84,-		

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PRELISTEN FÜR NINTENDO, SEGA, AMIGA UND PC AN

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 6.-DM. BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

THEO KRANZ-VERSAND
EUBENHEIMERSTR 54 8782 KARLSTADT
24 Std. HOTLINE: 09353/3317

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute erfahren wir, wie das Abenteuer des Raumschiffes "ISS Furchtlos" und dem Kapitän Max Zarfleen ausgeht.

Kapitän's Log, Sternzeit
18.11.4620 16:42.44

Ich hatte heute eine sehr angenehme Unterhaltung mit meinem alten Philosophie-Professor, Kerwin Dahgles. Er ist überzeugt, daß eine große Menge Endurium-Treibstoff, gezündet von einer ausreichend großen Explosion, ein Raumschiff in der Zeit versetzen kann. Er sagte, daß dies mit der Natur von Endurium zusammenhängen würde — Endurium verhält sich im Gegensatz zu anderen Kristallen sehr unberechenbar. Natürlich ist dies der Grund, der erst die Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit ermöglicht, aber Dahgles meinte, daß es theoretisch kein Limit für die Überlicht-Reisegeschwindigkeit gebe, und daß man mit genügend Endurium sogar Reisen in Über-Zeitgeschwindigkeit machen könnte. Ich werde nun meinen alten Freund verlassen, bevor ich anfangen, über das zu reden, was ich entdeckt habe. Was würde er dazu sagen, wenn ich in meine eigene Meinung über die wahre Natur von Endurium erzähle?

Kapitän's Log, Sternzeit
20.11.4620 23:19.29

Meine Besatzung meint, daß wir sehr viel einfacher mit den Uhleks zurecht kommen, wenn wir die sog. "Cloaking Device" zu unserer Hilfe hätten. Viele der früher gefundenen Infor-

Mit der **ISS Furchtlos** fliegen wir weiter durchs All: Willkommen zum vierten und letzten Teil des Starflight 1-Clue-Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue-Book (Teil 5)

Kapitän's Log, Sternzeit
24.11.4620 18:33.16

So weit, so gut. Auf dem ersten Planet des Systems 20,198 fanden wir den "Crystal Cone" bei den Koordinaten, die uns die Elowan gaben (29Sx55W). Wir sammelten reichlich Endurium auf und werden morgen zum "Crystal"-Planeten fliegen. Ich bin sicher, daß es der merkwürdige Planet ist, der beim Anflug die Schiffshülle zum Glühen bringt.

Kapitän's Log, Sternzeit
25.11.4620 14:59.32

Als wir den Orbit des Planeten verließen, auf dem wir den Crystal Cone fanden, wurden wir, noch bevor wir die Cloaking Device aktivieren konnten, sofort von Uhlek-Schiffen angegriffen. Hätten wir nur schneller reagiert! Die **Furchtlos** ist von den Kriegsschiffen der Uhleks nahezu zerstört worden. Meine Besatzung wurde getötet. Ich lasse das Schiff treiben, während die Uhleks versuchen, uns zu entern. Ich benutze eines der schwarzen Eier (black Egg) als Detonator für das Endurium, um damit eine Zeitexplosion auszulösen, die, wenn mein guter alter Professor recht hat, die **Furchtlos** durch die Zeit

schleudern wird. Wenn es nur einen Weg geben würde, die Richtung oder zumindest die Entfernung der Reise zu beeinflussen! Meine einzige Hoffnung ist, daß mein Schiff seinen Zweck erfüllt, entweder als Warnung für die Vergangenheit oder als wertvoller historischer Fund in der Zukunft. Auch wenn das Endurium nur einfach das Schiff zur Hölle schicken würde, so fällt es wenigstens nicht den Uhleks in die Hände.

Wenn Du, der Du in der Vergangenheit lebst, je dieses Logbuch lesen wirst, mußt Du folgendes wissen: Um die Sonnen-Eruptionen zu stoppen, brauchst Du den "Crystal Orb", um damit die Verteidigung des Kristall-Planeten (192,152) zu durchbrechen. Du benötigst den Crystal Cone, um die Kontrollanlagen auf dem Kristall-Planeten zu finden und zu guter Letzt, brauchst Du ein "Black Egg", ein explosives Gerät von tödlicher Zerstörungskraft. Wenn Du der Aufgabe moralisch gewachsen bist, mußt Du den Kristall-Planeten mit dem "Black Egg" zerstören.

Ich wünschte, ich hätte mehr Zeit für Details, aber die Uhleks betreten gerade das Schiff. Wenn diese Informationen für Dich keinen Sinn ergeben, bewahre sie bitte für jemanden auf, der davon Gebrauch machen kann.

Wird mein Logbuch in der Zukunft gefunden, so bitte ich Dich, vernichte die mörderischen Uhleks, bevor es zu spät ist. Ich werde den ersten Schlag gegen sie führen. Ich werde mit dem kleinen Shuttle starten, aber ich werde nicht allein gehen. Mein Begleiter ist das zweite, etwas kleinere, "black Egg". Hätte ich vorher gewußt, was ich nun weiß, ich hätte die Gehirn-Welt der Uhleks, von der die Thyrnns sprachen, besucht und das schwarze Ei dort deponiert. Nun ist es leider zu spät. Aber nicht für die Uhleks, die mich hoffentlich jagen werden. Für sie wird das schwarze Ei für eine kleine Überraschung sorgen.

Kapitän aus.

So klärt sich das Rätsel um das mysteriöse Auftauchen der **ISS Furchtlos** endlich. Wir hoffen, daß Euch das Lesen dieses Clue-Books genauso viel Spaß gemacht hat, wie es Euch in kniffligen Situationen geholfen hat. In der nächsten Ausgabe gibt's Hilfen zum Rollenspiel Might & Magic II. mh

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
rufen Sie einfach an
von Mo.-Fr. 14 - 19 Uhr.

Tel. 09181/32194

Okay Soft

DER PC PROFI

A 10 Tank Killer	89,90
Block Out	69,90
Budokan	66,90
Champions-Krynn	73,90
Colonels Bequest	99,90
Conquest Camelot	99,90
DIE HARD	64,90
DRACHEN	70,90
E-Motion	66,90
HEROES QUEST	99,90
Indiana Jones	75,90
Indiana Jones 500	66,90
King's Quest V	99,90
LARRY III	62,00
LHX Attack Chop.	99,90
LOOM	63,90
Maniac Quest III	69,90
POLICE QUEST III	99,90
Powerboat	63,90
SORCERIAN	89,90
Star Flight II	88,90
Test Drive II	76,90
- European Chal.	67,80
Th. Finest Hour	35,90
TRACON	76,90
ULTIMA VI	79,90
Wolfsack	88,90
Xenon 2 Megabl.	66,90
Zak McKracken	99,90

SOUNDSYSTEME

GAME BLASTER	299,00
SOUND BLASTER	439,00
AdLib Soundcard + Jukebox	319,00
AdLib Soundcard + Composer	399,00
SIERRA GUIDE II	
Lösungsbuch zu 15 Sierra-Spielen	39,90

Versandkosten:
Nachnahme + DM 6,00 Vorauskasse + DM 4,00
Ausland: Nur Vorauskasse + DM 5,00
LISTE KOSTENLOS!

AM GRABEN 2 • 8471 WEIDING
Tel. 09764/4279 • Fax: 1294



Computersoftware

R. Duregger

Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN C 64

CASTLE MASTER	39,-
CHAMPION OF KRYNN	68,-
CAVEMAN UGH	38,-
CHAMBERS OF SHAOL	38,-
E-MOTION	38,-
F-16 COMBAT	39,-
GOTCHA	29,-
GUNSHIP	58,-
MIGHT U. MAGIC 1	58,-
MIGHT U. MAGIC 2	58,-
POWERBOAT	48,-
PIPEMANIA	43,-
PIRATES	48,-
RAINBOW ISLAND	33,-
TV SPORTS FOOTBALL	50,-
THE FINAL CESSCARD	188,-
Steckmodul.	

NEUHEITEN MS-DOS

A-10 TANKKILLER	89,-
CASTLE MASTER	80,-
INDIANA JONES (Grafix Adv.) kpl.	78,-
CHAMPIONS OF KRYNN	78,-
CHESSPAVER 2/50	78,-
CHRONO QUEST II	74,-
CODENAME ICEMAN	129,-
CONQUEST OF CAMELOT	129,-
E-MOTION	68,-
LHX-ATTACK CHOPPER	99,-
LIFE U. DEATH	69,-
LOOM	79,-
MIDWINTER	69,-
MINDSCAPE COLLECTION	69,-
SIM CITY TERR. ED	43,-
SORCERIAN	109,-
ULTIMA 6	109,-
SOUNDBLASTER KARTE!!	PREIS ANFR.
GAMEBLASTER KARTE	375,-

Alle nicht hier angeführten Programme bitte anfragen!

Neuheiten AM ST

ANHEAD	38,-	
Zusatzdisk zu It came from the desert		
AMERICAN DREAMS	66,-	66,-
ATOMIX	59,-	59,-
AUSTERLITZ	68,-	68,-
BLOCK OUT	67,-	67,-
BLOODWYCH DATA	38,-	38,-
BUDOKAN	68,-	68,-
CHRONOQUEST II	69,-	69,-
CHAMPION OF KRYNN	78,-	78,-
CHAOS STRIKES BACK	62,-	62,-
CASTLE WARRIOR	68,-	68,-
CASTLE MASTER	69,-	69,-
COLORIS	53,-	53,-
DRAGON SPIRIT	58,-	58,-
DRAGON FLIGHT	58,-	58,-
ESC. FROM THE PLAN	49,-	49,-
F-29 RETAL	68,-	68,-
F-19 STEALTH FIG.	66,-	66,-
GUNSHIP	78,-	78,-
IMPERIUM	68,-	68,-
IVANHOE	67,-	67,-
ITALIA	62,-	62,-
JUMPING JACKSON	49,-	49,-
JETSONS	63,-	63,-
KLAX	54,-	54,-
KNIGHTS OF CRYST	72,-	72,-
LOOM	78,-	78,-
LOGO	68,-	68,-
LOST PARTROL	67,-	67,-
MANCHESTER UNIT	62,-	67,-
NEUROMANAGER	63,-	63,-
PLAYER MANAGER	55,-	55,-
POOL OF RADI	66,-	66,-
POWERBOAT	64,-	64,-
RAINBOW ISLAND	62,-	53,-
SPACE ROGUE	69,-	69,-
STARTRECK V	63,-	63,-
SWORD OF TWILIG	62,-	62,-
THEIR FINEST HOUR	42,-	72,-
TOYOTATS	49,-	49,-
TIE BREAK	69,-	69,-
TREASURE ISL. DI.	16,-	16,-
TWINWORLD	68,-	68,-
ULTIMA V	78,-	78,-
WINNERS. COMP.	78,-	78,-
WARHEAD	64,-	64,-
X-OUT	58,-	58,-

Dies sind einige Beispiele. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
Tel.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse
VR. Scheich porfox 5,- DM

Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

Karsoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Austerlitz, dt. Handbuch	69,-	Midwinter, deutsche Version +	69,-
Budokan, deutsches Handbuch	69,-	North & South, kpl. deutsch	66,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Castle Master, dt. Handbuch	63,-	Pipemania, dt. Anlgt.	69,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69,-	Pirates, deutsches Handbuch +	66,-
Champions of Krynn, dt. Anlgt.	69,-	Populous, dt. Handbuch	66,-
Conquerer, deutsches Handbuch	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Dragon's Lair II	109,-	Rainbow Island, dt. Anleitung	64,-
Dragon's Breath, dt. Handbuch	79,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
DRAKKHEN, kpl. deutsch	78,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	72,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	64,-	Sherman M 4 Tank, deutsches Handb.	69,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	SIMCITY, deutsche Anleitung 512 K	67,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anlgt.	38,-
F 19 Stealth Fighter +	69,-	Sonic Striker, Anleitung	69,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64,-	Space Ace, dt. Handbuch 512 K	75,-
Heroes Quest 1 MB	107,-	Starflight, dt. Handbuch	69,-
It.C. From T. Desert, dt. Handb. 1 MB	79,-	Stunlicar Racer, deutsches Handb.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	39,90	Top of Babel, dt. Handbuch	69,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	TV-Sports-Basketball, dt. Handbuch	79,-
Knights of Crystalion, kpl. dt.	74,50	Waterfo, dt. Handbuch	71,-
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl.	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	39,-
Italy 1990, deutsche Version	69,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch	55,-
Klax, deutsche Anleitung +	51,-	X-OUT, dt. Anleitung	55,-
Knights of Crystalion, dt. Vers.	74,50	XENON II "Megablatt", dt. Handbuch	69,-
Leisure Suit Larry III	64,-	Xenomorph, dt.	64,-
Manchester United, dt. Anleitung	64,-	Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	67,-

ATARI ST

Austerlitz, dt. Handbuch	69,-	Manchester United, dt. Anleitung	55,-
Bananas 1942	69,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Bloodwydh, dt. Handbuch	69,-	Midwinter, dt. Handbuch	69,-
Bloodwydh Datadisk, dt. Anlgt.	39,90	North & South, kpl. dt.	66,-
Castle Master, dt. Handbuch	63,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69,-	Pirates, dt. Handbuch	65,-
Chuck Yaeger's, dt. Handbuch +	69,-	Player Manager, dt. Version	55,-
Conquerer, dt. Handbuch	69,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Chaos Strikes Back	69,-	Rainbow Island, dt. Anleitung	51,-
Dragonlight kpl. deutsch	78,50	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Elite, dt. Handbuch	69,-	Sim City, deutsche Anlgt. +	67,-
Elvira, dt. Handbuch	79,-	STOS - The Game Creator, deutsch	109,-
Esc. f. 1. Planete o. R. Monsters +	69,-	STOS - Compiler	49,-
Esprit (Appl. Syst.), deutsch	79,50	STOS - Sprites	39,-
Fire & Brimstone, dt. Handb.	69,-	STOS - Maestro	199,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - Maestro Plus	162,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Top of Babel, dt. Handbuch	69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	TV-Sports-Soccer, dt. Anl.	55,-
F 19 Stealth Fighter +	69,-	Their Finest Hour, dt. Anleitung +	a. A.
F 29 Retaliator, dt. Handbuch +	69,-	Tie Break, kpl. deutsch	72,50
Full Metal Planete, dt. Handbuch	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Great Courts, dt. Anleitung	69,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	XENON II, Megablatt, dt. Anlgt.	69,-
Imperium +	69,-	Xenomorph, dt.	64,-
Indiana Jones (Grafix Adv.) kpl. dt.	69,-	X-OUT, Anleitung	55,-
Italy 1990, dt. Version	69,-	Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	69,-
Jumping Jackson, dt. Handbuch	51,-		
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	39,90		
Klax, deutsche Anleitung +	51,-		

IBM

A 10 Tank Killer	95,-	M 1 Tank, dt. Handbuch *	95,-
Atomix *	64,-	Manhunter "Sim Francisco" *	95,-
688 Attack SUB *	79,-	Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,-
Austerlitz, dt. Handbuch *	69,-	Okolopoly, kpl. deutsch *	149,-
Balance of Power 1990	64,-	Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Budokan, dt. Anleitung	69,-	Pirates *	69,-
Bundesliga Manager, kpl. dt.	78,-	Police Quest 2 *	69,-
Champions of Krynn *	69,-	Populous, dt. Handbuch *	69,-
Codename "Tomcat"	107,-	Populous Datadisk *	39,-
Conquest of Camelot *	107,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Colonel's Bequest *	107,-	Samurai, dt. Anleitung *	75,-
Dragon Strike, (Drachenflugsm.)	75,-	SimCity, dt. Anleitung *	68,-
Elite	69,-	SimCity, Terrain Editor *	39,90
Faca Off Icehockey *	69,-	Space Quest II *	95,-
F 15 Strike Eagle II *	69,-	Starflight II *	64,-
F 16 Combat Pilot *	87,-	Star Trek V, The Final Frontier	72,50
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	91,50	Street Rod *	56,-
F 18 Mission, AT u. norm. Vers. je *	95,90	Their Finest Hour (Battle of Brit.) *	72,50
F 18 Mission-Disk, dt. Handb.	144,-	Tracoon, Europe-Version *	105,-
Alle lieferb. Scenary Disks je *	69,-	TV-Sports Football, dt. *	79,-
Great Courts, Tennis *	69,-	Ultima VI	88,-
Harpox *	105,-	Waterloo, dt. Handbuch *	69,-
Heroes Quest *	107,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	65,-
Indianapolis 500, dt. Anlgt. *	69,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39,-
Indiana Jones (Gra. Adv.) kpl. dt. *	75,-	Wolfsack, deutsches Handbuch *	89,-
Kings Quest IV *	69,-	Xenomorph, dt. Handbuch *	64,-
Kings Quest V *	69,-	Zak Mac Kracken, kpl. deutsch *	69,-
Leisure Suit Larry III *	107,-	Railroad Tycoon *	91,-
LHX-Attack Chopper, dt. Anlgt. *	105,-	Soundblaster, AdLib-kompatibel	439,-
Loom *	64,-		
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung *	68,-		

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

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

* auch auf 3,5" Disketten
+ Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

ector1

computergames

Andreas Koop

Titel	Preis/DM	AM	ST	PC
688 Attack Sub @	65.-	-	73.-	-
A-10 Tank Killer	-	-	89.-	-
Armada @	72.-	76.-	76.-	-
Austerlitz @	65.-	66.-	67.-	-
Balance of Power 1990 @	69.-	73.-	64.-	-
Battle of Britain	**	**	73.-	-
Battlehawks 1942 @	59.-	59.-	59.-	-
Block Out @	65.-	-	65.-	-
Bomber	79.-	79.-	93.-	-
Borodino	73.-	73.-	74.-	-
Castle Master @	-	59.-	59.-	-
Chambers of Shaolin	65.-	52.-	-	-
Champions of Kryinn @	75.-	-	75.-	-
Chaos Strikes Back	-	65.-	-	-
Colonels Bequest @	-	-	106.-	-
Conqueror @	66.-	68.-	68.-	-
Course of Azure Bonds @	-	-	69.-	-
Dragonflight	79.-	79.-	-	-
Dragons Breath	72.-	72.-	-	-
Drakken @	79.-	72.-	79.-	-
East-West Berlin 1948	69.-	69.-	69.-	-
Europ. Space Shuttle @	70.-	79.-	119.-	-
F 15 Strike Eagle II @	-	-	86.-	-
F 16 Combat Pilot @	65.-	65.-	63.-	-
F 19 Stealth Fighter @	69.-	-	89.-	-
F 29 Retaliator	66.-	-	-	-
Face Off Eishockey	-	-	89.-	-
Falcon F 16 @	79.-	69.-	79.-	-
Falcon F 16 AT-EGA @	-	-	99.-	-
Falcon Mission Disk	55.-	55.-	-	-
Ferrari F 1 @	69.-	65.-	67.-	-
Fire Brigade	79.-	79.-	79.-	-
Flight of the Intruder	-	-	-	-
Flugsimulator IV @	-	-	109.-	-
Flugsim. Scen. Disk @	59.-	53.-	53.-	-
Full Metall Planet	64.-	64.-	65.-	-
Gold of the Americas	68.-	**	69.-	-
Great Courts Tennis @	65.-	65.-	65.-	-
Hard Drivin'	57.-	57.-	59.-	-
Harpoon @	-	-	69.-	-
Hillstar	62.-	62.-	66.-	-
Imperium	**	-	-	-
Indiana Jones III (Adv.)	65.-	65.-	73.-	-
Indianapolis 500 @	-	-	65.-	-
Iron Lord	65.-	69.-	-	-
It came from the Desert	77.-	-	-	-
J. Nicklaus 18 Holes Golf	69.-	69.-	66.-	-
Kampgruppe (SSI)	-	-	69.-	-
KLAX	52.-	52.-	65.-	-
Leisure Larry III @	99.-	94.-	106.-	-
LHX Attack Chopper @	-	-	89.-	-
Life + Death	69.-	69.-	69.-	-
Lords of the Rising Sun	72.-	-	-	-
M 1 Tank Platoon	-	-	89.-	-
Maniac Mansion	65.-	69.-	69.-	-
Mech Warrior	-	76.-	76.-	-
Midwinter	69.-	69.-	78.-	-
North + South @	59.-	59.-	59.-	-
Oil Imperium	52.-	52.-	52.-	-
Okoply	-	-	129.-	-
Omega	73.-	73.-	73.-	-
Pharao	69.-	69.-	69.-	-
Pirates	66.-	66.-	69.-	-
Player Manager	54.-	54.-	-	-
Pool of Radiance @	-	-	64.-	-
Rayroad Tycoon	-	-	**	-
Red Lightning	79.-	79.-	-	-
Red Storm Rising @	65.-	65.-	69.-	-
Rings of Medusa	53.-	53.-	-	-
Sherman M4 @	**	**	69.-	-
Sim City @	67.-	**	69.-	-
Space Quest III @	89.-	79.-	89.-	-
Starflight I	64.-	69.-	64.-	-
Starflight II @	-	-	64.-	-
Stunt Car Racer @	65.-	65.-	65.-	-
Sword of Samurai @	-	-	74.-	-
Tower of Babel @	-	66.-	69.-	-
UMS II	**	**	**	-
UMS I Scen. Civil War	49.-	39.-	**	-
UMS I Scen. Vietnam	39.-	39.-	**	-
Ultima V	76.-	76.-	73.-	-
Ultima VI @	**	**	79.-	-
WallStreet Wizard @	57.-	57.-	64.-	-
Waterloo	66.-	66.-	66.-	-
Wolfpack	-	-	95.-	-
Zak McKracken... @	66.-	68.-	69.-	-

** - Preis erfragen @ Auch auf 3 1/2" Diskette
Wir bieten über 1000 Programme ständig an. Preise
zuzüglich Porto und Verpackung. Einbittenservice
(auch UPS + DPD) auf Wunsch.

VECTOR1 Andreas Koop
Uwe Trinkus
Tantaus Allee 48 2082 Uetersen
0 4 1 2 2 - 4 5 5 2 7
Telefonische Bestellungen rund um die Uhr
KEIN LADENVERKAUF !

COMPUTER MARKT

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

No-Name Disk.

3,5" 2DD 10 St.	12,95
3,5" 2HD 10 St.	31,25
5,25" 2D 10 St.	5,95
5,25" 2D, rot, 10 St.	8,95
5,25" 2HD 10 St.	15,95

AMIGA Speichererweiterung,
512 KB, Uhr mit
Viruschutz,
abschaltbar **199,-**

2. Laufwerk 3,5",
anschlußfertig für
AMIGA oder ATARI ST **229,-**

2. Laufwerk 5,25"
für AMIGA **269,-**

AKTION Replay
Cartridge AMIGA **179,-**

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir verkaufen Hardware, Software, Bücher
und Zubehör.
Preistabelle mit Angabe des Computertyps
gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
Preise freibleibend. Liefermöglichkeiten vorbe-
halten.
Lieferung per Nachnahme zzgl. Versand-
kosten.
Händleranfragen erwünscht!

INH.: C. WAGNER

CRYSTAL SOFT

AMIGA / ST	Amiga	ST
688 Attack Sub	69,90	-
Dragon Flight	-	74,90
Elvir	74,90	74,90
F-29 Retaliator	64,90	-
Italy 1990	64,90	64,90
Manchester United	69,90	69,90
Midwinter	69,90	69,90
Pirates!	69,90	69,90
Player Manager	59,90	59,90
Sherman M 4	69,90	69,90
Star Flight	69,90	69,90
Tennis Cup	69,90	69,90
Their finest hour	79,90	79,90

IBM	3,5"	5,25"
Conquests of Camelot	99,90	99,90
Harpoon	94,90	-
The Colonel	64,90	64,90
The Loomer's Bequest	99,90	99,90
Their finest hour	79,90	79,90
Ultima VI	69,90	69,90
Wolfpack	89,90	89,90

C-64	Disk.
F-16 Combat Pilot	64,90
Italy 1990	49,90
Player Manager	44,90
Powerboat USA	49,90
Tie Break	44,90
TV Sports Football	54,90

Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!
Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Ihr Firmenzeichen



direkt durch häufigere
Wiederholung
auch Ihrer
Produktwerbung.



VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN

Reichstr. 50 - 1000 Berlin 19 - Tel. (030) 3043156

AMIGA	RAINBOW ISLANDS	59,90/54,90	49,90/49,90	ATARI
Art Heads dt.	AmST	69,90/59,90	Player Manager	AmST
Atoms dt.	44,90/	69,90/69,90	Popolous dt.	49,90/49,90
Blade Warrior dt.	64,90/64,90	69,90/69,90	Rings o. Medusa dt.	64,90/59,90
Block out dt.	65,90/	64,90/64,90	Rock & Roll dt.	64,90/64,90
Cabal	69,90/54,90	69,90/69,90	Ritter dt.	54,90/49,90
Castle Master dt.	64,90/64,90	49,90/49,90	Sim City dt.	74,90/
Cloud Kneipens dt.	69,90/69,90	69,90/69,90	Starlight	69,90/69,90
Chambers of Shaolin	64,90/54,90	72,90/69,90	Stunt Car Racer	59,90/59,90
Champions of Kryinn.	79,90/	69,90/	The Break dt.	59,90/59,90

HITS	RAINBOW ISLANDS	59,90/54,90	49,90/49,90	HITS	
Chase HD	59,90/59,90	It came I desert dt.	79,90/	Troilles dt.	54,90/54,90
Conqueror dt.	64,90/64,90	Knight of Cryst. dt.	69,90/	Tower of Babel	72,90/64,90
Crackdown dt.	69,90/49,90	Lines & Napoleon dt.	54,90/	Treasure Island	19,90/19,90
Dragons Breath dt.	79,90/69,90	Maniac Mansion dt.	69,90/69,90	Twinedale dt.	64,90/54,90
Drakken dt.	69,90/64,90	Micropos Soccer	59,90/59,90	TV Sports Basketb.	79,90/
Dungeon Master dt.	69,90/69,90	Midwinter dt.	74,90/79,90	Venus	49,90/
E-Motion dt.	59,90/49,90	Ninja Spirit dt.	59,90/59,90	Warheads dt.	59,90/59,90
Elvir dt.	74,90/74,90	North & South dt.	64,90/64,90	Windwalker	69,90/69,90
F16 Falcon dt.	79,90/64,90	Olimperium dt.	59,90/59,90	Xenon 2	64,90/64,90
F29 Retaliator	59,90/59,90	Pipemanía dt.	59,90/49,90	Xenomorph dt.	59,90/59,90

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Versandkosten: Nachnahme + 7,50 DM - Vorkasse + 5,50 DM
dt. = deutsche Abteilung - Neue Titel werden per Erscheinen geliefert - Gesamtbestellkosten kostenlos.
- Die ersten 40 ZUSCHRIEFER, die das Codewort - Postkarte(n) - nennen, erhalten ein Gratisposter -.

Teil 2

Für alle Piloten und solche, die es werden wollen, haben wir den ultimativen "Players Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain". Letzten

Monat begannen wir mit den Super-Tips von Jan-Christoph Klein aus Meerbusch; jetzt geht's mit 100 Prozent Schub weiter. Wir erläutern Euch die restlichen Spitfire-Missionen, außerdem gibt's noch die ersten Tips für den deutschen Piloten. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den "Players Guide" auf mehrere Ausgaben der **POWER PLAY** verteilen. Und jetzt viel Spaß beim Fliegen. *mh/al*

In der ersten Mission muß man eine Fabrik vor einem Bomberangriff verteidigen. Gleich am Anfang muß eine He-111 kampfunfähig gemacht werden. Auf sie sollte man sich zuerst konzentrieren. Die zwei Me-109 erreichen einen meist nicht. Hat man die erste Gefahr beseitigt, stürzt man sich auf die zwei Me-109, die erste erledigt man bei einem Frontalangriff, die zweite von hinten. Nun nimmt man sich die restlichen zwei Bomber vor und weicht den Me-109 so gut wie möglich aus. Dann reißt man die restlichen vier Me-109 auf. Zwei Spitfires unterstützen einen dabei.

2. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-109: 13

Bei der zweiten Mission muß man eine Staffel von 13 Me-109 niedermetzeln, wobei man vor allem Werner Molders, ein angebliches Top Ace der Luftwaffe, abschießen sollte. Seine Maschine ist an der Spitze orange eingefärbt. Bei dieser Mission muß man keinen einzigen Bomber abschießen, aber man sollte hierbei vor allem Frontalangriffe fliegen; also bevor die Maschinen in Reichweite sind, frontal draufzu fliegen. Keine Angst vor W. Molders, er ist eine ziemliche Niete. In seiner Arbeit wird man übrigens von einer Spitfire unterstützt. Achtung: Unbedingt Munition sparen!

3. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 1
Ju Stuka: 3
Me-109: 8



ABGEHOBEN

So fliegt Ihr

Battle of Britain

In dieser Mission muß man zwei Schiffe vor feindlichen Stukaangriffen schützen. Man sollte sofort am Anfang Kurs auf die Jus nehmen und sich von den Me-109 nicht einschüchtern lassen. Unbedingt alle Jus runterholen und sich dann noch mit der restlichen Munition die übrigen Me-109 vornehmen.

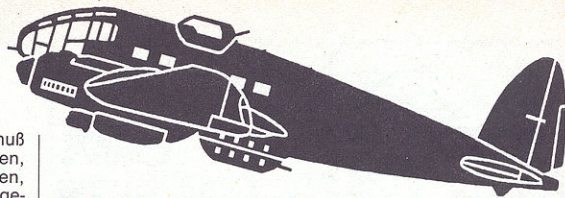
Achtung, am Schluß gibt es noch mal zwei Me-109 Nachschub.

4. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
He-111: 1
Ju-88: 4
Me-109: 3

In dieser Mission muß man noch von einem Flugplatz abheben, der dann sofort von fünf Bombern angegriffen wird. Gleich am Anfang muß man auf eine He-111 zuhalten und sie um jeden Preis abschießen. Gebt ihr alles was ihr habt.

Dann kümmert Euch gleich um den nächsten Bomber, eine Ju-88. Jetzt ist die Gefahr erstmal gebannt, kümmert Euch in dieser kurzen Zeitspanne um die Me-109. Dann schießt auf die drei Ju-88, die noch kommen. Manchmal muß man auf sie ziemlich lange warten, wie auch auf die letzten zwei Me-109.

Vorsicht: Bei dieser Munition geht einem schnell die Munition aus, da die Bomber eine



ganze Menge Schüsse einstecken. Aber zum Glück wird man von einer Spitfire unterstützt.

5. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Ju-88: 5
Me-110: 2-4

In dieser grafisch besonders schönen Mission muß man bei Dämmerung mit einer zweiten Spitfire abheben und sofort Kurs auf zwei Ju-88, die Schiffe bombardieren wollen, nehmen und sie vernichten. Dann kann man sich um die zwei Me-110 kümmern, von denen man möglichst wenig Treffer einstecken sollte. Nun nimmt man Kurs auf drei Ju-88, die sehr hartnäckig im Dreierverband fliegen. Abschließen! Manchmal leisten einem auch noch zwei Me-110 Gesellschaft, was die Sache natürlich nicht vereinfacht.

Achtung: Bei dieser Mission muß man die Munition vor allem für die Bomber aufheben, außerdem kann man bei dieser Mission nicht selten die Morgendämmerung aus der Sicht eines Fallschirmspringers betrachten.

6. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-109: 4
Ju Stuka: 12

In dieser Mission werden zwei Flugplätze von einem Dutzend Ju Stukas angegriffen, die zu aller Verschwendung auch noch 4 Me-109 als Begleitschutz haben. Man muß sich am Anfang sofort um die ersten Jus kümmern. Seinem Kumpel sollte man jetzt helfen, die ersten zwei Me-109 auszuschalten. Dann muß man sofort sich auf die aus N-E kommenden Jus stürzen. Dann schlägt man schon mal eine Bresche in die nächste Stukareihe, zermalmt die restlichen zwei Me-109 und kann nun in aller Ruhe die restlichen Jus abschließen.

Achtung: Manchmal besteht der Begleitschutz nur aus Me-110 oder wird von solchen unterstützt. Bei dieser Mission steht man andauernd unter Zeitdruck, da man andauernd Ju Stukas abschließen muß, die ihrem Ziel schon sehr nahe sind.

7. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 3
Me-110: 4
Do-17: 2

In dieser Mission wird man sogar von drei Spitfire unter-

stützt. Gleich am Anfang muß man zwei Me-110 abschließen, die vorhaben, den Flughafen, von dem man kurz zuvor abgehoben ist, zu bombardieren. Nun kümmert man sich um mindestens eine von den übrigen Me-110 (d. h. man schießt sie ab). Jetzt sofort Kurs auf die zwei Bomber nehmen und abschließen (am besten mit "deflection shot" abschließen, sonst können Euch die Schützen ziemlich gefährlich sein).

Achtung: Bei dieser Mission steht man am Anfang mal wieder unter Zeitdruck, die zwei Me-110 abzuschließen, doch dafür kommt man hier mit der Munition gut aus, wenn man sie sich gut aufhebt.

Nur bei den zwei großen Bombern sollte man Munition nicht sparen.

8. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-110: 6
Me-109: 8

In der letzten von den acht Spitfire-Missionen muß man am "Adler Day" einen Angriff von sechs Me-110-Jägern/Bombern auf eine Radarstation vereiteln. Die Bomber werden dazu noch von acht Me-109 begleitet. Gleich am Anfang sollte man zwei Me-109 angreifen und anschließend sofort die Dreiergruppe von Me-110 ausschalten. Nun sollte man die restlichen Bomber abschließen und von ihnen nur ablassen, wenn ein Jäger genau hinter einem sitzt oder in einer anderen guten Abschußposition ist. Auch sollte man immer der zweiten Spitfire helfen, da sie einem manchmal in dieser Mission gute Dienste erweisen kann.

Achtung: In dieser Mission wird man schnell abgeschossen, und die Munition wird auch schnell knapp. Aber man sollte sich trotzdem auf die Bomber konzentrieren und so viele wie möglich abschließen.

Hurricane:
1. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Do-17: 1
Ju-88: 1

In der ersten Hurricane-Mission fällt vor allem positiv auf, daß die zwei Bomber keinen Begleitschutz haben. Dafür hat man sogar noch eine zweite Hurricane als Hilfe zur Verfügung. Am Anfang muß man noch von einem Flugplatz abheben, der dann gleich darauf von zwei Bombern zerstört wird. Am Anfang wird man zu-

erst nach den Bombern suchen; deshalb gleich nach dem Start einen Salto nach oben machen, schon hat man den ersten Bomber im Fadenkreuz. Draufballern, was das Zeug hält, man muß ihn unbedingt runterholen. Dann sollte man sich sofort den nächsten Bomber greifen, der gleich danach kommt.

Achtung: Der einzige ernstzunehmende Feind in dieser Mission ist die Zeit.

2. Schwierigkeit: leicht
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 3
Me-109: 4

Diese Mission, die vom Sinn her der zweiten Spitfire-Mission gleicht, ist einfach. Am Anfang sollte man die Maschine mit der orangefarbenen Spitze ausschalten, da sie den anderen zwei Hurricanes sehr gefährlich werden kann. Nun ist es recht einfach, die restlichen verbleibenden Me-109 auszuschalten. Folgende Taktiken kann man in dieser Mission gut anwenden: 1. Man kann hier die Hälfte der Gegner durch Frontalangriffe ausschalten. 2. Man kann, wenn feindliche Flugzeuge genau hinter einem sitzen, schnell ganz steil steigen (auf die Sonne zu), und fast immer, wenn man nach einiger Zeit nach unten zieht oder wenn man "Stallt", hat man den Feind genau im Fadenkreuz.

3. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-109: 6
Do-17: 3

In dieser Mission sollte man als erstes den ersten Verband von Me-109 (2 Stück) unbedingt abschließen. Dann nimmt man sofort Kurs auf die Bomber, die hartnäckig im Dreierverband fliegen. Die erste sollte man schon im Frontalangriff mindestens anschießen, die anderen zwei sollte man von hinten und von der Seite erledigen. Spart nicht mit Munition, wenn Ihr sie in einer guten Abschußposition habt.

Am besten erledigt man sie, wenn man einige 100 Fuß über ihnen ist und sich dann von oben auf sie herunterstürzt und sich zum Schluß noch hinter sie setzt. Die Jäger sollten Euch nicht allzuviel stören. Wendet einfach Taktiken an, die unter "Jäger" beschrieben werden.

4. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-109: 3
Ju-88: 3

Bei diesem Auftrag muß man einen Angriff von Bombern (Ju-88) auf einen Convoy verhindern. Man wird dabei noch von einer zweiten Spitfire unterstützt. Jeder Bomber wird noch von einer Me-109 als Begleitschutz unterstützt. So heißt die Devise: Den Jäger möglichst schnell ausschalten und dann den Bomber vernichten. So geht man eine Gruppe nach der anderen durch, bis man alle drei vernichtet hat. Meistens wird aber trotz größter Bemühungen ein Schiff versenkt. Bei den Bombern sollte man oft einmal versuchen, wenn sie noch außer Reichweite sind, die Zeit schneller zu stellen (Taste "T") und sobald sie in Reichweite sind, wie wild draufzuballern.

Achtung: Bei dieser Mission können vor allem die Schützen der Bomber dem eigenen Flieger ziemlichen Schaden zufügen. Oft muß man sich auch entscheiden, wem man folgt. Im Zweifelsfall immer dem Bomber.

5) Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-110: 10
He-111: 2 bis 3

In dieser Mission muß man einen Angriff von Bombern auf eine Fabrik verhindern. Doch dies ist fast unmöglich zu schaffen, da die Me-110, die auch Bomben abwerfen können, sehr gut bewaffnet sind und einem die Munition sehr schnell knapp wird. Doch mit etwas Glück kann man es trotzdem schaffen. Am Anfang sollte man sofort Kurs auf zwei Me-110 nehmen, die in E liegen. Sie sollte man durch einen Frontalangriff sowie mit einem Salto zerstören. Dann nimmt man Kurs auf das nächste Paar und zerstört es auch. Nun sollte man sich mit der übriggebliebenen Munition um die Bomber kümmern und dann die restlichen Me-110 abschließen.

6. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-110: 10

In dieser Mission muß man einen Angriff auf sein "Home Airfield" verhindern. Die Bomber, es sind diesmal Me-110, sind noch recht weit von ihrem Ziel entfernt, und man hat et was mehr Zeit als sonst.

Gleich am Anfang sollte man sich um zwei Me-110 kümmern, die 2 Meilen nördlich vor einem fliegen. Frontalangriffe sind nicht zu empfehlen, da man dadurch ziemlich viele Abschüsse bekommt. Lieber sofort nach oben ziehen, sobald die Gegner anfangen zu schießen und kurz vorm "Stall" einen Salto machen und die Gegner so von hinten überraschen.

Achtung: Bei dieser Mission sollte man Munition sparen und beachten, daß die Me-110 einen Reargunner haben. Daher sollte man öfter mal von oben und von der Seite angreifen.

7. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-109: 2
Ju 87 Stuka: 12

In dieser kaum zu schaffen den Mission, d. h. ohne daß ein Schiff versenkt wird, wird man glücklicherweise noch von einer zweiten Hurricane unterstützt, der man aber oft helfen muß, wenn man sie heil durchbringen möchte. Am Anfang sollte man auch eine Dreiergruppe von Ju Stukas nehmen und mindestens einen in einem Frontalangriff zerstücken. Die restlichen werden auch abschießen und dann gelingt es einem mit etwas Glück noch eine Me-109 runterzuholen, wobei sich zwei davon in das Geschehen eingeschaltet haben. Damit tut man seinem gestreßten Kollegen einen großen Gefallen, wartet aber nicht, bis man die Blumen bekommt, sondern eilt schnell den Schiffen zur Hilfe, denen drei Stukas schon gefährlich nahe gekommen sind. Nun beseitigt man diese und wenn man das geschafft hat, ohne daß ein Schiff getroffen wurde, darf man sich schon einmal auf eine satte Missionsscore freuen. Nun aber noch den restlichen Stukas mit

einigen kleinen Kugeln die Flügel beschweren und sie so zur vielleicht etwas unsanften Landung zwingen.

Achtung: Diese Mission ist sehr schwer, aber man sollte nicht gleich nach dem ersten Fehlschlag verzweifeln, sondern es noch mal probieren. Es kommt eben nur auf das richtige Timing an!

8. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-110: 3
Do-17: 3 bis 4

In der letzten Mission von den Hurricanemissionen muß man einen Flugplatz von 3 bis 4 feindlichen Bombern schützen. Als erstes sollte man aber Kurs auf zwei Me-110 nehmen, die aus Süden auf einen zu kommen. Man schaltet sie in der bewährten Frontalangriff-dann-Salto-Masche aus. Anschließend sofort Richtung Ost auf den ersten Bomber zu. Von der Me-110 sollte man sich nicht überraschen lassen. Nun schaltet man noch die restlichen zwei Bomber aus, wobei

einem eine zweite Hurricane dabei hilft.

Achtung: In dieser Mission sollte man eigentlich gerade mit der Munition auskommen. Das einzige, was einem häufig Probleme bereitet, ist die Damage. Man sollte deshalb die Me-110 möglichst von der Seite angreifen.

Bf 109

1) leicht
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 1
2 Do: 2
Hurricane: 6

In dieser Mission muß man, wie in fast allen Bf-109-Missionen, Bomber bei ihrem Angriff auf Bodenziele beschützen. In dieser Mission bombardieren Eure Bomber Schiffe im Kanal. Ihr solltet Euch gleich am Anfang um eine Gruppe von Hurricanes kümmern, die von NW kommen. Nun schließt Ihr noch die nächste Gruppe ab und kreist anschließend um die Bomber und schützt sie vor den nahenden restlichen zwei Hurricanes.

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!

TITEL: PP 7	C-64 (C)	C-64 (D)	AMIGA	ST	PC	IACHTUNG!
Arhheads (It came 2.)	29,90	39,90	39,90	54,90	69,90	BESTELLUNGS VOM: 19.6./25.6./5.7.
Castle Master dt.	69,90	74,90	74,90	-	74,90	VERSANDKOSTEN FREI!
Champions of Krynn dt.	-	-	54,90	-	-	VERSAND-TELEFON (06196/62467)
Chronoquest 2 dt.	29,90	39,90	74,90	54,90	54,90	MO.-FR.: 14-21 UHR
Dun Duns 3 dt.	29,90	39,90	54,90	54,90	54,90	SA.: 9-14 UHR
Eura Mistress of dt.	39,90	49,90	69,90	69,90	74,90	Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern!
F. Manager World Cup	29,90	39,90	54,90	54,90	54,90	System angeben
Impossible dt.	29,90	39,90	54,90	54,90	54,90 WORLD OF WONDERS HÖHENSTRASSE 31 6231 SCHWALBACH
Italia 1990 dt.	39,90	49,90	69,90	69,90	74,90	
Invasioe dt.	29,90	39,90	54,90	54,90	54,90	
Klax dt.	29,90	39,90	49,90	69,90	109,90	
Laissez Sult Lary 3	-	-	a.A.	a.A.	79,90	
Loom	-	-	a.A.	a.A.	79,90	
Midwinter kompl. dt.	-	-	74,90	74,90	84,90	
Pinot dt.	-	49,90	69,90	69,90	74,90	
Railroad Tycoon	-	-	79,90	79,90	84,90	
Their Finest Hour	29,90	39,90	64,90	64,90	79,90	
Tarzan dt.	-	69,90	74,90	74,90	79,90	
Ultima 5	-	-	a.A.	a.A.	84,90	
Ultima 6	-	-	69,90	69,90	-	
Warhead dt.	-	-	69,90	69,90	-	

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage
VERSANDKOSTEN: NM + 6,00 DM, VK. + 4,00 DM.
PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

ATARI-LYNX
Grundgerät: 490,-

→ TÄGLICH
NEUHEITEN!

★★★★ ACHTUNG SUPERPREISE ★★★★★ ★★★★ NEUMANN & KATSOUGRIS ★★★★★

	AMI	ST	C-64	PC		AMI	ST	C-64	PC
Castle Master	59	a.A.	-	-	Rings of Medusa	59	63	45	-
Elvira	79	79	-	99	Sim City	65	-	49	69
E.S.S.	68	68	-	99	Starlight I	73	-	43	65
F29 Retailator	64	-	-	-	Test Drive II	70	-	47	73
Indiana Jones III	68	69	-	79	Tie Break	63	65	-	-
Italy 90	69	69	53	69	TV Sp. Football	79	-	55	79
Klax	59	59	a.A.	a.A.	Ultima III	59	-	53	69
Larry III	99	99	-	109	Ultima IV	69	68	53	69
Maniac Mansion	68	69	59	73	Ultima V	78	78	73	78
Midwinter	69	69	-	69	Xenomorph	68	69	-	79
Player Manager	59	59	43	-	X-Box	95	98	-	-
Rainbow Island	59	49	39	-	Zak McKracken	69	69	58	73

Andere Spiele auf Anfrage oder einfach
Kostens Liste anfordern bei:
Neumann & Katsougris
Postfach 700142
4600 Dortmund 70

Rufen Sie uns an, von 0-24 Uhr
unter der Ruf-Nr.:
0231/619951
oder schreiben Sie uns
(Adresse siehe links)

★★★ Wir überzeugen durch unsere Preise ★★★

Software Kühn

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
688 Attack Submarine	DT	SIM	*67,95	67,95	
Action Fighter	DT	ACK	57,95	57,95	37,95
Adventures 4 Spiele	kom.DT	SAM	72,95	72,95	
Blue Angel 69	DT	STR	54,90	54,90	36,95
Castle Master	DT	ADV	69,95	69,95	42,95
Chace HD	DT	SIM	42,95	52,95	32,95
Champion of Krynn	DT	SPD	39,95	39,95	29,95
Cross Attractions	DT	SIM	67,95	67,95	
Cypherball	kom.DT	ADV	*56,95	*56,95	*42,95
Drakillon	kom.DT	ROL	*69,95	*69,95	
Dyer 07	DT	ACK	49,95	49,95	35,95
F-29 Retailator	DT	SIM	67,95	67,95	
Final Command	DT	ADV	*67,95	*67,95	
Full Metal Planet	DT	ACK	67,95	67,95	
Great Courts Tennis	DT	SPO	67,95	67,95	57,95
Gunslip	DT	SIM	71,95	71,95	48,95
Hard Drivin	DT	SIM	44,95	44,95	39,95

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
Hilaster	kom.DT	ROL	69,95	69,95	59,95
Hostages	DT	ACK	62,95	62,95	39,90
Imperium	DT	HAN	*67,95	*67,95	
Indiana Jones	kom.DT	ADV	67,95	67,95	
Iron Lord	DT	ADV	63,95	63,95	*49,95
Ivanhoe	DT	ACK	69,95	69,95	
Kick Off	DT	SPO	46,95	48,95	43,95
Klax	DT	GES	*50,95	*50,95	*39,95
Kult	kom.DT	DT	67,95	67,95	56,95
Lupo	DT	STR	*71,95	*71,95	
Maniac Mansion	DT	ADV	67,95	67,95	56,95
Midwinter	kom.DT	STR	68,95	68,95	
Milostons Compilatio	DT	HAN	63,95	63,95	52,95
Mr. Hell	DT	ACK	69,95	69,95	42,95
New Zealand Story	DT	GES	55,95	67,95	42,95
Nord & South	DT	STR	62,95	62,95	
Onix-Play Basketball	kom.DT	HAN	54,95	54,95	40,95
P-47 Thunderbolt	DT	ACK	67,95	67,95	42,95
Pirates!	DT	ADV	69,95	69,95	54,95
Player Manager	DT	SPO	59,95	59,95	

C-64 Schachcomputer komplett deutsch 159,- The Final Chesscard

SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
Pool of Radiance	E	ROL	*67,95	*67,95	67,95
Rainbow Islands	DT	DT	54,95	67,95	42,95
Rick Dangerous	D	GES	67,95	67,95	39,95
Rings of Medusa	E	HAN	*69,95	*66,95	*46,95
Rock'n Roll	DT	DT	*67,95	*67,95	*42,95
Sherman M4	E	SIM	*67,95	*67,95	
Silkworm	DT	ACK	53,95	53,95	
Sim City	kom.DT	ADV	67,95	67,95	49,95
Sir Fred	DT	STR	*79,95	*66,95	
Their Finest hour	DT	SIM	*74,95	*74,95	
Time of Lore	kom.DT	DT	54,95	54,95	39,95
Tower of Babel	DT	STR	*67,95	*67,95	
Ultima 5	E	ROL	75,95	77,95	65,95
Weird Dreams	DT	SPO	*69,95	*69,95	49,95
Window Wizard	DT	ACK	49,95	49,95	32,95
X-out	DT	ACK	57,95	57,95	39,95
Xenomorph	ACK	ACK	67,95	67,95	
Zak McKracken	kom.DT	ADV	66,95	66,95	53,95

ACK = Action, STR=Strategie, ROL = Rollen, SPO = Sport, SIM = Simulation, HAN = Handel, GES = Geschicklichkeit, ADV = Adventure, E = Englisch, MOD = Modul, SAM = Sammlung

Ihre Bestellschrift: **Software Kühn** Postfach 1331 5608 Radervormwald

Tel. 02195/7637 bis 15.00 Uhr Annahmestunden ab 15.00 Uhr persönlich

Versand per Vorkasse (BarV-Scheck 5,-) Versand per Nachnahme 7,- (Tritimer u. Preisänderungen vorbehalten)

Die mit * gekennzeichneten Spiele können schon eingefroren sein. Rufen Sie doch einfach mal an.

Joysoft



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

DRAGON-FLIGHT

Das Rollenspiel der Superlative ist endlich da.

Amiga	74.90
Atari ST	74.90
MS-DOS	84.90

MS-DOS VERSPIELT

Budokan	69.90
Dragon Strike	69.90
Face Off	79.90
Flight IV dtsch	159.00
Jack Nicklaus Golf	64.90
Loom engl.	64.90
Might & Magic II	69.90
Powerboat	64.90
Railroad Tycoon	89.90
Sorcerian	105.00
Sound Blaster (Musik-Karte)	498.00
Ultima VI	84.90
Wayne Gretzky Hockey	69.90
Wolfpack	69.00

LEGEND OF FAIRHAIL

Das sagenhafte Fantasy-Spiel, leider mit neuem Preis.

Amiga *	79.90
Atari ST *	79.90
MS-DOS *	79.90

HEIBE VORANKÜNDIGUNGEN

(alle hier genannten Titel noch nicht lieferbar)

Centurion, Def. of Rome (MS-DOS)	69.90
Dan Dare III (Amiga, ST)	54.90
Dan Dare III (MS-DOS)	69.90
Dan Dare III (C 64)	39.90
Emily H. Int. Soccer (Amiga, ST)	69.90
F-15 Stealth Fighter (Amiga, ST)	69.90
Fire & Brimstone (Amiga, ST)	69.90
Final Command (Amiga)	69.90
Final Command (ST)	59.90
Khalaan (Amiga, ST, MS-DOS)	69.90
Sonic Boom (Amiga, ST)	64.90
Xenomorph (C 64)	39.90

Joysoft finden Sie in...

Köln 41
Gottsweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56
Unsere Schalt- und Versandzentrale
Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Anwender-Soft' weiß (fast) immer Rat
Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

AMIGA-SOFT

Champions of Krynn	79.90
Chronoquest II	74.90
Eivira	74.90
Gravily	64.90
Hammerfest	64.90
Heavy Metal	64.90
Hot Rod	64.90
Impossible	49.90
Intern. Champ. Wrestling	49.90
Knights of Legend *	74.90
Ninja Spirit	64.90
Pirates!	69.90
USS John Young	64.90
Warhead	69.90

PROJECTYLE

Ein neuer Hammer im Sportspielbereich von Electronic Arts.

Amiga	69.90
Atari ST	69.90
MS-DOS *	69.90

FUTTER FÜR ATARI ST

Castle Master	69.90
Chronoquest II	74.90
Gravily	64.90
Hot Rod	64.90
Imperium *	69.90
Impossible	49.90
Italy 1990 (Codemasters)	19.90
Italy 1990 (US GOLD)	64.90
Midwinter	69.90
Ninja Spirit	64.90
Sherman M4	69.90
Tie-Break *	74.90
Toyotas	59.90
Warhead *	69.90

ATARI LYNX

Die tragbare Videokonsole mit farbigem LCD-Bildschirm!

Grundgerät (ohne Netzteil)	385.00
Grundgerät mit Netzteil und Spiel	449.00
Blue Lightning	68.00
Gates of Zeldoon	68.00
Chip Challenge	68.00
Gauntlet III	95.00

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.
Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden.

Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Fax: 02 21 - 44 71 61

2) mittel
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 2
Bf 110: 4
Spitfire: 6

Hier möcht Ihr vier Bf-110-Bomber beschützen, die eine Radarstation angreifen. Zu Beginn der Mission solltet Ihr Kurs auf zwei Spitfire nehmen, die westlich fliegen. Nun sofort Kurs Ost und die nächsten Spitfire ausschalten, die den Bombern schon ziemlich nahe gekommen sind. Immer an den Bombern dranbleiben und sich nicht verleiten lassen, sich wegen einer Spitfire weit von den Bombern zu entfernen. Mit der 20-mm-Kanone sollte man nur schießen, wenn man den feindlichen Jäger genau im Fadenkreuz hat. Aber Achtung, oft steigen die Jäger gerade oder weichen aus, wenn man das Feuer eröffnet.

Achtung: Bei dieser Mission sollte man sparsam mit der Munition umgehen.

3) mittel
Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 9
4 Bf 109: 4

Nun wieder etwas Abwechslung, da man hier keine Bomber schützt, sondern drei Bf 109 verteidigt, die von neun Spitfire angegriffen werden. In dieser Mission sollte man Frontalangriffe vermeiden. Lieber sofort steigen, wenn die feindlichen Flugzeuge anfangen zu feuern und sich dann durch einen Looping hinter sie setzen.

Achtung: In dieser Mission sollte man am besten um die eigenen Flugzeuge kreisen, da sie erstaunlich verletzlich sind. Wenn man nicht aufpaßt, hängt bald ein Bf-109-Pilot am Fallschirm.

4) schwer
Insgesamt in der Luft:

He 111: 2
Bf 109: 2
Hurricane: 14

Zurück zum Alltag: Bomber beschützen! Diesmal muß man zwei He-111-Bomber gegen Hurricaneangriffe verteidigen. Die Bomber wollen den Flugplatz Kenley zerbomben. Da die Gegner sehr zahlreich vorhanden sind — insgesamt 14 Hurricanes — muß man sich teuflich in acht nehmen. Man sollte sich zuerst um die beiden Hurricanes kümmern, die sieben Meilen NW fliegen.

Dann ist es egal, welche Gruppe man sich als nächstes schnappt. Man sollte aber immer in der Nähe der Bomber bleiben und um sie kreisen. Wenn man eine Hurricane

sieht, die in Schußweite ist, ruhig hinterhersehen.

Achtung: Bei dieser Mission geht einem fast alles aus: Munition, Lust, Fuel und auch die Übersicht. Man sollte sich daher oft mit dem Rundumblick etwas Übersicht verschaffen.

5) mittel
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 2
Spitfire: 12

In dieser recht einfachen Mission muß man ein Spitfire-Top-Ace-Geschwader in seine Einzelteile zerlegen. Diese Mission gleicht sehr der 2. Spitfiremission, der Unterschied ist nur der, daß man jetzt für die andere Seite fliegt. Bei dieser Mission sollte man sich zuerst die zwei Spitfire im SSW vornehmen. Dann sollte man sich um seinen Freund kümmern, der in ziemlich Schwierigkeiten ist. Wenn man selber Probleme hat, sollte man sich natürlich erst um sich kümmern. Das lästige in dieser Mission ist, daß man langsamer als die Gegner ist, vor allem wenn man angeschossen ist. Hier sollte man ausnutzen, daß die Gegner langsamer werden, wenn sie steigen oder in die Kurve gehen.

Achtung: Mit Munition sparen und die 20 mm nur einsetzen, wenn der Gegner sicher vor einem im Fadenkreuz sitzt.

6) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 10
Ju 88: 3
Bf 109: 1

In dieser Mission machen hauseigene Bomber einen Angriff auf eine Radarstation. Man sollte als erstes die Spitfiregruppe im WSW angreifen. Einen Frontalangriff sollte man möglichst aus dem Weg gehen. Dann schwenkt man sofort nach NNE und greift sich die nächste Truppe. Nun umkreist man die Bomber und zerstört Spitfire, die alzu frech werden. So kann man die Bomber recht gut bis zu ihrem Ziel durchbringen. Nachdem sie ihre Bomben abgeworfen haben, kann man sich weiter von ihnen entfernen. Man sollte darauf achten, daß man nicht über England abgeschossen wird, da man sonst in Gefangenschaft gerät. Sobald die Damageanzeige in den roten Bereich kommt, sofort zur Küste abdröhen.

Achtung: In dieser Mission wird einem schnell, wie sollte es auch anders sein, die Munition knapp. Sparen und nur

schießen, wenn man ganz sicher ist.

7) schwer

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 8

Bf 109: 1

Ju Stuka: 6

In dieser Mission muß man sechs Stukas bei ihrem Bombenangriff auf zwei Flugplätze begleiten. Es ist sehr schwer, da die Stukas zwei verschiedene Gruppen bilden und man aber immer nur bei einer Gruppe bleiben kann. So sollte man nur zuerst bei einer Gruppe (NNE) bleiben und die sehr gut beschützen. Nicht wie ein Wilder zwischen beiden Gruppen hin und her fliegen und sich immer wieder andere Spitfire vornehmen. Nachdem die Gefahr bei der ersten Gruppe gebannt ist, sofort zur anderen fliegen und ihr helfen. Oft ist aber nur noch eine Maschine übriggeblieben.

8) schwer

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 12 (viel Spaß)

Bf 110: 3

Bf 109: 2

Hier habt Ihr als Auftrag Eure Bf-110-Bomber zu schützen. Auch hier ist es schwer, die

Übersicht über alle Maschinen zu behalten. Ihr solltet zuerst nach NNE fliegen und dort die Spitfires ausschalten. Dann geht's zurück nach Westen, um dort wieder zwei Spitfires abzuschießen. Aber Achtung, man sollte immer die linke Fluggruppe im Auge behalten (dort fliegen zwei Bf 110). Wenn Ihr glaubt, es sei schon alles vorbei, fängt es erst richtig an. Auf Eurem Rückweg könnt Ihr das Design von vielen Spitfires bewundern. Also am Anfang mit Munition sparen.

Bf 110

1) sehr leicht

Insgesamt in der Luft:

Hurricane: 5

Bf 110: 1

Ju 88: 2

Diese erste Mission sollte selbst für recht unerfahrene Bf-110-Piloten keine Schwierigkeiten sein. Am Anfang seid Ihr noch etwas von den zwei vor Euch liegenden Bombern (Ju 88) entfernt — sofort Kurs auf sie nehmen und direkt auf sie zufliegen. Auf keinen Fall Kurs auf die im NNE fliegenden Hurricanes nehmen. Wenn Ihr bei den Bombern seid, immer um sie kreisen und die Hurri-

canes abschießen. Den Heckschützen auf Automatik stellen, denn Ihr braucht ihn nie.

Achtung: Da diese Mission sehr leicht ist, gibt es auch entsprechend wenige Punkte.

2) leicht

Insgesamt in der Luft:

Hurricane: 8

Bf 110: 2

Nun mal wieder zu der typischen "zweiten Mission", die bei jedem Jäger den gleichen Sinn hat. Man soll mit einem zweiten Flugzeug seines Typs eine feindliche Jägerstaffel ausschalten. Als erstes sollte man sich um die 2 Hurricanes im SW kümmern. Dann fliegt man zu seinem Commander zurück und schützt ihn vor feindlichen Angriffen. Wenn man ihn lebend durch das Spiel bringen will, muß man sehr gut auf ihn aufpassen. Den Heckschützen könnt Ihr ruhig auf Automatik stellen; wenn Ihr ihn aber von Hand bedient, schafft Ihr schneller einen Abschub.

Achtung: Man sollte in dieser Mission nicht die Kanzel verlassen, um mit dem Heckschützen zu schießen, wenn man gerade eine andere Hurri-

cane im Fadenkreuz hat. Spart in dieser Situation nicht mit der 20-mm-Munition. Am Anfang stürzen sich erst alle Gegner auf den Kommandanten, so könnt Ihr unbelligig auf Jagd gehen.

3) sehr schwer

Insgesamt in der Luft:

Hurricane: 12

Bf 110: 1

In der dritten Mission sollt Ihr eine Radarstation angreifen. Sofort nach dem Start auf Kurs WNW gehen und die Radarstation genau anpeilen. Nicht höher als 2000 Fuß gehen und den Heckschützen auf Automatik stellen. Während des Flugs betätigt Ihr Euch als "Rattenfänger", denn immer mehr Spitfires sammeln sich hinter Euch an. Auch starten, kurz bevor Ihr die englische Küste erreicht, noch zwei Jäger und nehmen wie schon übliche vorher Kurs auf Euch. Manche könnt Ihr mit einem Frontalangriff ausschalten. Ihr solltet Euch aber nicht auf dem Weg zu Eurem Ziel ablenken lassen, indem Ihr Euch mit feindlichen Hurricanes Gefechte liefert. Erst wenn Ihr die Bomben geworfen habt (man

Telefonische
Bestellung
(02 41)
53 31 31



IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

C 64 Disk

	DM
NORDIC Power Cart. dt.	129,—
Börsenfieber dt.	54,95
Champions of Krynn dt.	74,95
Cloud Kingdoms dt.	46,95
F-16 Combat Pilot dt.	64,95
Footb. Mgr. World Cup dt.	46,95
Haevy Metal dt.	54,95
Hammerfist dt.	46,95
Italy 1990 dt.	54,95
Milestones (4 Spiele) dt.	54,95
Ninja Spirit dt.	46,95
TV Sports Football dt.	59,95
U.S.S. John Young dt.	32,95
L.A. CRACKDOWN s.v.	14,95
MYTH s.v.	14,95
PAC MANIA s.v.	14,95
TUSKER s.v.	14,95

s.v. = solange der Vorrat reicht

AMIGA

	DM
Disksafe Viruskiller	49,—
NORDIC Cartridge	a.A.
Turbo Print Prof.	188,—
X-Copy 2.1 mit Hardware	69,—
688 Attack Sub dt.	79,95
Cloud Kingdoms dt.	79,95
Dragon's Breath dt.	89,95
Emerald Mine 3 Prof. dt.	26,95
Elvira dt.	89,95
F-29 Retaliator dt.	79,95
Footb. Mgr. World Cup dt.	59,95
Italy 1990 dt.	79,95
Midwinter dt.	79,95
Pirates dt.	79,95
Tennis Cup dt.	79,95
Ultima V	84,95
Wall Street Wizard dt.	64,95

dt. = deutsche Anleitung

Atari ST

	DM
Dragon Flight dt.	89,95
Footb. Mgr. World Cup dt.	59,95
Italy 1990 dt.	79,95
Windscape Collection	79,95
Ultima V	84,95

IBM

	DM
SOUNDBLA. MUS. CARD	498,—
AD LIB Music Card	398,—
Conquest of Camelot	124,95
Midwinter dt.	84,95
Loom dt.	74,95
Pipe Mania dt.	79,95
Rings of Medusa dt.	79,95
Tracon 1	109,—
Ultima VI	109,—
Wolfpack dt.	109,—

dt. = deutsche Anleitung

TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von
9.00-13.00 Uhr oder
auf Anrufbeantworter
von 13.00-9.00 Uhr.
Versand erfolgt per
Nachnahme, ab
DM 150,— Porto frei.
Fordern Sie umgehend
unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an.
Jegliche Anwender-
software auf Anfrage
lieferbar.
Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen
Goerdelerstr. 38

LADENVERKAUF

Mo.-Fr. 9.00-18.30
Mi. 14.00-18.30
Sa. 10.00-14.00



sollte alle auf einmal auf eines der Gebäude werfen), seid Ihr von dieser Pflicht befreit. Nun könnt Ihr den Jägern so oft nachsetzen, wie Ihr wollt. Ihr solltet aber schon mal Kurs auf den Heimatflughafen nehmen.

Bei dieser Bombermission steht Ihr alleine da. Also laßt Euch nicht auf lange Schiebereien ein.

4) sehr schwer

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 13

Bf 110: 1

Hier sofort mit Vollgas auf den Flughafen zufliegen (WNW) und den Heckschützen auf Automatik stellen. Seht zu, daß Ihr mit Höchstgeschwindigkeit fliegt (notfalls kurz den Autopiloten einstellen und: vor allem nie steigen!). Wenn Ihr den Flugplatz erreicht, sind noch zwei Spitfires auf dem Rollfeld, die Ihr beide in einem Frontalangriff mit der 20-mm-Kanone abschießt. Nun dreht Ihr noch eine Runde und werft dann die Bomben auf das rot-weiße Gebäude ab. Nun versucht Ihr mit der restlichen Munition so viele Spitfires wie möglich abzuschießen, aber wenn die Damage in den roten Bereich gekommen ist, sofort Kurs auf die Küste nehmen.

Hinweis: Nachdem man seine Bomben abgeworfen hat, sollte man den Heckschützen ausschalten, da er sonst zu schnell die Munition verjubelt. Lieber mal selber in einer kritischen Situation den Heckschützen bedienen.

5) sehr schwer

Insgesamt in der Luft:

Spitfires: 15

Bf 110: 3

Eine nicht gerade leichte Mission erwartet Euch unter der vielversprechenden Nummer fünf. Hier müßt Ihr mit Eurer Bf 110 einen Flughafen bombardieren und Euch gleichzeitig gegen eine Vielzahl von Gegnern verteidigen. Als erstes sofort Kurs auf ein Bombenziel nehmen (am besten die große, mittlere Halle). Nun kehrt Ihr sofort um und versucht Eure Freunde aus der eigenen Dreiergruppe zu erreichen. Kreist um sie und schießt die angreifenden Hurricanes ab. Den Heckschützen auf Automatik lassen, da er in dieser Mission nur auf dem Rückflug gebraucht wird. Wenn Ihr nur noch zirka 200 Schuß habt, solltet Ihr nach Hause abdrehen, was Ihr mit Mühe und Not erreichen könnt.

Achtung:

Bei dieser Mission mit Munition sparen.

6) mittel

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 4

Hurricane: 6

Bf 110: 2

Der Anfang der Mission macht richtig Spaß: Sofort den Motor aufdrehen und direkten Kurs auf Kenley nehmen. Dort seht Ihr schon von weitem, wie zwei englische Flugzeuge gemütlich am Boden kreisen. Gegen die Regel solltet Ihr einmal hier Eure Bomben vergessen und die Flugzeuge mit der 20-mm-Kanone beharken. Aber nicht zu früh schießen. Es ist nicht schwer, beide Flugzeuge in einem Angriff zu zerstören. Nur aufpassen, daß man nicht zu tief fliegt und dann abstürzt. Nun befindet Ihr Euch in einer nicht schlechten Position für Euren Bombenangriff. Zerstört am besten das Hauptgebäude und nehmt dann Kurs auf die andere Bf 110, um ihr zu helfen.

7) mittel

Insgesamt in der Luft:

Hurricanes: 8

Bf 110: 2

Do 17: 2

Nun mal etwas ganz Neues: Erst bomben, dann schützen. In dieser Mission müßt Ihr einen Konvoi bombardieren und dann noch zwei Do-17-Bomber beschützen, die das gleiche Bombenziel haben wie Ihr. Man sollte am Anfang gute Vorkarbeit leisten, indem man das erste Schiff versenkt. Da man sich am Anfang auf einer Höhe von zirka 4000 Fuß befindet, solltet Ihr auf 6000 steigen und genau auf das Schiff zufliegen (kurz Autopiloten anstellen). Nun einen Divebombenabwurf machen und dann sofort Kurs auf die DO-17 nehmen, die im SE vor einem fliegen. Nicht von den Hurricanes aufhalten lassen (manche kann man gut mit dem Heckschützen erwischen), sondern immer auf die Bomber zuhalten, sie umkreisen und jetzt die Hurricanes abschießen.

Achtung: Wenn die Bomber ihre Last abgeworfen haben, könnt Ihr ruhig eine Hurricane etwas länger verfolgen. Vorher solltet Ihr aber dicht bei den Bombern bleiben.

8) mittel

Insgesamt in der Luft:

Hurricane: 8

Bf 110: 1

Do 17: 3

Hier wieder der typische Begleitschutz für 3 Do-17-Bomber, die einen Flugplatz an der Ostküste Englands bombardieren. Als erstes sollte man die eine Hurricane im Westen durch einen Frontalangriff ausschalten (nicht zu tief fliegen) und Kurs auf NW nehmen. Hat man die auch ausgeschaltet, immer bei dem Bomber bleiben, der kurz vor dem Bombenabwurf steht. Nun kreist wie immer um den Bomber und zerstört die feindlichen Jäger. Auf den Rückweg werdet Ihr oft auch noch belästigt, was Euch keine Probleme bereiten sollte.

Achtung: In dieser Mission ist man weit von dem Heimatflughafen entfernt und man sollte deshalb nicht allzulange kreisen. Auf den Sprit achten!

Ju 87 Stuka

1) leicht

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 5

Bf 109: 2

Ju Stuka: 5

In der ersten Stukamission muß man einen Konvoi im Kanal bombardieren, was sehr einfach ist, da man von vier Stukas und zwei Bf 109 unterstützt wird. Man sollte gleich genau Kurs auf das erste Schiff nehmen und es mit seinem Dive zerstören (man muß alle Bomben auf einmal werfen). Wenn man es versenkt hat, beteiligt man sich etwas an dem "fröhlichen Spitfires-Aufmischen" und macht sich, wenn einem das Benzin oder die Munition ausgeht, ruhig auf den Rückweg.

2) mittel

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 5

Ju Stuka: 2

In dieser recht einfachen Bombermission wird man noch von einer zweiten Ju unterstützt, bei der Ihr am Anfang dranbleiben solltet. Hängt Euch hinter sie und schießt die Spitfires ab, die Euch angreifen. Mit etwas Glück erledigt Ihr einige im Frontalangriff. Ihr könnt natürlich auch die Spitfires verfolgen, was Euch aber wenig bringen wird, da sie deutlich schneller sind. Wie bei allen anderen Stukamissionen habt Ihr nur drei Möglichkeiten, um die viel schnelleren Gegner abzuschießen. Als erstes könnt Ihr sie durch einen Frontalangriff beschädigen (oder sogar zerstören) und sie dann noch mit dem Heckschützen bearbeiten. Sie als zweites mit dem Deflectionschot ab-

schießen, während sie gerade abdrehen. Oder als letzte Möglichkeit, wenn sie frontal auf Euch zufliegen, erst den Schützen ausweichen und dann hinter ihnen her fliegen (scharfe Kurve fliegen).

Wenn Ihr Euren Freund erfolgreich verteidigt habt, bleibt bei ihm und führt den Bombenangriff gemeinsam aus.

3) leicht

Insgesamt in der Luft:

Hurricane: 9

Ju Stuka: 3

Wer schnell ein Erfolgserlebnis haben möchte, sollte diese Mission fliegen. Hier kann man sein Bombenziel — ein Schiff — fast nicht verfehlen. So bekommt man immer um die 100 Punkte. Nur die unversehrte Heimkehr wird einem schwerfallen, da man auf seinem Rückweg von einigen Hurricanes "begleitet" wird. Doch am Anfang nimmt man sofort Kurs auf das erste Schiff (links) auf das man genau zufliegen sollte (mit Rundumblick überprüfen). Man kann den Flug am Anfang noch schön genießen, da keine Hurricanes angreifen. Erst wenn man in seinem Sturzangriff ist, wird man attackiert, weshalb man schon vorher den Reargunner auf Automatik schalten sollte. Wenn man schon unter 5000 Fuß ist, sollte man aber keinesfalls in die Reargunnerposition gehen, sondern sich nur auf seinen Angriff konzentrieren.

Die Bomben spätestens bei 1500 Fuß abwerfen und sich sofort auf den Rückweg machen. Den wird man aber nur schwer überleben, da sich etliche Hurricanes hinter einem festbeißen. Tip: Schießt öfter mal aus dem Cockpit.

4) schwer

Insgesamt in der Luft:

Spitfire: 8

Ju Stuka: 3

In dieser Mission bombardiert man mit zwei anderen Stukas den Lettingflughafen nahe der englischen Ostküste. Als erstes gibt es einen Überraschungsangriff von hinten: Eine Spitfire hat sich auf eine Meile genähert. Man bearbeitet sie mit dem Reargunner, bis der Pilot aussteigt. Nun nimmt man Kurs auf die zwei anderen Stukas und verteidigt sie gegen die Spitfireangriffe. Schießt die zwei am Boden fahrenden Spitfires am Lettingflughatz ab und zerbombt dann noch die übriggebliebene Halle.

Nächste Ausgabe geht's mit neuen Missionen und neuen Taktiken natürlich weiter.

HIGHScores

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

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten-Spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweißfoto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die

Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten

wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

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



Robin Meyersiek
fliegt leidenschaftlich gerne Spitfire



Hat überall seinen
Game Boy dabei:
Christian Weide

Tetris Gameboy: 164648 von Christian P.H. Weide, Hamburg
Licence to Kill Amiga: 96698 von Philipp Prüfer, Ganderkeese
Alien Crush PC-Engine: 55422500 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld
Toobin C 64: 738556 von Andre Imparato, Birkenfeld
Katakis C 64: 916480 von Thorsten Fritzel, Bad Nauheim
Life Force NES: 1272540 von Joachim Frevel, Zweibrücken
Rastan Sega Master: 26240 von Maik Kretzmann, Algermissen
Bloody Wolf PC-Engie: 425300 von Thomas Denk, Mühlheim
New Zealand Story Amiga: 199300 von Wolfgang Engels, Übach-Palenberg
IO C 64: 274260 von Franz Strele, Neu-Rum/Insbruck, Österreich
Forgotten Worlds Mega Drive: 10200000 von Horst Koerbel, Duolweiler
Their finest Hour MS-DOS: 3177 (Do-17) von Stefan Bihn, Duisburg
Tetris C 64: 15575 von Tian-Yaw Hsieh, Wien
Rock'n Roll Amiga: 392600 von Jürgen Schmenger, Bürstadt
Silkworm Amiga: 673100 (Heli) von Manuel Leonhardt, Wiesbaden
Their finest Hour MS-DOS: 4998 (Spitfire) von Robin Meyersiek, Meerbusch
Pirates C 64: 210 von Stefan Engel, Ehestorf
Crazy Cars C 64: 7959210 von Dieter Hudolin, Leoben — Österreich

Pirates C 64: 256 von Markus Leukert, Braunschweig
Return of the Jedi Amiga: 129472 von Andreas Bär, Ettville-Erbach
Rainbow Island Amiga: 1846840 von Marco Bretz, Emmelbaum
X-Out C 64: 220100 von Lars Kuhlmann, Coesfeld
New Zealand Story Amiga: 207800 von Bert Venerha, Grzoningen-Holland
Rainbow Island ST: 1261810 von Brigit Tenter
Batman the Movie C 64: 53139 von Moritz Roedel, Essen
M1-Tank Platoon MS-DOS: 22623 von Jan Klein, Meerbusch
Thexder MS-DOS: 71900 von Marco Hess, Rechterswil-Schweiz
Altered Beast Mega Drive: 625400 von Johann Schneider, Stockstadt
Hard'n Heavy Amiga: 105357 von Tim Daney, Rosenheim
Cobra Triangle NES: 455400 von Jörg Wagner, Buchholz
Batman the Movie Amiga: 368040 von Markus Boesch, Herne
Star Wars Amiga: 1985791 von Dennis Apel, Bochum
Nebulus C 64: 56270 von Jörn Glitzenhirn, Tann
Bobo ST: 335280 von Seven Ehlers, Hamburg
Arkanoid Mac: 878610 von Kim Patrick Wenzlaff, Mühlheim
Batman Game Boy: 304530 von Martin Gaksch, POWER PLAY

Dichtes Gedränge am Mirrorsoft-Stand auf der European Computer Trade Show: Bob Jacobs, schwergewichtiger Boß von Cinemaware, führt hemdsärmelig eine Action-Sequenz des neuen Fliegerspiels "Wings" vor. Qualmend schmiert sein Flugzeug ab, schon wird der Joystick in Heinrichs Hand gedrückt: "Mach Du mal, das ist schließlich Dein Job". Ein paar Bombenabwürfe später nimmt die Runde Platz zum Interview-Termin, Gregor hechtet mit exakt 60 Sekunden Verspätung auf seinen Stuhl ("Sorry, ich war am falschen Stand..."). Gutgelaunt ließ sich Bob Jacobs tief in die Karten blicken, was die neuen Entwicklungen bei Cinemaware angeht.

POWER PLAY: Bob, die nächsten Cinemaware-Titel werden "TV Sports Baseball" und "Wings" sein. Wie geht es danach weiter?

Bob Jacobs: Wir arbeiten gerade an einem Boxspiel. Viele Firmen haben sich bisher an Box-Simulationen versucht, doch niemand hat es richtig gemacht. Wir glauben, daß wir es können. Außerdem werkeln wir an CD-ROM-Versionen von sechs Titeln für die PC-Engine: TV Sports Football, Baseball, Basketball und Boxing, "Lords of the Rising Sun" sowie "It came from the Desert". Wir haben auch diverse CDI-Spiele in Vorbereitung, Videospiel-Versionen und Umsetzungen für andere neue CD-Computer, über die ich jetzt noch nicht reden kann.

POWER PLAY: Du meinst damit nicht zufälligerweise den neuen Amiga mit eingebautem CD-ROM, über den es wilde Gerüchte gibt...

Bob Jacobs: Oh, ich kann dazu keinen Kommentar abgeben. Ihr könnt Euch aber Euren Teil denken.

POWER PLAY: Wie geht es mit der TV Sports-Reihe konkret nach "Baseball" und "Boxing" weiter?

Bob Jacobs: Wir wollen im Lauf der Zeit alle wichtigen Sportarten simulieren. Eines Tages werden wir vielleicht sogar ein zweite, stark erweiterte Version von TV Sports Football schreiben. Ich glaube, nach Boxing werden wir uns an Eishockey wagen. Es gibt so viele Projekte, die wir angehen wollen. Mich würde auch mal ein Fantasy-Rollenspiel reizen, aber dann nur mit viel Sex und Gewalt. Das Problem ist, genug Leute zu kriegen. Unsere



◀ Die Ameisen von "It came from the Desert" sorgen bislang nur auf dem Amiga für zarten Grusel. Auf die extra-schaurige CD-ROM-Version müssen wir noch ein paar Monate warten.

ROM-Version von TV Sports Soccer sehen würden.

POWER PLAY: NEC, der Hersteller der PC-Engine, hat kürzlich 12 Prozent von Cinemaware erworben. Deine Firma engagiert sich außerdem stark für CD- und Videospiel-Software. Ist das der Markt der Zukunft?

Bob Jacobs: Der Disketten-Softwaremarkt in den USA ist zur Zeit sehr schwach. Der Markt von Videospiel-Modulen ist etwa zehnfach größer als der Disketten-Markt — das sind die Fakten. Jeder, der die Wirklichkeit nicht erkennt, wird früher oder später den Löffel abgeben. Und wir bei Cinemaware sind alle Realisten...

Ich war schon immer von der Idee von interaktiven Filmen begeistert. It came from the Desert für CD-ROM wird z.B. dieselbe Story haben wie die Amiga-Version, aber mit richtigen Schauspielern, gesprochenen Dialogen, alles sieht "echt" aus — eben wie interaktives Fernsehen. Ich denke, das ist ein sehr kraftvolles Konzept. CD-ROM ist das einzige Medium, mit dem wir alles realisieren können, was wir machen wollen. Unsere Sport-Titel können wir auch auf Videospiel-Module packen, aber ab einem gewissen Punkt werden wir auch einige Sport-Titel auf CD-ROM umsetzen. Wir kriegen das Spielprinzip aufs Modul, aber nicht das ganze Drumherum und den Glitter; z.B. ein echter Ansager mit gesprochener Moderation.

POWER PLAY: Macht CD-ROM die Software-Entwicklung teurer?

Bob Jacobs: Und wie. Zum Glück zahlen die Hardware-Hersteller im Moment dafür. Keine Softwarefirma würde viel Geld für ein System ausgeben, von dem zur Zeit 0 Stück verkauft sind. Die Entwicklungskosten eines CD-ROM-Spiels sind etwa dreimal so hoch wie die eines Computerspiels. Manchmal sogar noch höher.

Den größten CD-ROM-Markt gibt's momentan in Japan mit dem CD-Laufwerk für die PC-Engine, das sich dort etwa 300000 mal verkauft hat. JVC, unser Handelspartner in Japan, hat letzten Monat ein Fantasy-Rollenspiel auf CD für die

Zugewinn dank Silberling

Bob Jacobs, Präsident von Cinemaware, hat sich viel vorgenommen: CD-ROM- und Videospiel-Software gehört seiner Meinung nach die Zukunft — und da will er fleißig mitmischen.

Firma ist über die letzten paar Jahre enorm gewachsen. Jetzt beschäftigen wir 55 Leute in unserem Büro in Kalifornien, davon sind 30 Programmierer.

Bei unseren Cinemaware-Titeln erscheint als nächstes Wings. Dann ist wohl ein Spionagefilm-Spiel fällig. Es gibt viele klassische Film-Genres, zu denen wir noch nichts gemacht haben. Agentenfilme sind das eine, Western das andere. Wann wir uns um jedes Genre kümmern werden, ist

nur eine Frage der Zeit.

POWER PLAY: Alle Fußball-Fans in Europa warten sehnsüchtig auf "TV Sports Soccer"...

Bob Jacobs: Früher oder später wird's das auch geben. Ich glaube aber eher später, denn momentan gibt es viele gute Fußball-Simulationen von anderen Firmen. 1994 findet die Fußball-Weltmeisterschaft in den USA statt — es würde mich nicht überraschen, wenn wir bis dahin die ultimative CD-

PC-Engine in Japan veröffentlicht. In den ersten beiden Wochen haben sie 140 000 Stück verkauft. Dieses CD-Spiel kostet in den Läden genausoviel wie ein Videospiel-Modul, aber die Herstellungskosten einer CD sind wesentlich niedriger.

POWER PLAY: Bei CD-ROM-Software sind Raubkopien praktisch unmöglich.

Bob Jacobs: Richtig. Diese Tatsache ist einer der Hauptgründe, warum wir so viele CD-ROM- und Modul-Software machen wollen. Wenn CD-ROM etabliert und ein richtiger Massenmarkt geworden ist, wirst Du sehen, daß auch Filmgesellschaften und Plattenfirmen mitmischen werden. Die Sache wird dann zu groß für die Software-Firmen allein. Ab diesem Punkt wird es eine Revolution geben, die das ganze Business ändert. Spiele-Software für Computer ist weltweit ein relativ kleines Geschäft, Videospiele nicht. Wenn Du mal eine Million Module von einem Titel verkaufst, kannst Du es Dir auch leisten, ein, zwei Millionen Dollar für die Entwicklung eines Spiels auszugeben. Wir investieren gerade in eine CD-Version 600 000 Dollar Entwicklungskosten. Ich glaube, CDI hat eine sehr gute Chance. Der Preis ist o.k., das Timing ist o.k. Wenn CDI sich nicht etabliert, wäre ich sehr verwundert... obwohl ich mich in der Vergangenheit auch schon getäuscht hatte: Ich dachte vor ein paar Jahren mal, daß das Nintendo Entertainment System ein ziemlicher Flop wird...

POWER PLAY: CDs bieten viel Speicherplatz für grafische Spielereien. Wird die Qualität der Spiele dann nicht vernachlässigt?

Bob Jacobs: Seit wir "Defender of the Crown" veröffentlichten, sagten einige Leute über unsere Programme: "Gute Grafik, aber kein Spiel". Ich glaube, das ist ein bißchen unfair. Wenn Du Dir z.B. TV Sports Football oder Lords of the Rising Sun usw. ansiehst, mußt Du zugeben, daß in unseren neueren Titeln spielerisch viel mehr steckt. Ich hoffe, das alte Klischee stirbt bald aus.

POWER PLAY: Wie sieht's aus mit Cinemaware-Spielen für die Handheld-Konsolen Game Boy und Lynx?

Bob Jacobs: Schlecht. Der Game Boy ist eine sehr interessante Maschine für viele Leute, aber nicht für uns. NEC wird bald das beste Handheld-Videospiel der Welt veröffentli-

chen: 100 Prozent kompatibel zur PC-Engine. Du kannst dieselben Module verwenden, die auch auf der PC-Engine laufen.

POWER PLAY: Ihr seid wohl das einzige große US-Softwarehaus, das seine Spiele zuerst auf dem Amiga entwickelt und nicht auf dem PC. Wird sich das in Zukunft ändern?

Bob Jacobs: Ja. Ich hatte mich in den Amiga verliebt, als ich ihn zum ersten Mal sah. Wenn Du mir vor fünf Jahren erzählt hättest, der IBM-PC würde die Spielmaschine der Zukunft sein, hätte ich Dir gesagt, daß Du verrückt bist — aber genau das ist passiert. Ab 1991 werden alle neuen Cinemaware-Produkte zuerst für PCs veröffentlicht werden.

POWER PLAY: Werdet Ihr auch in Zukunft sowohl Amiga und PC als auch Atari ST und Commodore 64 mit Versionen Eurer Spiele bedenken?

Bob Jacobs: TV Sports Baseball ist unser letztes Produkt, das auch für den C 64 erscheint. Den ST werden wir vorerst weiter unterstützen, aber nur wegen Europa. In den USA kannst Du ihn vergessen: Wenn Du 1000 Stück einer ST-Version in den USA verkaufst, ist das viel. Wenn Europa nicht wäre, würden wir's sein lassen.

POWER PLAY: Bist Du sauer oder geschmeichelt, daß einige Features aus Cinemaware-Spielen von anderen Programmierern imitiert werden?

Bob Jacobs: Hmm, du kannst kein Urheberrecht auf eine Idee anmelden. Ich glaube, Ihr werdet mit mir übereinstimmen, daß eine Reihe von Ideen aus unseren Spielen quer durch die Industrie imitiert wird. Wie schon das Sprichwort sagt: "Imitation ist die aufrichtigste Form von Anerkennung" — ich muß mich also geschmeichelt fühlen. Ihr werdet auch in Zukunft Innovationen von uns sehen.

POWER PLAY: Da Ihr so viele Film-Spiele macht, kannst Du uns bestimmen ohne zu zögern Deine fünf Lieblingsfilme nennen.

Bob Jacobs: Der deutsche Film "Das Boot" hat mir sehr gut gefallen, das klaustrophobische Gefühl kam hervorragend rüber. Außerdem "Duck Soup" mit den Marx Brothers, "Der Pate", "Apocalypse Now" und last, but not least "Vom Winde verweht" — ein großartiges Epos. /h/

Das Interview mit Bob Jacob führten Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt.

BOMICO-NEWS

Wußten Sie, daß

... **SIM-City**
auf dem Amiga auch mit
1/2 MB gespielt werden
kann und für alle Systeme
mit deutscher Anleitung
ausgestattet ist?

... **TIE BREAK**
natürlich auch eine
deutsche Anleitung hat?

... **Drakkhen**
Ihnen eine deutsche
Benutzerführung und
eine deutsche Anleitung
garantiert?

**FÜR UNS IST ES
EINE SELBST-
VERSTÄNDLICHKEIT!**

Deshalb achten Sie
darauf: Alle original
BOMICO-Spiele haben
einen original **BOMICO**-
Aufkleber!

**Bei Grauimporten finden
Sie diese Vorteile nicht!**

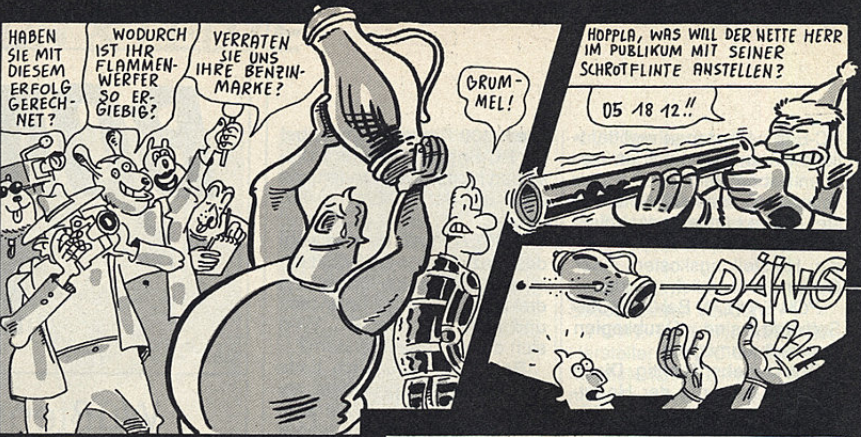
STARKILLER

28. FOLGE

LIEBESGRÜSSE RANARAMA

STARKILLER IST SAUER: SEIN
KLEINER BRUDER
HAT IHM DIE AUSZEICHNUNG
"BÖSEWICHT DES JAHRES"
WEGGESCHNAPPT...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE

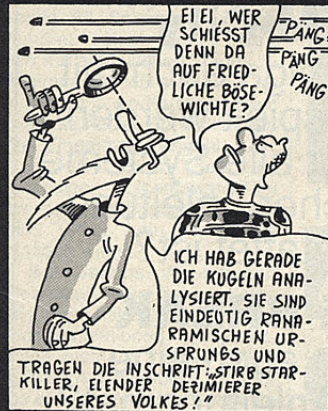


HOPPLA, WAS WILL DER NETTE HERR
IM PUBLIKUM MIT SEINER
SCHROTFELNTE ANSTELLEN?

05 18 12!!

BRUMMEL!

PÄNG



EI EI, WER
SCHIESST
DENN DA
AUF FRIED-
LICHE BÖSE-
WICHTE?

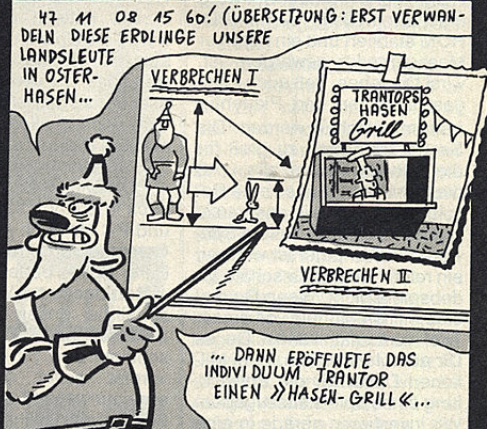
ICH HAB GERADE
DIE KUGELN ANA-
LYSIERT. SIE SIND
EINDEUTIG RANA-
RAMISCHEN UR-
SPRUNGS UND
TRAGEN DIE INSCRIFT: „STIRB STAR-
KILLER, ELENDER DEZIMIERER
UNSERES VOLKES!“



ZEIT FÜR EINE KLEINE RÜCKBLENDE:
IHR BEGEBEN UNS AUF DEN PLANETEN
DER RANARAMER...



DIE DORTIGE REGIERUNG HAT VON DEM
SCHICKSAL DES RAUMSCHIFFS ERFAHREN,
DAS IN FOLGE 2 AUF STARKILLER
TRAF...



47 41 08 15 60! (ÜBERSETZUNG: ERST VERWAN-
DELN DIESE ERDLINGE UNSERE
LANDSLEUTE
IN OSTER-
HASEN...

VERBRECHEN I

TRANTORS
HASEN
Grill

VERBRECHEN II

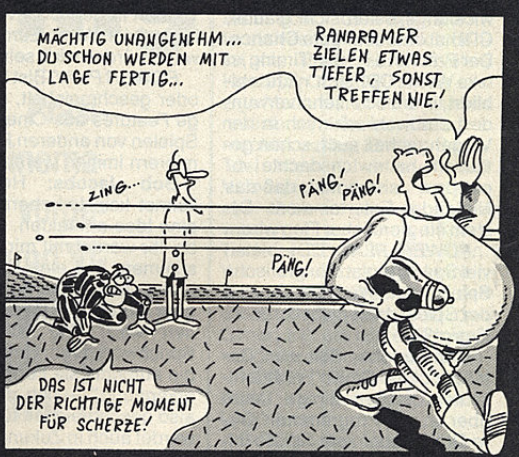
... DANN ERÖFFNETE DAS
INDIVIDUUM TRANTOR
EINEN »HASEN-GRILL«...



...UND VERSPEISTE UNSERE KOLLEGEN!
SO GEHT'S ABER NICHT!!
PFUI!
ABÄ!
VERBRECHEN II



MOMENT! SOLL DAS HEISSEN,
DASS EIN RANARAMISCHER
KILLER HINTER MIR HER IST,
WEIL DU **GIERSCHLUND**
DIE HASEN VERDRÜCKT
HAST ???!



MÄCHTIG UNANGENEHM...
DU SCHON WERDEN MIT
LAGE FERTIG...

RANARAMER
ZIELEN ETWAS
TIEFER, SONST
TREFFEN NIE!

DAS IST NICHT
DER RICHTIGE MOMENT
FÜR SCHERZE!

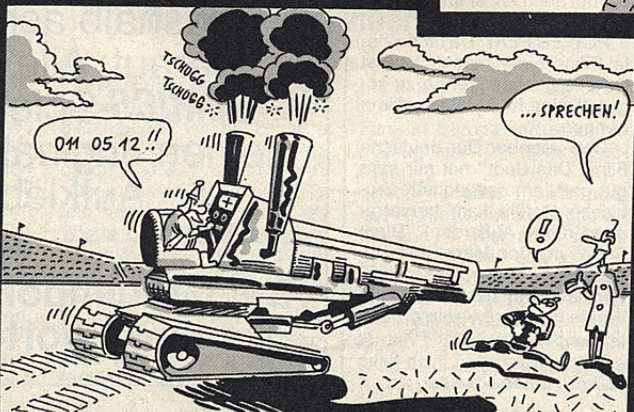


DIESE
BARBAREN
MÜSSEN
BÜSSEN!
ENGAGIERT
EINEN
VOLL-
STRECKER!
WEN SOLLEN WIR EIGENTLICH
BESTRAFEN? DEN DICKEN
ODER SEINEN
BOSS? IM ZWEIFELSFALL
IMMER DEN DI-
REKTEN VORGE-
SETZTEN!!!
FETZ!
TOB!
GRR!
WÜT!



JETZT IST ER BELEIDIGT...
TRANTOR WAR SCHON
IMMER DAS SENSIBELCHEN
IN DER FAMILIE...

ÄH... DA WILL
SIE JEMAND...



04 05 12!!

...SPRECHEN!



012 84 15!

14 18 07?

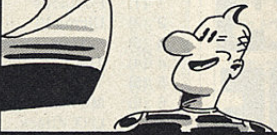
SCHWITZ!?

07 22 08 30 12 FS!! 37 19?
30 12 15!

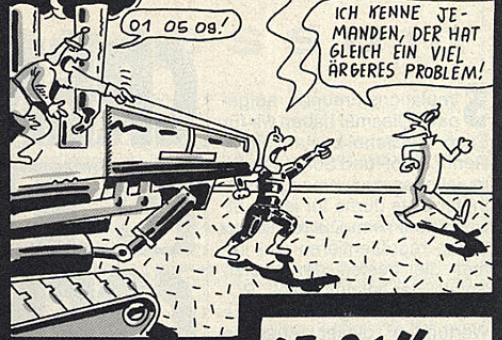


BRILLIANT, DR. BOBO! WIE HABEN SIE ES GESCHAFFT, DEN RANARAMER ZU STOPPEN? WAS HABEN SIE IHM GESAGT?

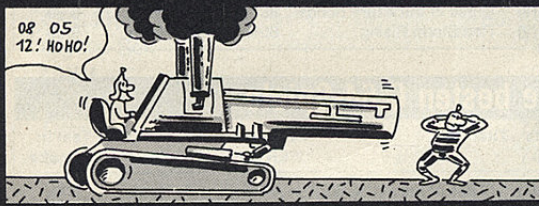
ÄH... ICH HABE IHM NUR HÖFLICH MITGETEILT, DASS ICH MIT DEM GANZEN SCHLAMASSEL NICHTS ZU TUN HABE UND ICH MICH DESHALB SEHR GERNE ZURÜCKZIEHEN WÜRDÉ... DER SELBSTERHALUNGSTRIEB, SIE VERSTEHEN



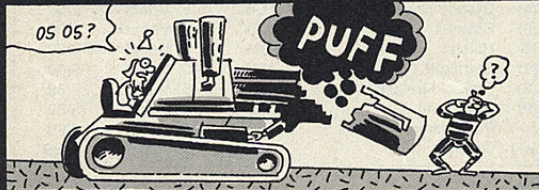
SIE SIND GEFEUERT!!



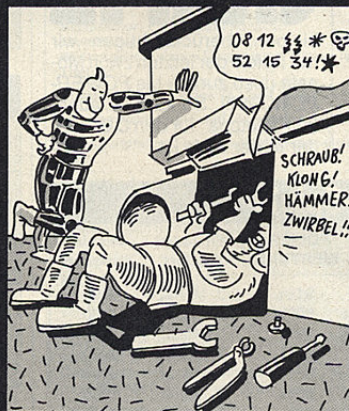
08 05 12! HOHO!



05 05?

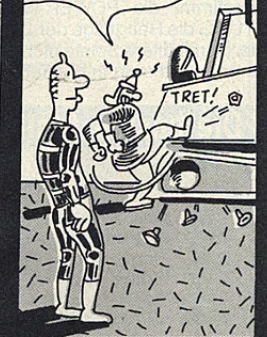


08 12 \$\$\$ *
52 15 34!*



05 81!!

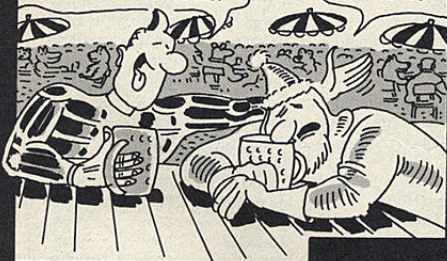
(ÜBERSETZUNG: MIST, TOTALSCHADEN!)



STARKILLER UND DER RANARAMER BESCHLIESSEN, NACH DIESEM FÜR BEIDE UNBEFRIEDIGENDEM VORFALL IN DER NÄCHSTGELEGENEN CAFETERIA EIN GLÄSCHEN ZU TRINKEN UND DIE SACHE ZU VERGESSEN...

SCHWAMM DRÜBER!

08 12 05!



DOCH ALS STARKILLER ZUM SCHIFF ZURÜCKKEHREN WILL, STELT ER FEST, DASS SEINE MANNSCHAFT SCHON OHNE IHN ABGELEGT HAT. KEINER HATTE MEHR MIT SEINEM ÜBERLEBEN BERECHNET...

DAS IST ZUVIEL FÜR MEINE SCHWACHE SEELE...



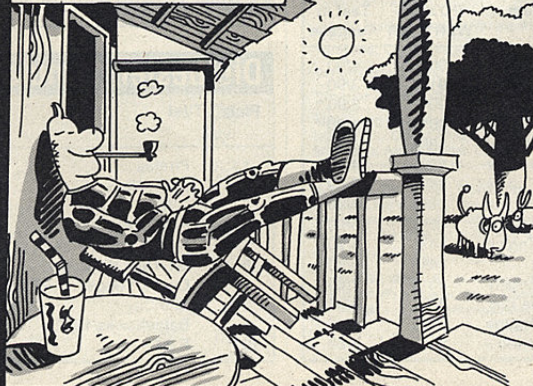
STARKILLER DENKT IN DEN NÄCHSTEN MINUTEN VIEL ÜBER DEN SINN DES LEBENS NACH UND KOMMT ZU DEM RESULTAT, DASS ER FÜR DIE BÖSEWICHT-BRANCHE NICHT BEEIGNET IST...



ER LÄSST SICH AUF DEM SCHÖNEN PLANETEN FLEUROF NIEDER...



UND BESCHLIESST AB SOFORT SEIN LEBEN ACKERBAU UND VIEHZUCHT ZU WIDMEN!



WAS IST UNS DENN DIESMAL WIEDER EINGEFALLEN? STARKILLER AM ENDE SEINER KARRIERE? DIE SPANNUNG IST AUF DEM HÖHEPUNKT:

GEHT ES NÄCHSTEN MONAT MIT EINEM VERBLÜFFENDEN EINFALL DOCH NOCH WEITER ODER GIBTS AN DIESER STELLE ZWEI LEERE SEITEN?

CREME DE LA CREME

Simulations-Freunde aufgepaßt: Diesmal haben wir für Euch die zehn besten Flug-, Renn-, Boot- und Sonstwas-Simulationen zusammengestellt. In der Liste dürfte für jeden etwas dabei sein. Die restlichen Listen repräsentieren wie immer die besten der besten Spiele der letzten zwölf POWER-PLAY-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle

bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also zurück bis POWER-PLAY 7/89). So kam es auch, daß "Gotcha" für den C 64 wieder in der Liste ist. hf

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Island	91%	3. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	3. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	4. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	5. Monat	9/89
7 (7)	Gunship	85%	5. Monat	8/89
8 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	5. Monat	11/89
9 (9)	RVF	84%	5. Monat	11/89
10 (10)	Typhoon Thompson	83%	2. Monat	3/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	5. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	5. Monat	7/89
3 (—)	Rainbow Islands	90%	1. Monat	6/90
4 (3)	Ultima V	90%	3. Monat	4/90
5 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	1/90
6 (5)	Klax	89%	2. Monat	5/90
7 (6)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	11/89
8 (7)	Pirates	87%	5. Monat	11/89
9 (8)	Tower of Babel	86%	5. Monat	12/89
10 (9)	Microprose Soccer	85%	5. Monat	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (—)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
9 (8)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
10 (9)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
11 (—)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
12 (10)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
13 (11)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
14 (12)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
15 (13)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	3. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	2. Monat	5/90
3 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	10/89
4 (4)	The Sentinel	90%	5. Monat	9/89
5 (5)	Their finest Hour	88%	5. Monat	12/89
6 (6)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	3/90
7 (—)	LHX Attack	86%	1. Monat	6/90
8 (7)	Champions of Krynn	86%	4. Monat	3/90
9 (8)	Curse of the Azure Bonds	85%	5. Monat	8/89
10 (9)	Red Storm Rising	85%	5. Monat	9/89

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	5. Monat	10/89
2 (3)	Sentinel Worlds 1	81%	3. Monat	3/90
3 (4)	Dragon Wars	81%	5. Monat	2/90
4 (5)	Epyx 21	80%	3. Monat	4/90
5 (6)	Hillsfar	80%	5. Monat	6/89
6 (7)	Starflight 1	79%	2. Monat	5/90
7 (8)	Project Firestart	78%	5. Monat	7/89
8 (9)	Speedball	78%	5. Monat	9/89
9 (—)	Pipe Mania	77%	1. Monat	6/90
10 (—)	Gotcha	76%	1. Monat	10/89

Die besten Computerspiele

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

Die besten Simulations-Spiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Pirates	Atari ST	87%	11/89
2	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90
3	RVF	Atari ST	84%	7/89
4	F-16 Combat Pilot	Atari ST	84%	7/89
5	F-16 Combat Pilot	Amiga	84%	11/89
6	M1 Tank Platoon	MS-DOS	83%	11/89
7	Chuck Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83%	8/89
8	Sim City	Amiga	80%	8/89
9	Battlehawks 1942	Amiga	79%	7/89
10	F 29	Amiga	79%	6/90

INSERENTENVERZEICHNIS

AFC	60
Ariolasoft	107, 136
Bachler	51
Berry Lösungsservice	60
Bomico	2, 11, 29, 87
Computer-Markt Münster	78
Computershop Gamesworld	73
Computing	65
Compy-Shop	74
CP-Verlag	105
CPS Frank Heidak	66, 67
Crystal Soft	78
CWM	60
Data Team	74
Decos	74
EC-Electronics	41
Flashpoint	65
Fundur	77
Funtastic Computerware	59
German Design Group	75
Groovesoft	61
Hamo	75
Joysoft	82
Karosoft	77
Kingsoft Fritz Schäfer	9, 19, 61
Kranz	75
Kühn	81
Markt & Technik	
Buch- und Softwareverlag	34, 111, 115, 122, 123
Neumann & Katsougris	81
Okay-Soft	77
Rushware	17, 27, 31, 135
S.M.-Verleih	77
Schlichting Computerstudio	43
Schneider & Hamann	78
Schuster	55
Software-Corner	83
Vector 1 Computergames	78
West	25
Wial	7
World of Wonders	81

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

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

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

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von 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: Rolf Boyke

Bildredaktion: Janos Feitser (Lt.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: SSI

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 Parade, London, N2 0PQ, England: 0044/1/3405056, Telefax: 0044/1/3419602

Israel: Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 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 Schlichthärle (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

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.

Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
 Telefon 089/4613-368

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

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

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

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

Sonderdruck-Dienst:

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

©1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

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

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

Telefon-Durchwahl im Verlag:

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

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computereinsteigern die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **September-Ausgabe** (erscheint am 17.08.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 16. Juli '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Anträge werden in der **Oktober '90-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf Seite 35/36.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe C-64 Disk Originale: Bard's Tale 3 (20 DM), Speedball (15 DM), Imperium der Auftrag (15 DM), Sven Neumann, Bgm. Meyer Str. 14, 2808 Syke/Gessel

Suche Spiel-Entwicklungsprogramme (Creations, Adventure Construction Set usw.), Tel. 02802/6322, ab 15.00

Suche zuverlässige Tauschpartner für Demos auf C64/Disk. Schreib mir Disk an: Martin Küchler, Grundacherweg 4, CH-6060 Sarnen (Schweiz)

Suche War in the South Pacific mit englischer und deutscher Anleitung. Jak Leube, Dr. Th. Haubachstr. 9, 2080 Pinneberg

Suche Great Courts für den C-64 (Original). Schreibst an: Budi Madrikan, Olmühweg 15 E, 6240 Königstein (zähle 40 DM)

Suche Auffösungen und Tips für Zak McKracken und anderen Spielen. Suche auch Pokes & Cheats. Habe Tauschmate, Mike Olszak, Tel. 04209/3788

Verkaufe für je 4 DM folgende Prg's: Aktienmanager, Vokabelbox, Spiel des Wissens, Adreßvervokaltung (alles C-64 Prg.), M. Kury, Blasiwald 8, Waldkirch

Suche Tauschpartner zum Tausch von C-64 Demos. Schreibst an A. Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten

Verk. C64 II + 1541 II + Diskbox m. Disk + Datensette + Spiele + MK5 + Joy + Game on + Magic Disk + 64'er + Zak McKracken + Maniac Mansion, nur komplett, VB 800, Tel. 07720/61745

Verkaufe BT III, Dragon Wars, Mars Sega, Pr. Stealth, F. Server Volley, Grand Prix C, Stunt-car, (Originale) à 30 DM, Austria, A-Tel. 0222/8046181, ab 17 Uhr

CH * CH * CH * CH
Tausche und verkaufe neueste Software für C64! Bis Bald! CH-Tel. 0319/49001 Nick, (Schweiz * C64)

Habe original Stealth Fight. C64 mit engl. Anleitung. Suche dringend deutsch. Handbuch (Kopie). Zahle gut. Michael, Tel. 06721/15893

Verkaufe C-64 Disk-Originale Paperboy, Bard's Tale 2 (je 20 sFr), EOS (10 sFr), Thomas Ramseier, Scheyenholzstr. 1, CH-3075 Rute-nacht

Suche Rollenspiele (zwischen 15 DM-30 DM), schicke Liste an Thomas Friedrich, 2322 Lüt-jenburg, Sachenweg 5

Suche auf Disketten: New Zealand Story, Rain-boat Islands und Gunship (billig), Thomas Heinicke, Möbeck 4, 5600 Wuppertal 11, P.S. s.o. mit Jeans & Hellebarde

Suche dringend für C-64 Labyrinth von Lucas Filmgames. Verkäufe: 5er-Expansionsport-weiche von Rex 50 DM + NN. A. Diefenbacher, Calwer 30, 7530 Pforzheim

Verkaufe CPC 6128 + Grünmon. + Farbmon. CTM 644 + 5,25" Zweitfloppy VHS (auch einzeln), Tel. 04487/628 abends

Verkaufe ca. 1 Jahr alten def. C64 II + G. Monitor + 1541 + Diskbox + 80 Disks + orig. Wasteland, Empire, Ghostbusters + Joystick + Zubehör, VB 500 DM, call 069/365774

Verkaufe C64/128 Originale auf Kassette und Diskette (je ca. 20), nur Adventures! Viele Raritäten, viele von Infocom, Tel. 0621/743820

Verkaufe: C64 mit Resetschalter + 1541 + 2 Diskboxen mit ca. 100 Disk + 2 Joysticks oder Tausche gegen Amiga 500, A-Tel. 07587/329, Austria

Verkaufe C-64-Cartridge für Drucker Star NL-10 inkl. Handbuch und Kabel (seriell), VB 80 DM. Meldet Euch bei André Zacher, Tel. 07129/7748

Verkaufe Action Replay MK6, 6 Monate alt in Top Zustand, orig. Verp. + Disks (NP: 120 DM), VB 90 DM, Tel. 02158/6294

Tauschp. für neueste Soft (unter 1 Woche) ges. Send Disks, no lists! Z. Ilie, Berlinerstr. 17, 4714 Selm. No calls! Only hots!

I'm trading with Beginners or Profis! Send Disks or Letters to Mario Neukirch, Nordholzerweg 33, 2859 Nordholz, no Wilsons please!

Suche Emlyn Hughes Soccer! Nur Original mit Anleitung, zahle 15-20 DM! Rufe an! Tel. 09421/80761, frag nach Harry

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 II, Datensette (+ Spiel), Maus 1051 (+ Testprogramm) + Mathe-Modem. Alles zusammen zum 400,- oder einzeln. Habe auch Geos V1,2, Tel. 069/704548

Suche günstig: Zak, Maniac M. und anderen coolen Stuff für Amiga. Suche C64, Floppy, Netzteil, günstig! Johannesweg 7, 3441 Jude-nau, Austria! No call

Armer Schüler sucht C64 od. 128 + Floppy! Kann leider nicht mehr als ca. 100 DM zahlen! D. Bernbe, Biedersteinerstr. 55, 8000 München 40 (nicht anrufen)

Suche Lösungswege für Maniac Mansion! Zak M. Schreib mir bitte, es ist dringend. Sven M., Bookhorne Weg 4, 2875 Ganderkesee 1

Suche das Original von Zak McKracken (deutsch) und Kick Off auf dem C64 (dt.) für je 10 DM. Tel. 09521/3152

Suche Borrowed Time für den C64, tausche gegen Morpheus, Meik Kötter, Berliner Str. 5, 6447 Ronshausen

C64 Originale: Bozuma (25), Sim City (19), T. Driver (25), Rambo 3 (15), Neuroromancer (19), S. Trek (19), C. Command (25), M. Soccer (25). Disk. Tel. 02553/1674, Ralf

Verk. original C64-Spiele auf Disk: Katakis, Slag Flight, Tauceti, Miami Vice je 20 DM. Tel. 0851/43111, ab 18 Uhr

Verk. C64, Floppy/Disk-Box, 80 Disks, gr. Monitor, Drucker MPS 801, 2 Joysticks, Datensette, 10 Spiele, Bücher, VB 1200 DM. Tel. 07417/5856, Lars Polenik

Verkaufe: C64 II + Floppy + Drucker + Datensette + Fernseher + Spiele (Disk + Kass.), Joystick und Bücher. Erich Furian, Gartengasse 37, A-9020 Klagenfurt

Verk./Tausche: Phill. Grünmonitor, orig. Soft, z.B. InnerSpace, Thundercross gegen orig. Soft (z.B. Proj. Firestart o.ä.) auch Kauf. TV-Tuner/Floppy. Tel. 07502/4511

Suche Soft-Orig. P. Firestart, FM2 Exp. Kit, deutsch, Sentinel Worlds 1, Wasteland u.a. Kauf od. Tausch gegen orig. Soft bzw. Grünmonitor. Tel. 07502/4511, Ralf, ab 17 Uhr

Suche für C64: Final Cartridge II, Testdrive II + Scenerydisk (nur orig.). Tel. 08369/304, ab 17 Uhr, Peter

Suche Tauschpartner (C64), sendet Disketten, keine Briefe. Ich sende 100% zurück. Andre Caradonna, Champ du Plane 6, CH-2532 Maglingen

Suche Ultima V (Disk), dt. und Bards Tale III (Disk), dt. nur Originale! Außerdem Power-plays, Jahrg. 88 ganz, Jahrg. 89 (some). Tel. 089/687307

Hallo Freaks! Suche neueste Anwenderprg. für C64. Z.B. Demos, Verwaltungsprg., Kalkulationsprg. Ruft schnell an, bis 23 Uhr. Tel. 08051/13213, Frank

Un glaublich aber wahr! Ca. 92 Originalkassetten für C64 nur 450 DM + Porto und NN. Nur komplett unter Tel. 08395/7205. Wer zuerst kommt, der...

Hilfe, wer kann mir sagen, wie ich bei AR-the Dungeon den 4. Level beende? Schreibst an: Olaf Busse, Ricklinger Str. 66, 3000 Hannover 91

Biete C128, 1571, 1581, 1901, VC 1520, MIPS 801, Bücher + Software: GigaCAD, Input 64, orig. Spiele + 2 Boxen + 120 Disks + Joy für 1500 DM/VB, ab 18 Uhr. Tel. 07731/26729

Suchen 100 % Tauschpartner für C64 Games. Haben Hostages, Batman the Movie, Rocket-ranger usw. Schreibst an: Jakobus und Hansi Ottersberg, Wiesenstr. 74, 2960 Aurich 1

Hallo Leute! Ich suche Freunde zum Tauschen von C64-Computerspielen. Tel. 02162/14088, nur von 18 bis 20 Uhr

C64. Tausche Continental Circuit (orig. Disk) gegen Rambo III oder Ninja Warrior oder X-Out, alles orig. Disk. Dariusz Zrak, Lam-prechtstr. 1a, 8500 Nürnberg 30, Tel. 0911/473142

Verk. wegen Systemwechsel C128, Floppy 1541 + 80 Disketten + Demomaker + Geos + Dat. 1571 + 2 Joysticks + Literatur. Alles orig. 100%, für 745 DM! Tel. 05255/1436

Wer hat Anleitungen zu Dragon Wars, Hills Far und Pool of Radiance? Ruft schnell an. Tel. 07256/908. Suche auch Komplettlösungen — zahle gut.

Suche dringend: Thunderblade, Super Thunderblade und Carrier Command für den C64. Tel. 02173/75254

Suche Tauschpartner für C64d, habe Great Courts, Red St. Rising, F. Bomber, Car. Command usw. Listen an: Peter Kießler, Sonnenstr. 24, 5940 Lennestadt 11

Suche neue C64-Spiele. Verkäufe + tausche auch eigene. Thommy, Tel. 0821/492580

Verkaufe C64/II + Floppy 1541 + 5 original Games Disk + 2 Diskboxen + 20 original Games, Kass. + Datensette + Reset. 550 DM, Tel. 04382/539, 2324 Kakohl, Robert

Verkaufe sehr billig Spiele für den C64. Wenn ihr die Liste wollt, schreibt an: Jens Wagner, Im Münchgrund 20, 7637 Ettenheim 6

C64 Games! Pirates, Vermeer, Zork 1 (VB 30 DM), ATV-Sim, Mic. Soccer (def. Side B), Disk. Christian Buchholz, Tel. 05193/7764, original

Verkaufe für C64 original Sentinel Worlds I (Powerwelt 79), jew. 30 DM/VB. Tel. 0228/674605, Frank

Verkaufe Originale für C64: Great Courts, Turbo Out Run, je 10 DM, Shinobi, Super Wonderboy, je 15 DM. Christian Stauber, Tel. 09471/5574

Suche: Orig. Ultima I-V, Pools of R., Course of I. Azure Bonds, Champions of Krynn. (Disk). Tel. 04462/5540, Volker A. Greimann

Suche orig. Disks: Starflight, Captain Blood, Bards Tale I-V, Dragon Wars, Alter Ego. Tel. 04462/5540, Volker

Suche orig. C64 Disk von A-Z bis 25 DM. Spiel-letzte bitte an Oliver Haßler, Forstthor 6, 6648 Wadrlil. Danke!

Verkaufe C64-Originale Hawkeye, Ultima V, Pool of R., FM 2, R-Type, Hillsfar Disk od. Tausch geg. M + M, Bloodwych, Curse ab, Andreas Kunert, Tel. 06265/430

Verk. PD: Sound-Mon-Songs, Koala-Bilder, Demos. Liste für 1 DM bei: Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Lanzendorf

Verkaufe über 100 Originale für C64, z.B. Zak McKracken, Maniac Mansion uvm., Stück ab 20 DM, ab 17 Uhr, Tel. 089/6375809

Verk. C64, 1541 II, Reset, Joystick, neu, Game-modul, 3 Spielen, eu. Diskbox + Disks, Preis VB, Holger Zieroth, Bahnhofstr. 10 a, 4517 Hilter 1, Tel. 05424/3597

Verk. 128 D. MIPS 1200, Gr. monitor, Super-script + -base, Diskbox + Disks, Preis VB, Holger Zieroth, Bahnhofstr. 10 a, 4517 Hilter 1, Tel. 05424/3597

Suche Contacts für C64. Send Disks (!) and lists. Schreibst an Coderey Denis, Rumine 5, CH-1005 Lausanne

Suche für C64-Disk: Total Eclipse, nur Originalspiel + Anleitung! Tel. 030/8614945

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.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Suche orig.: Ultima 4 + 5, biete dafür: Fight Soccer (D), Football 1 + 2 (D), Magic Disks 7-10, 1988. Schick Disks an Martin Beer, Brunnngasse 19, 8390 Dissau

Suche Tauschpartner für C-64 Spiele auf Disk. Schick Eure Liste mit einem kurzen Brief an Bertolini Omar, Sursel V a 24, CH-7460 Savognin

Suche WorldGames und alle Arten von Fußballspielen, Tel. 06851/2174

Verk. C-64 + Floppy + Drucker + Datassette + Software, nur komplett! Gegen Höchstgebot! Kai Lippardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal, Tel. 0561/498333

Achtung! Suche die orig. Spiele Dragon Wars, Curse of the Azure Bonds und Sentinel-W. 1 (alle möglichst in deutsch), Angeb. bei Tel. 06232/95138, Michi

Verkaufe Plus 4 & C-64 Software, suche auch dringend Kontakte zu gut informierten Usern: Matthias Stahl jun., Stephanstr. 53, 5040 Briel, bis bald!

Ges. f. C64/Disk Knightmare, Legacy of the Ancients, Ooze, Elvira sowie anderses. Adventures. Angeb. nur schriftlich: Heinrich R. Arenzburgerstr. 33, 6000 Frankfurt 1

Verk. C64 + 1802 Monitor + Datassette + 25 Spiele (Last Ninja 2 etc.) für 650,—, DJ & Atari 800 XL für 140 DM VB, Markus Jendges, Lepershäute 44, 4050 Mönchen Gladbach, Tel. 02166/8725

An alle Roboterfans! Verkaufe Quick-Shot Roboter mit Interface für nur 109 DM (früher sogar: mächtig gut!) Tel. 07066/7993 (Michael)

Suche Fish, B.A.T. Guild of Thieves u. a. Adventure u. Rollenspiele, nur Orig. Suche auch Tips u. Lösungshilfen für Bozuma und No, Tel. 0531/13598

Suche (für C-64 Disk) Cabal, biete 25 DM, Tel. 06334/5671 (Alex)

Verk. (Disk): Grandmonster Stam, Chuck Yeagers Alt (Power Wertung 80%), Test Drive 2, Szendick u. a., zu jedem Spiel geb' ich ne Magic Disk dazu, Tel. 09381/3165

Suche orig. Sim City, Marko Radwan, 4600 Dortmund 15, Haberkamps-Vöhdre 45, Tel. 0231/56535

Suche: Zak McKracken, Sim City, biete für jedes Spiel 30 DM für C64. Melden bei Sascha Lorenz, Leibredstr. 2, 5810 Witten, Tel. 02302/49682

Verkaufe: Kass. Ghostbusters 2, Power Drift, R-Type; jeweils 15 DM, Disk Zak McKracken 25 DM, The Duell 25,—, I Ruff mich an! Tel. 08341/17377 (Philip)

Suche für C64: Battle of Napoleon, Battle Chess, Oil Imperium, Microp. Soccer, zahle für jedes 20 DM, Tel. 07181/85193, ab 14 Uhr

Verkaufe Floppy 1541 II (100% o.k.) + 60 Disks mit Originalen, wie z.B. Power Drift, alles für nur 180 DM, Tel. 07763/4688 (Norman)

Suche, kaufe, tausche, verkaufe Originale auf C64, Angebote an Marco Heuer, Bahnhofstr. 1, 2808 Syke oder Tel. 04242/50369

Suche für C64 D Bard's Tale I + III, Leisure Suit Larry III, bezahle nach Vereinbarung, Schickt an: M. Mengedoth, Hofstr. 4, 4933 Höntrup (Tel. 05239/7651 Nils)

Verk. neuen Quickjoy V+ Superboard mit Digitalzähler & Batterie für 30 DM (NP 40 DM), P. Kallabis, Hauptstr. 44, 5462 Bad Honningen, Tel. 02635/3376

Suche neue Spiele, z.B. Bodo Ilgner, Tie Brek. Listen + Preise an: Markus Hoessen, Randerathweg 6, 4044 Kaarst 2

Billig! Verkaufe + Panzer Strike für C64 nur 40 DM und Silentservice (Cass) für 10 DM, außerdem ein Gigants Pack (Outran usw.) 20 DM, Tel. 02594/6618

Verkaufe Originale z.B. Test Drive 2, Oil Imperium und Flight Simu. 2, tausche auch gegen Rollenspiele. Roger Hess, Hostetgasse 16, CH 9470 Buchs

verkaufe wg. Systemwechsel: C64 + Philips s/w-Monitor sowie Handb. + Lektüre, Alles 100% OK! Zus. 300 DM (NP 620 DM), Tel. 0234/384600, Sebastian, Rugh.

Carsten Blumh, Dapperskamp 35, 4408 Duelen 2

Verkaufe das Computerspiel Ghostbuster 2 für den C64, Tel. 0897/54848

Suche Grand Monster Stam für C64, Biete 20 DM, Tel. 07510/41738

Private Kleinanzeigen

Suche verzweifelt Farbmonitor, möglichst mit Ton und Spiele (Originale wie z.B.: Curse of the Az. Bonds, Zak McKracken, Ultima). Ruft an (04552/5347)

Biete an: Div. Originale für C64 sowie Koala Pad u. einige Module. Liste gegen Freiumschlag bei: F. Schorer, Feldstr. 32, 2370 Rendsburg

Tausche C64 Disksoftware. Habe: B.T.1 + 3, Hostages, Oil Imperium, G.M. Scan, 395 DM Heavy. Suche: X-Out, Simcity, Rings of Medusa usw. Schreibst an: S. Elffen, Marienholstr. 42, 5200 Siegburg

Suche viele SSI- & PSS-Originalspiele, z.B. War in the South Pacific. Zahle gut! Liste bei: Ulf Thies, Nelkenweg 25, 5308 Rheinbach

C64, 1541, 1531, 130 RT. Spiele, Speeddos, Gesos 2,0, Bücher, 500 Hefte, Drucker-Interface, Hardware-Basteileien. Call me: 089/3106792, Ingo

Verk. Drucker Citizen 1202, kompl. anschlussfertig an C64, 6 Mon. alt, Garantiert NP 395 DM, FP 195 DM. Mo.-Fr. ab 18 Uhr. Tel. 089/841163

Suche C64-Platine oder nur Videochip. Preis nach Rücksprache. Tel. 08341/18917, ab 17 Uhr

Verkaufe orig. Pool-Rad, Biale 3, Micr. Soccer, Ultima 5 + 250 Gs, Nebulus, Spy 3, Sokoban, Laurel + Hardy + 80 Gs, Ocean Allista Hit 200 5.0, Austria, 04782/2345, Pierre

Verk. Original Marble Madness für 15 DM (Disk/ohne Porto). Andreas Johann, Gartenstr. 30, 6749 Lug

Verkaufe C128 + Floppy C1541 + Farbmonitor C1801 + Datassette C1530 + Joystick + ca. 50 Disk + Diskbox + Disklocher + Handbuch. 800 DM oder tausche gegen gehaltenen Amiga 500 und Monitor 1084. Steffen, 04141/7574

Verkaufe für C64 Disks, nur Originale. Z.B. S. Car Racer 25 DM, Fighter Bomber 30 DM. Liste bei: Matthias Bretz, Max-Planck-Str. 15b, 7515 L'heim

Verkaufe und tausche Games. Habe u.a. R-type, Armalyte, Power Drift, Suche Shinobi u. andere Games (nur Tape). Interesse? Tel. 0621/443600, nur Originale

C64! Suche zuverl. Tauschpartner für C64-Disks, Listen an Jens Stephan, Nach dem Taubenberg 13, Plauen/Vogtl./DDR

Suche Gunship Original (Disk!) Zahle bis 30 DM, Tel. 0208/384549, Dominik (nur mit Tastaturschablone und Anleitung!)

Verk. Commodore C64 II, Floppy 1541 II, Lightpen, Cleandisk, 1 Buch, Kompat. Zeitschriften, 2 Diskettenboxen mit ca. 120 Disk. Preis 700 DM. Interesse? Tel. 07223/72990, Bernie Werner, Lütenbachstr. 41, 7582 Bühlertal

Suche Tauschpartner für C64 Disk. Schick eure Liste an: Andreas Konopka, Diesterwegstr. 28, 2080 Pinneberg. 100% Antwort

Suche C64-Spiele: Ultima V, Bards Tale 3 und P-47. Angebote an: Markus Carstens, Hückstedte 3, 2987 Großheide 2

C64-Computerclub für ganz Deutschland, Vorteile: Clubzeitung, Hotline, Einsteigerhilfe, Erfahrungsaustausch, Sammelbestellung, Tips/Tricks. Info 06563/8611, nach 15 Uhr

Wer verkauft defekten C64 bis 40 DM? Schreibt an: Stephan Aboulyazid, Lehmerstr. 8, 2902 Rastede

Suche C64-Games. Zahle bis 20 DM (Originale) Liste an: Stefan Löffler, Gerhart-Hauptmann-Weg 37, 7900 Ulm

Suche: Lös.-Weg für: Jack the Nipper, Elite, Asylum. Außerdem, tausche -Big trouble in little China- gegen -Kick off- (beide orig.). Tel. 0563/8602

Suechs 1/10 für 25 DM und Bards Tale 1 für 25 DM. Bitte nur mit Anleitung an: Martin Busche, Oliesmarodestr. 97, 3300 Braunschweig

Tausche neue Software, z.B. Aussie Games, Double Dragon 2, Toobin, Buffalo Bills Rodeo Show, u.v.m. Tel. 06071/34473

Private Kleinanzeigen

Verk. C128 + 1571 + Data + 2 Boxen + 160 Disks (100%) usw. 850 DM/VB. Questr. 2 (30); B.T. 3 (35) + Hills F. (35) + Curse O.A.B. (40) + Ultima 5 (40). Tel. 06251/62519, Markus

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Handbücher + Demodisk + Einsteigerbuch. VB 599 DM, Tel. 089/806514, PS. alles ist 4 Monate alt!

Verkaufe Ninja Warriors, Startlight, Powerdrift, X-Out, Toobin, Cyberball, Curse of the Azure Bonds, Ultima 5, nur Orig. je 20 DM, Tel. 06109/86612, Stefan

Verkaufe, suche und tausche neueste Software (Disk/Tape). Listen/Disketten an: Malik Alau, Nerzweg 20, 2000 Hamburg 72

Suche Tauschpartner oder Help für Maniac Mansion (Plan). Thorsten Schulz, Gutenbergplatz 3, 6082 Mörfelden-Walldorf (Liste für 1 DM)

Suche Maniac Mansion, deutsch, mit dt. Anleitung (evtl. auch mit Komplettlösung). Preis VB. Angebote an: Matthias Maier, Dachsgasse 4, 7915 Elchingen

Verk. 128 D + Farbmonitor, 2 orig. Games, 100 Disks, 2 Boxen, ASM, Power Play, Locher, für VB 1000 DM. Tel. 09624/1554 (alles total OK). Be fast!!!

Suche Projekt Firestart. Kaufe (nur Original) oder tausche! Schick eure Angebote an: Wunsch Wolfgang, Angerweg 6, 8859 Weidorf

Suche welche Systemwechsel 9-Nadel-Seikosha-Matrixdrucker. Ideal für C64/128. Super Schriftbild mit Papier, 180 DM. Oliver Jung, Tel. 0211/712143

Suche Datassette (100% OK). Nehme billigstes Angebot. Schick schnell an: H. Schlager, Staufenstr. 12, A-5110 Oberndorf.

Wer tauscht das Actionspiel Xybots? z.B. gegen Ultima 5, New Zealand Story oder Iron Lord. Tel. 02101/601220, Bernd

Schweiz — Verkaufe orig. wegen Systemwechsel: Sup. Challenger, Game Set & Match, OP Feuersturm, D. Th. Olympic Chall. zu je 50. Tel. 0365/512277

Verk. C64-Spiele (ca. 70 St.) für 5 bis 30 DM pro Spiel. Curse of A., Solom. Key, Giana S., Morpheus, H. Abraham, Sportplatzstr. 7, 8318 Bodenkirchen, Tel. 08745/407

Ich suche Games für meinen C64. Manuela Horvat, Weberstr. 6, 7332 Eislingen/Fils, Tel. 07161/83851. PS: Schickt mir alles, Danke

Suche + biete gute neue + alte Software für C64 Disk, habe z.B. Oil Imperium, Cabal, Batman 3. Frank Werner, Pf39/38, DDR-6080 Schmalkalden

Suche Software für C64 (nur Disk), Liste mit Preisangabe bitte an: A. Auer, Jaulen 1, 139038-Innichen

Verkaufe: C64 II + Floppy 1541 II + Diskbox + Disks + Zeitschriften + 2 Joysticks + anderes Zubehör. Thorsten R., A. d. Höhe 6, 4763 Ennepe 3, Tel. 02938/2245, 650 DM

Suche dringend Floppy 1541 für C64. Kann nur bis 140 DM bieten. Schreibst oder ruft an: Halapier Rudi, Gradenegg 23, 9556 Liebenfels, Tel. 04215/2535

Tausche orig. Stunt Car Racer gegen orig. Test Drive II oder orig. Gunship. Tel. 06627/483

Originalspiele C64 und Originalanleitungen ohne Verpackung abzugeben. Liste per Rückporto. 100% Degenhardt, Kasseler Str. 26, 6446 Nentershausen H

Tausche Oil-Imperium, PHM Pegasus, Chessmaster 2000, Stein der Weisen gegen Adventure + Rollenspiele! Thomas Hungerkamp, Dännendiek 12, 4292 Rhede

Wir suchen Tauschpartner/in für C64. Wir haben immer die neuesten Sachen. Listen an: The Stars, Birkenweg 2, 5226 Reichshof-Denklingen

Verkaufe Fischertechnik-Interface + Diskette, orig. verpackt, nageleul! VB 110 DM, Tel. 05723/8538, Jan

Superspiele-Computer C64, Floppy 1541 II, Floppyspender, Originalspiele, Bücher, 64er Zeitschriften und Zubehör, 500 DM, Tel. 089/8419368

Suche PD-Soft. Zahle pro Disk 50 Pfennig! (C64). Daniel Ottenberg, Schulstr. 93, 5000 Köln 71, Tel. 0221/5906837

C64: Verkaufe original Ultima 5 und Pool of Radiance pro Spiel 50 DM, zusammen 90 DM. Ruft an, abends zwischen 22-23 Uhr. Tel. 0621/816584, Frank

Private Kleinanzeigen

C64. Verkaufe: Ultima 5 für 45 DM und Battles of Napoleon für 45 DM (Originale). Schreibst an: Martin Kaluza, Fehrenheimer Str. 12, 6000 Frankfurt 6

Suche C64 Platine, alt o. neu. Bitte vollkommensfähig u. nicht defekt! Schick Infos an: G. Schulz, Robert-Nacke-Str. 11, 4800 Bielefeld 16

Verk. C128 + 1571 + Lightpen + 70 Leerdisk + Box + 4 Orig. (z.B. Zak McKracken, dt.), 101% OK, Sonderpreis 600 DM. Tel. 09306/1876. Lesmeister meldet sich

Suche Tauschpartner für C64 Disk. Schick eure Listen an: Dirk Müller, Mainuferstr. 98, 8702 Zell am Main

Suche Tauschpartner für gute neue + alte Soft auf C64 (Disk). 100% Antwort. Frank Werner, Pf 39/38, DDR-6080 Schmalkalden

Verkaufe defekten C64 (100 DM) und Hawkeye (30 DM). Tel. 05021/17581, Markus

Suche und tausche Software für meinen C64 (D + K Original). Schick eure Listen an: Stefan Wisgrill, Fuhrernecktasse 1/2/17, A-1232 Wien

Suche f. C64 Input 64 spezial, englische Grammatik. Tel. 0631/531209, Tel. 06332/14318

Verkaufe Originale: Power Drift, S. Car Racer, Roadwar Europe, Soldier of Fortune, 10 Mega Games (alle Disk) + Batman (CC) auf Kasset. Tel. 02134/52656

Ich verkaufe Mouse Navis Data. NP 69 DM, 3 Monate alt. Rainer Nowratl jun. Muttenthalerstr. 4, 8884 Höchstädt. Do., Tel. 09074/4833

Suche für C64 Disk: Bards Tale, Ultima, Curse of the Azure Bonds und andere Rollenspiele. Tausche mit: Champ. of Kryn. O. Oiler, Rietswiese 40, CH-Herisau, Tel. CH-071/524737

Dragon Wars
Verkaufe das Rollenspiel von Interplay (Bards Tale) für nur 35 DM/VB. Tel. 04832/2024

Verkaufe C64 + Floppy + Software + Bücher + Datassette + Zeitschriften + Joysticks für nur 430 DM/VB. Tel. 04832/2024

Verkaufe 128d + Monitor s/w + Zubehör (Disk, Joystick, usw.), für 550 DM. Tel. 08131/13332

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Farbmonitor + Drucker + Final Cartridge 3 + Diskbox mit Disk + Joystick. Tel. 06188/2958, Ar: Wüst M., Eulenstr. 2, CH 4131 Möhlin/Swiss

Verkaufe C64 + 1541 II + 80in Disk, z.B. Zak, TD I+II + Diskbox, Reset Schalter + 2 Joysticks u.v.m. VB 4000 S. Manuel Esterer, Tel. 390330, 5020 SBG, E.-Müller-Str.

Verkaufe: C64 II + Abdeckhaube, Floppy 1541 II, Grünmonitor, Lightpen, 88 Disks + Boxen, Handbuch, Joystick u. Zubehör VB 600 DM, Tel. 06235/3393 (Frank). Be fast

Suche Rollen-u. Strategiespiel (C64 Orig., alte + neue) z.B. Sent. Worlds + Champ. OK + Tangled T. + The Cosmic Balance + Imperium Galactium. Tel. 04127/1567 (Timo)

Such das Data-Becker-Programm Um-Tap für den C64. M. Hoffstapel, Wilhelm-Strumpf-Str. 55, 4630 Bochum 1

Billigst abzugeben: Zubehör (RAM 1764, Farbbänder für Star LC10, Joyball) und Originalsoftware (Anwenderrg.). Tel. 09452/444, Rene

Suche Tauschpartner für Public Domain Soft und für Originalsoftware. Kaufe auch Originale (C64). Angebote an: G.P., Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Suche guten und schnellen Tauschpartner für C64 Games. Habe immer neueste Sachen. Henk v. Rootsele, Violierlaan 23, 6841 Arnhem, Holland

Suche für C64 Rocketstar, Pacland, Mr. Hell, Great Courts, X-Out, Stiffup u. Co., Silkworm, Kick off u. Elite. Zahle bis zu 20 DM pro Spiel. Tel. 05174/623

Suche Ultima Trilogy (C64) für 50 DM oder Ultima 1,2,3,4 für je 20 DM. Nur Originale! Tel. 04102/61729, Christian

Suche zuverl. Tauschpartner für C64. Suche Rings of Medusa (orig.). Verkaufe Iron Lord (30 DM), Andreas Nawroth, Windeckerstr. 8, 5227 Dattenfeld

C64 II, 1541 II + 130 Disk, Datas. + Kas., 2 Diskboxen, Final Cartridge II, 2 Joysticks, Farbmonitor, 101% OK, ca. 1100 DM/VB. Schmelzer, A-4731 Prambachkirch. 108, Tel. 0727/71783

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe C64 (defekt) 40 DM, Floppy 1541 130 DM, B/W Monitor 7502 70 DM, Datensette + 11 Input 64 und 4 Originale für 30 DM. Tel. 0715/43972, ab 17 Uhr

Suche Anleitungen für Elite FS II, Silent Service, Pirates, Zahle 10 DM pro Stück, I. Bohm, Goetelstr. 121, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3612474

Verk. Original: Spherical 25 DM, Dragon Wars 40 DM, Champions of Krynn 45 DM, Curse of Azure Bonds 45 DM. Call (ab 19 Uhr), 06150/12171, Sascha

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 120 Disketten + Reset + Diskettenbox + 2 Abdeckhauben + Joystick für 500 DM. Tel. 05401/32535, ver-langt Andy

Verk. für C64: Zak McCracken, Maniac Mansion, Rainbow Warrior, Sim City, Ut Imperium, Orig. Schreibt an: T. Lang, Lützowstr. 96, 4200 Oberhausen 11

Suche neue Spiele (Stunt Car Racer) für C64/Disk. V. Cibus, Bodenseering 19, 8580 Bayreuth

Suche Uralt-Spiele: Doomda RKS Revenge, Fahrenheit 451, Lord of the Kings, Amazonas, Dragon World, Elite Infocom. Zahle sehr gut! Tel. 04703/5289

Ich suche verzweifelt das ca. 6 Jahre alte Strategiesp. "Doom Dark Revenge" für C64. Zahle sehr gut! Tel. 04703/5289

Kaufe, tausche und verkaufe Software. Obradowicz Sascha. Tel. 017205938, Tischenlostr. 50, CH-8900 Thalwil

C64 + Floppy 1541 gesucht. Angebote an 04521/71497

Verkaufe Datensette mit 4 Spielen für 30 DM. Tausche auch Spiele auf Disk, habe z.B. Dr. Dooms Revenge und Batman the M. Tel. 08931/15582

Suche Adventures und Rollenspiele aller Art, besonders AD+D, biete Actionspiele, kaufe auch Spiele. A. Schöffmann, Jahnrst. 45a, 8423 Abensberg

Suche für C64-Disk Hard & Heavy, Armalyte, Last Ninja II oder X-Out. Angebote bis höchstens bis 15 DM. Tel. 04956/866, Frank, nur dienstags

Kaufe Party zu Bards Tale. Charactere mind. auf 7 Level. Zahle 5 DM. Bernd Hönig, Uhländstr. 27, 6954 Haßmersheim. Kaufe auch Bards Tale 2

Verkaufe für C64: Pirates, Sub Battle, Gunship, Last Ninja, Red Storm Rising, Airline, Fugger, Red October, usw. (alles Originale), ab 20 DM. Tel. 08903/1523

Austria: PD-Soft! Utilities, Demos, Only Top-Software! Write to: F. Machl, Gerersd. 62, A-4531 Kematen/Kr. C64 only

Verkaufe C128D (Plastik), CM8833, Seikosa SP180, G. Booser, (65000 Farb.) 40 orig. Games, 100 Diskis + Box, MK5, Mous, Joy., 1300 Str. Ch 033/411441

C64-Freak tauscht sein orig. M. Mansion gegen Holly. Pro oder Summer Edition (verkaufe auch Zak McCracken für 30 DM). Tel. CH-061/960831, Patrick, abends

Kaufe Cartridges! Egal ob Final, Action oder Nordic. Müssen aber 100% okay sein! Schreibt an: Tobias Angerer, Neuburger Str. 54 b, 8390 Passau

Suche Anleitung für Startext, Stardate, Printfox, Steahl Fighter. Auch Kopie (dringend). Tel. 02102/43755, ab 14 Uhr

Verkaufe C64 II, 1541 II, Drucker MPS 801, Diskbox + 100 Disk, Locher und Resetchalter für 450 DM. Rene Winterfeldt, Hermann-Küster-Str. 21, 6230 FfM 80, Tel. 069/373278

Verk. PD-Soft schon ab 20 P!!! Angebote f. 1 DM Briefmarken, Suche Film-Maker f. C64 oder C128. Jens Sagmeister, Erbacherstr. 6, 6123 Bad König

Wer verkauft AD&D Rollenspiele für C64. Biete bis 30 DM, nur Originale. Angebote an: Fabian Rust, Alte Poststr. 9, 3165 Hämigsen

Suche Dragon Wars, Sentinel Worlds, Pirates. Biete: Ten Great Games, Mega Games. Tel. 08629/447 (Helmut)

Zu verschenken habe ich nichts, aber was zu verkaufen, nämlich 4 Originale für 25 DM! Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen. Be fast

C64 — Achtung Soundtüfeler! Ich verkaufe meinen einmalig gebrauchten SFX-Sound-Sampler für runde 180 DM/VB! Tel. ab 17 Uhr, 06252/67620

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Diskbox + Disk + Modul, nur komplett für 90 DM. Tel. 0203/472897

Suche Burschnibler + Parallelkabel + Anleitung (bis 25 DM), Nordic Power C. V2 + Anleitung (bis 20 DM), Expert + Action-Modul (je 20 DM). Verk. LÖS. ZMK. Tel. 06121/47575, Jan

Suche Tauschpartner für C64 (Software), Schreibt an Marc Steck, Humlangenstr. 2, 7900 Ulm-Donaustetten, Tel. 07305/7978. Hit to all Donos

Top-Angebot: C128, Floppy 1571, Drucker RX80 Epson, Datensette, div. Prgs (Wasteland, Elite, Starpanger, etc.) für 900 DM. Tel. 089/8414264, ab 18 Uhr

Tausche C64-Spiele (orig.): Habe z.B. Iron Lord, Space Rogue, Hillstar, Schickt eure Liste an: R. Rothbauer, Am Raitenbach 3, 8481 I-chenrieth

Verkaufe das C64 Original Tetris für 10 DM. Außerdem suche ich das Game Project Fire Star. Andrew Klokker, Forellenweg 6, 2973 Hinte

Verkaufe Drucker Star-NL 10 für C64, Amiga, PC. VB 700 DM (100% funktionierend). Tel. 0821/708432, Michael, 14 bis 20 Uhr

Verk. C64 + Floppy 1541 + Geos 2.0 + Maus + Diskbox + Diskis + Diskocher für 400 DM. Tel. 02203/301884, ab 18 Uhr, fragi nach Rocco

Verkaufe C64-Originale: GigaCAD, Cybernoid 2 je 25 DM (D); Phobia (K), LED Storm (K) je 15 DM. 100%. G. Landwehr, Langfortener 38a, 4018 Langenfeld

Suche gut erhaltene Originale von: Hostayes, Street Sport Soccer, Barbarian II, Game, Set a Match II, Super Star Soccer, Jens Friedmann, Tel. 05522/81417

Achtung! Suche immer gute Spiele für C64D. Ehrliche Tauschpartner. Meldet euch bei: T. Holve, Flurstr. 8, 5828 Ennepe-Tal. 100% Antwort!

C64! Achtung C64! Verk. original New Zealand-story für nur 25 DM (kann nach Vereinbarung auch billiger abgegeben werden). Simon/CH, Tel. 054/533392, Disk

Suche für den C64: Maniac Mansion! Wenn möglich mit Anleitung! Zahle bis zu 300 €. Schreibt an: Thomas Stockinger, Grundloesstr. 20, 5111 Bürmoos, Austria

Achtung! Verkaufe C64, 1541, FC3, orig. Spiel, alles 100% OK. Preis VB. Tel. 0821/781455

C64 Schweiz C64
Suche Tauschpartner für Spiele auf Disk. Bitte sendet eure Listen an Marco Rainoldi, Stollberghalde 8, CH-6004 Luzern

Suche "Road Runner"-als Original (auf Diskette, C64). Zahle 25 DM. Marlon Schach, Sylter Str. 12, 2212 Brunsbüttel

Suche Originale Hotel (dt.). Zahle bis 20 DM. Angebote an Dirk Gilles, Fürstenbergstr. 92, 7750 Konstanz

AMIGA

Amiga-CH! Suche Games! Tausche auch. Habe ca. 80 Diskis. Habe auch PD-Diskis. Michael Dreher, Alpines Institut, 3775 Lenk, 99 % Antwort.

Synthia = 70 DM, Populous, Xenon 2, North + South, Soundtracker, Crazycars 2, Int. Karate+, je 45 DM, Amiga Basis Book, Data Becker 775 S + Disk 25 DM. Tel. 06152/2472, ab 18 Uhr

Hey crazy people! Suche/kaufe/tausche/verkaufe Amiga-Soft. Auch Einsteiger erwünscht! Bitte ab 20.30 Uhr! Tel. 02102/80955, Christian

Hi, User! Suche Tauschpartner für den Amiga 500. Schickt eure Liste an: M. Nonnewitz, Blomberger Ch. 4, 4934 Horn-Bad Meinberg

Suche Tauschpartner! Habe z.B. Budokan, Tie-Break, Manchester United, TV Sports: Basketball! M. Prikker, Alsterstr. 2, 2956 Moorland, Tel. 04954/1221

Verk. Kult (orig. 35 DM). Tausche auch gegen Dragon Wars, Curse OT. AZ. Bonds, Ch. of Krynn, Dwg. Master (nur Originale). Tel. 0931/272323, Michi, ab 19 Uhr

Suche für Amiga: Moonmist, Deadline, Holl. HIX, Trinity, Sherlock, Ballyho, V. Bureaucracy. Nur kompl. orig. Tel. 08041/6145, ab 18 Uhr

Wanted
Drucker für Amiga und A501, für K. Seidel, Schloßberg 76, 4700 Sangerhausen, Tel. 00456/6623

Verkaufe Originalsoft! Safari Guns 50 DM, Asterix 45 DM, Katakis 25 DM, Documentation, dt., 35 DM, Reflections, dt. 40 DM, Amiga Ma-thematik I 25 DM. Tel. 0251/615148

Verkaufe Originale: Sim City 512 KB, Red Lightning, Empire. Tel. 06233/50373

Originale: Populous + Promised 60 DM, Sim City 40 DM, Rock'n Roll 40 DM, Special 30 DM, Bismark 30 DM, Bloodwych 40 DM. Tel. 0211/925310, bzw. 0251/45376

Verkaufe Kings Quest 1, 2 und 3 für 50 DM. Policie Quest für 20 DM, zusammen 60 DM. Nur Originale! Tel. 040/7682360, Jan Schlemmer

Tausche, verkaufe und kaufe Amiga-Soft (nur Originale). Schreibt mit 1 DM in BM oder bar, an Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen

Suche Tauschpartner für Spiele und Demos. Suche die Happy C von 10/89 und 11/89 (mit Power Play). Tel. 0561/826222, Velmar

Verkaufe Amiga (789-4/90) um 250 €. Happy ohne PP (788-2/90) um 250 €, 64er (einzeln) um 150 € + Porto. Swoboda R., Waldmühlstr. 11, A-4910

Suche Twinworld, Super Puffys Saga, Gates of Jambala, New Zealand Story und Shootem-up. K. Kit. Bitte meldet euch! Frank Wenzel, Tel. 06192/11010, CH

Verk. Tausche Kult, Populous + Data Disk, Outrun, Chase HQ, Space Harrier, Holly, Paker, Su. Pirates, Rainbow Islands, The F. Hour, Kickoff, K. Skat. Tel. 06244/5217

Suche Originale: TV-Sports Football, Hardball 1. Angebote an Tel. 06131/71252

Tausche/verkaufe à 40 DM: Fugger, Jeanne D'Arc, Black Shadow, Georg-R. Dibak, Kleeweg 8, 7990 Friedrichshafen

Suche Dragons Breath, Tie Break, Tennis Cup, Xenomorph, Sherman 1/4, Future Wars, Ultima V, zahle 40 DM + Porto. Tel. 09062/2386

Verkaufe oder tausche folgende Originale: Thunderblade, Carrier Command, Katakis, Interceptor, Space Quest 2, WC Leaderboard, Wizball. Tel. 08363/5950

Tausche Software schnell und zuverlässig! Frank Ansgor, Pourtalesstr. 95, 3074 Murr/Bern-Schweiz

Verkaufe zahlreiche Originale, z.B. TVBS Basketball, Populous, It Came..., Für je 40 DM. Bitte melden bei: A. Frank, Espenweg 2, 4790 Paderborn, Tel. 05251/34810

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt eure Listen bitte an: Manuel Zimmer, Raffelsteinstr. 32, 6701 Fußgönheim

Verk. Atomix, Chrono Quest, Blue Angels, Ultimate Golf, Space Koe, Ds Magazin, Quartz, Warhead. Hot Rod u.s. je 40 DM bis 50 DM. Klaus, Tel. 08271/6796

Suche Amiga 500, 100% OK! Kann aber nur bis zu 350 DM bieten. Schickt eure Angebote an: Beyerlein Ralf, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld, dringend

Verkaufe Super Cars, Hillstar, Bozuma gegen Höchstgebote. Suche Rollenspiele (vor allem Ultima) melden unter Tel. 07142/43387, ab 18 Uhr, Markus

Verkaufe 30-MByte-Festplatte, suche original Speichererw. für A500 IMG. Verkaufe original Software (Fusion, Carier Com.). Tel. 04187/6485

Verkaufe: Populous, Interceptor je 50 DM, Kampfgruppe 70 DM, Superbase 70 DM. Alles Original mit dt. Anleitung! Tel. 06391/1808, Andreas verl.

Verkaufe Sim City (512 K), P47, F.M. Planete, Future Wars je 40 DM, X-Out 35 DM, 688 At-tack Sub, Tie Break, E.S.S., Nuclear War je 45 DM. Tel. 02179/64532

Suche für Amiga: Ferrari F1, Football Manager 2, Elite und Pirates, Nur Waterball, Bahnholstr. 136, 6833 Waghäusel

Verkaufe orig. Out Run u. Turbo Out Run je 25 DM. Suche günstige Chaos strikes back, Pirates, H. Hain, Grenzstr. 9, 8000 München 40, Tel. 089/301613

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale. Habe: Indy 3, TV-Sports Football, North + South, Battlehawks 1942. Tel. 05034/1894

Suche Rollensp. (AD & D/Ultima/Phantasia, usw.). Tausche gegen Indy 3 ADV, Gold Rush, Bards Tale usw. Tel. 0931/74228

Verkaufe F/A-18 Interceptor (Amiga) für 35 DM. Drexler, Tel. 089/3615558

Amiga. 0041/6323703! Amiga! Suche billigste Amiga-Soft. Send Lists or call Peter Geissbühler, Melchnaustr. 56 a, CH-4900 Langenthal

Verk. Amiga-Orig. Indiana-Jones Adventure, deutsch, 50 DM. Bundesliga Manager 40 DM, Strip-Poker 2+ 20 DM. Tel. 0234/64422

Suche orig. Amigaspiele: Kick off, Bundesliga Manager, Fighting Soccer usw. zahle bis zu 20 DM. Tel. 08546/1046, ab 17.30 Uhr

Suche Rollen- & Strategiesp. (Amiga, orig. alte + neue) z.B. T. Lore + Mindwalker + Xenom + Sr. Rogue + Hillstar + N + S + Battlet u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567 (Timo)

Rollen- & Strategiesp. (Amiga, Orig. alte + neue) z.B. T. Lore + Mindwalker + Xenom + Sr. Rogue + Hillstar + N + S + Battlet u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche billige Originale für A500 (1 MB). Wenn möglich, neueste Ware. Listen bitte an: C. Dick, Otto-Hahn-Str. 25, 7518 Bretten

Verkaufe: Airborn Ranger 40 DM. Suche auch günstige Spiele (Rainbow Islands, F-29 Ret.). Tel. 06224/3841, ab 19 Uhr, fragi nach Adrian

Highlight-Crew aus East-Berlin sucht immer neueste Spiele! Udo Metzler, Str. Am Trop. Park 53, DDR 1193 Berlin

Verkaufe Originale f. Amiga: The Flintstones, GFL-Football, Feud and Corruption, Markus Wotruba, Kaiser-Friedrich-Allee 30, 8400 Regensburg

Amiga-Originale zum Kauf bzw. zum Tausch gegen andere z.B. Ghostbuster II, RVF-Honda, Wobbler, Danger-Freak, Challenger u.a. Tel. 05251/57530, ab 19 Uhr, Kai

Suche Amiga 500 + Farbmonitor + Erweiterung 512 Kb für 800 DM. Auch einzeln. Keine defekten Geräte. Daniel Köning, Tel. 0211/431012, ab 20 Uhr

Suche Amiga 500 + C-Monitor (gerne noch anderes Zubehör). Angebote bitte nur schriftlich: Claudia Scholz, Dr. C.-Otto-Str. 53, 4630 Bochum

Suche Amiga 500 ohne Monitor. Preis nach VB. Ruft einfach an. Tel. 0291/3211

Suche Tauschpartner mit neuen Games. Schickt eure Listen an: Kai Barthel, Burgallee 34, 6450 Hanau 1, nur schriftlich. Amiga

Verk. Shadowgate, Holiday u. Sim City, Pacmania, Pinball W., Spitting Image, Vzwzwir, 2.0, DPaint 2 + DPrint 1, Preise = VB. Tel. 07724/3773

Suche Anleitung zu F-16 C.P. Gunship, Bop II. Verkaufe Top-Games. Super billig! Suche Pirates. Tel. 0941/25400, ab 19 Uhr

Wer verkauft Softwaresammlung für Amiga (günstig)? Tel. 04102/55767

Suche Statistikprg. mit Balkengrafik, Kuchengrafik usw. Suche auch original Tetris für Amiga 500. Tel. 05321/22420

Verk. Hitchhikers Guide, 14 DM/99 S, Phalanx II 12 DM/85 S, Mewlio 17 DM/119 S, Emetic Skinner 15 DM/105 S, Hollywood H.H. 14 DM/99 S, Wien, Tel. 3527824

Verkaufe 35-Zoll-Laufwerk, intern, für A2000, 6 Monate alt. VB 100 DM. Tel. 07152/51124, Markus, ab 17 Uhr

Suche immer preiswerten Amiga. Kaufe auch defekten Amiga. Angebot besteht auch nach dieser Ausgabe! Tel. 05282/8100, Stere

Suche orig. Populous, Speedball, Zak, Superst. Ice, R-Type (je 40 DM), Out Run, In 80 Tag (je 20 DM), T. Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Arme Sau sucht Amiga-Hardware. Kostenlos, gratis oder geschenkt, übernehme sogar das Porto! Reiner Buchholz, Veilstoßstr. 28, 8732 Munningen

Phoenix — Der Club für jeden Amiga-Freak! Info gegen Rückumschlag bei: Phoenix-Burweg 3, 7186 Billingsb. Gut, besser, Phoenix! — Der Club!

Hi, Here is Depode! Are you searching for a Musician? OK, call 02241/81374 or write to: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Die unbetroffenen Damocles! Clubdisks gibt's gegen Leerdisk & Rückporto bei: Damocles c/o I. Raun, Bauergässl 9, 8400 Reuggenbuch. Tools, Tapes, Games

Suche Amiga-Originale aller Art. Liste mit Preisvorstellung und Tel. an: J. Krüger, Gierhalde 35, 7713 Hiltunen

Suche Tauschpartner. Habe Top-Soft. Nicht älter als 21 Tage. Tel. 080/445296 oder Mega-Boy, Winkelsgasse 23, 4750 Berg-Büthenbach, Belgien. Bis bald

Original Disks zum halben Preis. Liste gegen Rückporto 1 DM. Anfordern bei AGDS-Club: R. Schaarschmidt, Dornbergstr. 4, 6050 Offenbach

Wer schenkt mir defekte oder gebrauchte Hardware? Z.B. Drucker, Computer, Laufwerke. Schickt alles an: T. Jernal, Jachaber Str. 10, 6610 Lebach

Verkaufe Data-Becker-Buch, Maschinensprache Amiga + Originale, Seuck, Bards Tale, Phantasie III + LP R-Type/Mr. Hell. Tel. 02291/2417, Wolfgang

Suche Erotic-PD für alle Amigas: Löse Sammlung mit über 50 Disks auf: 5 Disks = 20 DM, 20 Disks = 60 DM. Postfach 1722, 6720 Speyer

Austria

Monitor 1081, 30 Programmdisks, Programmierliteratur (intern etc.), Einzelverkauf, VB. Tel. 03152138, bis 20 Uhr, Harald

Amiga Owner sucht andere Amiga Owner zwecks tauschen sehr guter Software (only legal) write: T. Eisenbrandt, Postfach 17, 6559 Odenheim

Tolles Angebot: Tausche C64 + Floppy + 280 Disks + Tape + 10 Originale + 8 Data-Becker-Bücher + 30 Zeitschriften + Action Replay 5 + Zubehör gegen A500. Tel. 08563/596

Dragon Flight! Suche für das Rollenspiel von Thalion noch Tips und Karten. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn-B.M. 1

Tausche Originale von Space Station, Iridon und Phalanx gegen 2 Amiga-Adventures, Ralph Weires, Hauptstr. 3, 5528 Uppershausen

Verkaufe Amiga-Monitor 1081. Über den Preis lässt sich reden. Tel. 071443208, Martin Sabel, Im Pfeiffershof 2, 9424 Rheineck (CH)

Amiga CHI Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe neueste Amiga-Soft! Schickt eure Listen an: Peter Studer, Alte Schmitte 4, CH-4573 Lohn (SO), 100% Antwort-Garantie

Erotik-Software zu verkaufen. Hohe Auflösung, 4096 Farben, keine Raubkopien. Info gegen frankierten Rückumschlag bei Altmüller, Turpinstr. 29, Aachen

Verkaufe Originalspiele: Pacland, Titan, Black Lamp, Rocket Attack, Extensor für je 35 DM, Fish 95 5 DM, Amiga-Disk 15 DM. Tel. 05921/37466, Gerd

Suche Amiga 500 100% in Takt. Ruft nur von Montag bis Donnerstag an, nicht in den Ferien und auch nicht am Wochenende. Tel. 07721/55060, fragst nach Benjamin

Verk. u. tausche neueste Games. Habe z.B. X-Out, Fight, Bomber, Battle Savad... Nuc. War... Liste bei: M. Gerlach, Auf der Höhe 2, 2845 Damme. 100% Antwort!

Suche Spiele für Amiga 2000. Angebote an: Martin Javitz, Pfauenstr. 4, 7000 Stuttgart 80

Verkaufe Originale für Amiga: Garrison (Gauntlet-Variante), Kampfgruppe, Leather God... Ultima 3. Auch Tausch gegen Hilfl... D. Master. Tel. 08251/3698

Suche dringend Nullmodem-Kabel, um 2 Amigas miteinander zu verbinden. Zahle satte 10 DM! Di.-Fr., ab 14 Uhr. Tel. 06731/42383, Klaus

Suche Tauschpartner für Spiele, Demos, etc. Tel. 04451/3696, Markus

Suche Topsoft für meinen Amiga! Kaufe und tausche Sound Lists or Disks to Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven. No Losers

Verkaufe orig. für Amiga: Atax 15 DM, Hell Bent 20 DM, Golden Gobins 10 DM (inkl. Versand) usw. 40 DM, Kamal ISQA, Bonhöfferstr. 5, 4403 Senden

Black Sector 1 is born! A new group on the great Amiga! We searchs contacts & customers! Contact us: Postf. 1104, 8704 Uffenheim.

Der Amiga-Club Leviathan sucht Tauschpartner für Originalspiele! Tel. 0711/72188, Thomas

Private Kleinanzeigen

Su. Strategie + Adventure für Amiga 500. Tausche auch Listen an Norman Groß. Tel. (040) 7157170, Oskar-Schlemmer-Str. 8, 2000 Hamburg 74

8 (Acht!) Original-Spiele für 180 DM (u.a. North & South, Indiana Jones 3 (deutsch). Tel. 05241/48469, Sebastian

Wer schickt Amiga 500 Neueinsteiger kostenlos PD-Software? Spiele, Musik, Anwender u.a. An Michael Mast, Untere Hillstr. 38a, 3223 Grünplan

Hi Amiga-Freaks! Suche Sim City, Dungeon Master, Hard Drivin, Time Scanner, International Soccer Challenge. Hab gutes T-Material. Tel. 0421/494438

Armer Schüler sucht Amiga + Hardware. Schickt an Wolfgang Helmrich, Gabolshausen 73, 8742 Bad Königshofen. Kostenlos/gratis oder evtl. geschenkt.

Verkaufe folgende Originale: Documentum 70 DM, Katakis 25 DM, Reflections 55 DM, Eberso neues 2400 Baud Modem mit Garantie 299 DM. Tel. 02159/7163

Verkaufe Hotel Detective + Space Knight 20 DM, Bomb Busters 20 DM, The 64 Emulator 2 + Kabel 35 DM, Ganyem 20 DM, Sim City 50 DM. u.v.a. Tel. 02941/59579

Verkaufe Running Man 30 DM, Hotel Detective + Space Knight 20 DM, Division 1 20 DM, The Armageddon Man 25 DM. Alles 100% Original. Tel. 02941/59579, Sascha

Tauscher/verkaufe Originale: Bundesliga Manager, Kick off, Extra Time, Zak McKracken (je 30 DM). Tausch nur gegen Sportspiele. Tel. 02241/21242

You like to swap with Desaster Area Int.? Contact: P. Müller/Cher/CH-6060 Sarnen (legal stuff only) South-Africa BBS Call: 118837478 (2400 Bd).

Verkaufe Voyager und Phobia für je 25 DM. Tel. 089/6014453, verkaufe außerdem Atari 2600 + 10 Spiele (Pac-Man, Tennis) für nur 120 DM, Jens verlangen

Searching for Amiga-Contacts write to: P.O. Box 22703D, 4426 Vreden, or call 02564/41734

Suche Originalgames. Maniac M, Zak M., It came from T.D., Dungeon Ma., Rings of Med. Biete bis höchstens 60 Sfr. Tel. (CH) 0621/761374, Martin

Verkaufe »Bio Challenge« für 45 DM. Verkaufe weiter für Atari ST + Lucky Luke für 30 DM + 30 Originale für XL. O. Plink. Im Kirch. 6, 7904 Erbach 2

Orig. Soft Manch. UTD, RVF-750 je 45 DM, Hard-Drivin 40 DM, Battlehawks 40 DM, Virus, Er W. Baseball je 20 DM. Alles neuwertig. Tel. 089/8142367

Verk. Origin., großt. mit dt. Anl., z.B. Indy 3 (Adv.), North a. South je 40 DM, u.v.a., Liste a. Anfr. bei Rudolf Adam, Kleinböding 31, 8546 Thalmassing

Suche zuverlässige Kontakte aus aller Welt! Listen oder Disk an: Andreas D., Heiderosenweg 16, 2903 Bad Zwischenahn

Kaufe + tausche aktuelle Amiga-Soft. Listen an Mohamed Balarni, Bendenden 20, 5303 Bornheim 1

We're searching for new swap partners on Amiga! Call 187579E or 187577E in 3380 Goslar (West-Germany)! Greetings to Sokrates and Sgooze

Hallo Leute, hier ist Oliver! Ich habe die neuesten Amiga-Originale: Galaxy Force, Turbo Out Run, Strider, usw. pro Stück 35 DM. Tel. 06063/2311

Suche Spiele wie: Giana Sis, Maniac Mansion, IK + Bubble Bubble, F-16 Mission Disk, Pirates, TD II (je 10 DM) Angebote bei Tim Selzer, Tel. 07451/4754

Verk./Tausche orig. Amiga Sp.-F-29 Ret., F-16 Combat, Rings of Med., Clown-O-Man, Full-Metal, North & South, Kick off + Exp., Twin World usw. Tel. 0911/721099, R.W.

Verkaufe Amiga 500, 10845, viel Software und Zubehör. Preis 1200 DM. Tel. 0561471442, Marco

Verkaufe, tausche Faery Tale Adv., Rings of Medusa, Waterloo, Jeanne d'Arc, je 35 DM (nur Orig.). Kaufe bis 40 DM, 7 Cities of Gold. Tel. 02405/21704, Stefan

Suche ein Programm zum Ausdruck von Grafiken und ein Text-Gratik-Programm 24-Nadel-Drucker. Angebote als Originale bitte an Tel. 02473/6441, von 17 bis 20 Uhr

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt eure Listen an: JKS, Hausleiterweg 25, A-4020 Linz/Austria

Verkaufe Originale: Italia 90 15 DM und Powerdrift 50 DM. Zusammen für 10 DM. Versandkostenanteil 50 %. Tel. 08441/6783, ab 18 Uhr

Biete sehr günstige Originale Software für Amiga, ST, PC, Mac, PWC C64 und Archimedes. Tel. 06344/2229

Suche Tauschpartner für PD. Habe Bodean, ACS, Slideshow u.a. Schickt mir eure Lists. Thomas Helbing, Ferd.-Porsche-Str. 20, 5140 Erkelz

Tausche/verkaufe einen CPC 464 (Mon., Doppelaufwerk, Heft) 700 DM. Tausche gegen A500 + Mon. Schreibst. an Dennis Boege, Fehrsweg 10, 2219 Laegerdorf

Verk. Orig. Battlehawks 1942 40 DM, RVF Honda 40 DM, Oil Imperium 30 DM, Billard Simulator 20 DM. Suche dt. Anleitung für Roter Oktober. Tel. 02173/13647

Verkaufe TV-Sports Basketb. und Dungeonmaster (1 MB) für 45 DM + Versandkosten. Ruft an: 07841/48117 (Torsten). Nur Originale + Anleitung

Hallo Freaks! Ich verkaufe Maniac Mansion und Indy 3 Adv. beide komplett in dt. Beide für 60 DM. Roger Oberholzer, Zürichweg 8, 8952 Schlieren (CH)

Suche dringend Starflight und Kings Quest 3 für Amiga. Sendet Angebote an: Stefan Czernin, Holzschwanger Str. 10, 7910 Neu-Ulm

Suche immer neueste Spiele, MEGA-Demos, Intros, Compact D. Schreibt mit Disk an: Sascha Balschweint, An der Landwehr 8, 4050 M.-Gladbach 1, Tausch

Tausch gegen Hard Drivin gegen Pirates, Rainbow Islands, Face off, Kaiser, Loom (Originale). An Thomas Schädl, Güter 508, 9497 Triensberg, FL

Verkaufe 3 Originale! 1. Chrono Quest 130 DM, 2. Dragons Fair 140 DM, 3. It came from the Desert 1+II 35 DM. Ingo Gomez, Schloßallee 21, 5012 Bedburg

Suche und tausche neue Spiele. Suche z.B. Super Wonderboy in Monster, Maniac Mansion, Cabal, Toobin, Alex Sensintungen 11, 8867 Ottingen

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor 1084 + RAM-Erw. auf 1 MB + orig. Games (Dungeon M., Blood M.) + Zubehör für 1300 DM. Tel. 02171/57044

Suche Tauschpartner für A500. Schickt Liste oder Disks an: T. heingel, Driftstr. 37, 2800 Bremen 44, 11% Antwort

Verkaufe wegen Systemwechsel Amiga 500 mit Monitor 1084 für 699 DM, auch einzeln (kein Scherz), bitte Buschi verlangen. Tel. 0561/72504

Tausche: Amiga 500 (CPU + 2 Tasten defekt) mit div. Software gegen C64 o. C64 II + Data-sette (geg. Floppy 1541) + Software. F. Andres, Katzlerstr. 4, 1000 Berlin 62

Suche Tauschpartner für Amiga-Games! Habe z.B. Cabal, TV Sports Basketball usw. Schreibst an: Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Heschbroich

Amiga Xabit CH ABO

Xabit verkauft sehr billige Abos. Infos und Bezuge bei: Xabit, postlagernd, CH-3400 Burgdorf, Schweiz! Bis bald

Suchen gute u. schnelle Tauschpartner! Call: 07071/45002 to swap Demos, Sources, Intros, Utilities. Tel. 07071/52602, 18 bis 20 Uhr

Suche ständig gut sortierte Sourc. zum Tauschen. Bin selber gut bestückt. Peter Hartmann, Dorfweise 3, 7901 Ballendorf

Suche neue Soft-Listen an: Sebastian Hysky, Groninger Str. 5b, 2870 Delmenhorst. Mannik, falls es dich noch gibt: Melde dich! Byo

F-16, Gunship, Sim City, North Sea Inferno zu verkaufen. Tel. 05850/517, Bernd Löffler, nach 18 Uhr

Verkaufe OP. Thunderbolt + Turbo Outrun, zu je 40 DM. Melden bei: Miro Matrinovic, Gatherhofstr. 143, 4150 Krefeld. Tel. 02151/71188

Verkaufe Bloodmoney Original für 40 DM und American Ice Hockey für 50 DM. Suche außerdem Midwinter. Biete viel. Auch Tausch möglich. Tel. 05132/53734

Private Kleinanzeigen

Verkaufe billig Originale! Z. B. R-Type 30 DM, Trio 30 DM, Starglider 2 35 DM, Carrier Command 35 DM und 20 andere! Tel. 0221/695280, Marc

Biete Textomat und Datamat für Amiga sowie TV-Modulator. Preise: VB. Tel. 02309/73256. Mario Steinhorst, Dresdener Str. 11, 4355 Waltrup

Verkaufe Sample-Programm Audio Wox (unbenutzt). Preis nach Vereinbarung. Tel. 06108/68304

Biete Texte Textverarbeitungsprg. Word 5.0 oder ähnliches Angebot an: Oliver Köhl, Unter-gasse 25, 6470 Büdingen oder Tel. 06041/6103

Verkaufe Amiga 2000 Zubehör: XT-Karte, Zx 3.5 Zoll + 5.25 Zoll, Monitor CM8833 und div. Software. VB 2500 DM. Tel. 07577/257, ab 18 Uhr

Tausche o. verk. Rings of Medusa, Dungeon Master (dt.), Stadt d. Löwen, Alles Orig./Suche Microprose Soccer, R-Type, Rainbow Isl. Tel. 02303/14009

Verkaufe Larry 1 für Amiga zu 30 DM. Ruft ab 14 Uhr. Tel. 07044/7446 an

Suche Tauschpartner für A500. Habe: Midwinter, Budakon, Pipe Mania, Super Cars u.v.a. Suche: Fischergame! Abs., Chevret Andre, Wangerstr. 60, 3018 Bern-CH

Suche »Quest«-Spiele (Siera). Tausche, habe u.a. Budokon und Tie-Break. Schickt Listen an: Ingo Thiems, Gerh.-Hauptm.-Str. 77, 2956 Moorerland 1

Suche Deluxe Sound V2.8 für A500/2000 100% in Ordnung! VB 120 DM. Tel. 089/3201807

Suche Soundcracker V2.3 Replay-Routine oder höhere Versionen! Tel. 02405/22102 (Sebastian). Special regard to all members of Esprit.

Suche Amiga 500 oder 2000. Angebote an: Thomas Piffner, Spitteler Str. 2, 9008 St. Gallen, CH. Computer mit Zubehör, Bildschirm + Drucker. Tel. 071/259470

Suche Originale! Z.B. Gunship gegen 688 Attack Sub oder F-29. Retaliator. Tel. 02641/24192, Mo.-Do. von 17 bis 19 Uhr, Jörg verlangen

Verkaufe: Games = Indy ADV 40 DM, Bobo 30 DM, One on One 25 DM, Superstar Ice 4.35 DM. Wer hat die Lösung N2v/PD, Quest 13, Write to: S. Deuser, Wingerstr. 37, 6200 Wiesbaden 12, Bye, Bye

Einsteiger aufgepaßt! Verkaufe meine Diskettenbestände, ab 50 Stück günstiger. Suche außerdem Speichererweiterung auf 1 MB bis 120 DM. Tel. 05205/70452

Suche Empire, Panzer Strike PDs und Demos, zahle gut! Suche außerdem Strategiespiele und Sportspiele. Tel. 07231/57391, verlangt Stefan

Modem

Suche billiges Amiga-Modem (mind. 2400 Baud). Angebote an: Oliver Göching, Auenstr. 8, 8000 München 5

Verkaufe A500 700 DM, 512 K 120 DM, 5,25 Zoll 200 DM, 50 Disks 50 DM, Bücher: C-Systemprogrammierung, Amiga-DOS, Je 20 DM = 1050 DM. List Förster, Steins 23, Kiel

Kaufe oder tausche Amiga Original. Suche u.a. Grand Prix Circuit, Starglider 2, Pipe Mania, Batman-The Movie, Battlehawks und andere. Tel. 05191/12923

Zu verk. orig. Kings Quest 1-3 (59), Larry (39), Zak McKracken (49), Indv Adv. dt. (69), Elite (60) auch Tausch, Write to: Angelo, Haselstr. 12, CH-8116 Würenlos

OMEGA

Wer möchte mit seinen Tams an einer Omega-Liga teilnehmen? Info gegen Rückporto. M. Poch, Semmelstr. 15, 8700 Würzburg

Suche Originale für Amiga: Microprose Soccer, Bundesliga Manager, Dundepe United. Ich zahle bis zu 40 DM. Jens Reinhardt, Wernh.-v.-Braun-Str. 21, 4950 Minden

Anfänger sucht Programme und Kontakte aller Art. Auch preiswerte Hardware. Marc Möllers, Mehringweg 21, 4400 Münster

Anfänger sucht für A500 noch Zusatzgeräte, Bücher und Spiele preiswert zu erwerben. Dieter Sellin, Am Darmer Bahndamm 12, 4450 Lingen. Tel. 0591/49017

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche Anleitungen für Falcon Miss Disk, F-16 Combat Pilot, tausche Software. Angebote an Heiko Haublein, Zwinrerweg 3, 4010 Hilden, Tel. 02103/44844

Suche Computerschrott aller Art Bezahle gut! Tel. 04661/4953, Marco

Hilf! Suche dringend externes Laufwerk (bitte nur 5,25 Zoll) für Amiga 500. Angebote an: Marco Kiesel, Alkenweg 55, 5401 Oberfell, Tel. 02605/17771

Verkaufe Originale (100% OK), Stardigger 2 (40 DM), Voyager (40 DM), Scriptum (40 DM) und Amiga-Magazin 12/88 bis 1/90. Ruft an: 02102/60316, Alex

Suche neuen Amiga 500, VB 600 DM. Schreibt an: Patrick Schreiber, Agloffingerstr. 11, 8011 Aschheim, Tel. 089/9034275, ab 14 Uhr

Verkaufe neuste Version von Devpac-Assembler. Tel. 02834/6789

Tausche Western Games + Spaceport (dt. Anl. u. Verp.) gegen Maniac Mansion dt., o. Rings of Medusa (nur Originale). Tel. 0711/556107, Amin

Verkaufe für je 40 DM, Xenon 2 + Indiana Jones Adv (deutsch). Beides deutsche Anl., da ich sie schon geschafft habe. Tel. 09195/4700, ab 20 Uhr (Harald)

Verkaufe Super Games: The Duel 20 DM, Populous 40 DM, Winners 20 DM, Cham, of Shaloin 35 DM, Pharaoh 35 DM, Bards Tale 2, 40 DM, usw. Call 08743/660

Wer verk. mir TV Sport Basketball oder andere Games für 4500. Schick Liste mit Preisen an: Salim Güler, Bahnhofstr. 47, 2409 Pansdorf, BS dann!

We are searching for Contacts write to: Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen/Schmidt

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neuste Amiga Soft! Listen und Disk an: Malik Borgmann, Neuwöhrener Weg 25, 2313 Raisdorf, 1000% Antwort!

Dringend gesucht!

Amiga 500 (2000) 700 DM, Farbmonitor für Amiga 400 DM, verhandelt. Man. Schmelzer, A-4731 Prambachkirchen 108, 07277/1183

Verkaufe Ch. of Shaolin-Character-Disk (86-Wert) nur 5 DM + Versandkosten. Tel. 07424/85377, Jochen verlangen

Suche Computerschrott. A500, 3,5 Zoll, 5,25 Zoll, Drucker. Schick an: M. Harbarten, Zainschmiedeweg 74, 8972 Sonthofen, PS. Keine Monitore, Demo swapping legal

Tausche Amiga-Demos legal! Sendet eure Listen an: Timebomb, Harry Horvat, Jahnr. 25, 7560 Gaggenau. But dont forget! Only legal!

Suche Intern 1 v. Data-Becker, verkaufe Helte: ASM, Kickstart, Amiga Welt, Amiga aktiv, Amiga Special, engl. Mags (von 86-90). Call 06223/2088

Verk. orig. Populous 45 DM, TV Sports Football, Holiday Maker je 50 DM. Tel. 09071/4948

Our Group is looking for New Demo-/Intromaker. If you've some, run to your Telephone and call 089/7603901. Ask for "Bernhard"

Verkaufe Amiga 500, fast neu, 600 DM. Rings of Medusa, original verpackt, 50 DM. Thorsten Eskla, Tel. 07158/3886

Verkaufe orig. Bards Tale um 300 6S, F-16 Combat P., Swords of TW, je 500 6S, TV-Sp. Basketb. 600 6S, K. Hristanow, Mankestr. 1, A-3200 Obergrafendorf

Alpha-Flight

Contact us for the latest Modem Ware at: P.O. Box 179302-E, 7012 Fellbach

Tausche Spherical original mit dt. Anl. gegen North & South oder Their Finest Hour, nehme nur das Original. Schreib an: Rainer Baumgartl, Prenstr. 1a, 8112 Bad Kohlgrub

Suche Lary+2,3, Pirates, Rockstar und sonstige Amiga-High Lights sowie den Gameboy. Simon Keskies, Drusug. 2, A-6900 Bregenz, Tel. A-5574/25927

Suche PD-Soft. Schick bitte Listen m. Namen der Programme (evtl. Anleitungen) an: Bastian Trompeter, Siepenstr. 5, 4330 Mülheim

Amiga Erweiterungen Combitec. Verkaufe Festplatte 30 + 60-MB-Speichererweiterung, Laufwerk 3,5 u. 5,25, Disketten 3,5. Tel. 0208/806421, ab 17 Uhr (Dirk)

Suche Software und Tauschpartner. Listen und Angebote für Hardware an: G. Wollner, Mühlerstr. 3, 8221 Teching a. See. Nur schriftlich!

Verkaufe Powerpack für Amiga 500, VB. Tel. 05343/1813, Michael Nikl, Flämische Str. 8, 4572 Essem

Verkaufe Originale und die neuesten PD-Programme z.B. Marbel-Slight, Kaiser II, usw. Info bei Walter Gattringer, Terlaner Str. 20, A-6330 Kufstein

Top-Soft unter 06224/4993! Ask for Jens (17 bis 21 Uhr)

Suche alte ASM & Power Play, sowie 512 K Games aller Art, eventuell auch A501. Angebote an P. Steiner, Stockbreite 3, 3501 Fuldatal 1

3,5-Zoll-Disketten ab 15 DM und andere feine Hardware (auch für C64-User), zu verkaufen. Info bei E. Lemmen, Schmelze 28, 4300 Essen 14

Verkaufe Retailer F-29, Amiga VB 70 DM, Elite C64 10 DM, C64 + Prolog-DOS + Floppy 400 DM/VB, ab 19 Uhr. Tel. 0228/613191

Verkaufe: Foft, Sleeping Godlike, Northsea Inferno für 35 DM pro Stück, Victory, Kickstart 2, Karateking pro Stück 25 DM. Tel. 02135/47984, orig. Suche A

Suche Soundmodule, Public Domain Software, Demo, Intro, Lettermaker und Pagewriter! Interessenten melden sich bei Tel. 0214/42423, Christoph

Verkaufe Amiga-Originale: Personal Nightmare 40 DM, Taekwondo 15 DM, Udo Paschke, Luxemburger Str. 268, 5030 Hürth

Verk. Amiga-PDI! Supergünstig, fast alle Soft! Gratisliste bei: Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1. Keine telefonanfragen!

Verk. Populous + Promised Lands zusammen 50 DM/VB. Tel. 09721/42277

Der absolute Tauschpartner: New Soft! Contact 02307/30778 oder 02307/1683, bis bald

Immer auf der Suche nach günstiger orig. Software für Amiga 500 (Spiele, Mega-Demos, usw.) Listen oder Disks an Mathias Müller, Weckendstr. 4, 3000 Hannover 1

Verkaufe original Full Metal Planete mit deutscher Anleitung für Amiga 500. Preis 30 DM. Tel. 06108/7545

Verkaufe Originale: Elite, Garrison, Bubble Bobble, Wizardball 40 DM. K. Did 2, Buggy Boy à 35 DM, Plutos à 20 DM. M. Gruber, Siedlungstr. 5, 8253 Felzengzell

Originale im Tausch gesucht. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 14, 6541 Wüschheim oder fordert Liste gg. Rückporto an. Habe z. B. Dungeon Master, Hills

Verk. Populous, W. Street, Wizard, Manhunter 1, Batman 1+2 Je 30 DM (Originale). Interessenten an: J. Steveker, Am Stroot Bach 8, 4450 Lingen. Amiga

Verkaufe + tausche Amiga PD. Kaufe auch billige Orig. M. Wilke, Staderstr. 46, 2178 Otterdingen, gegen 10 DM Rp.

Suche Maniac Mansion (Original verpackt inkl. Anleitung). Biete 50 DM. Tel. 06881/61566, PS. Wer kann mir seine PD-Listen schicken? Bitte anrufen

48-z.T. Originale zu verkaufen, wegen Betriebsaufgabe Liste für 2 DM inkl. Rückporto bei Krüger, Lackerweg 2, 2000 Hamburg 70, Amiga 500

Verkaufe orig. Rocket Ranger für 25 DM oder tausche z.B. Oil Imperium, Kick off, Great Courts, Fugger, Lords of the Rising Sun. Tel. 06421/43850, ab 17 Uhr

Tausche: (nur Orig.) Populous, Zoom, Capt. Blood, geg. Elite, Arkonoid, Shanghai oder Nintendo Games (GS & GS). Tel. 06461/8191, 12-14 Uhr, Thomas

Amiga Orig.verk. PD-Disks 2,50 DM. Liste gegen Rückporto, Amiga Fun 1, Return to Earth, Amiga Sonderrhet 3/89 je 10 DM. S. Herrler, Pleinfelder Str. 11, 8500 Nürnberg

Südtiroler Softwareclub sucht Tauschpartner im Ausland. Schick eure Listen an: Diego Lackner, Brenner Str. 28a, 39100 Bozen, Italien

Verkaufe Originale. F-16, Combat Pilot 50 DM. Tel. 02045/6581, Kay

Verk. orig. Amiga-Software: Ind.-Jon 3, Adventure 40 DM, North and South 40 DM, Pharaoh 45 DM. Tel. 02373/62341

Austria! Suche Kontakte für Amiga und C64. möglich! Antw. In- und Ausland. A-3950 Dietmanns 136, Österreich, Tel. 02852/8/403, Tom

Amiga! Suchen zuverlässige Tauschpartner für Amiga! Ruft an: Tel. 187577E oder 187597E in 3380 Goslar! Amiga

Zwei 13jährige Schüler ohne Geld suchen guterhaltenen, preiswerten Drucker für Amiga (nicht defekt). Call 0711/318956, Jens, ab 20 Uhr

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Gerald Thelen, Weberstr. 7, 5110 Alsdorf

Suche Assembler & Intromaker & außerdem Little Computer People (Amiga) + Street Hawk + Happsys 83-88. Schreibt an: Maurice H., Berghäuser 20, 4350 Recklinghausen

Amiga! Suche gute und schnelle Kontakte zu anderen Groups! Call: 0212/312149, Ingo, ab 18 Uhr. Greets to Aycis

Suche Originalspiele. Zahle bis 40 DM. Thomas Passanger, Oppenwehe 407, 4995 Stemwede 3

Verk. Orig. Elite, Populous, BT1, Hostages, R-Type, alle mit dt. Anleitung, Tauschpartner gesucht! Stadt Bern-CH, Bülhmann, Füllerichstr. 53, CH-3078 Gmülingen

Amiga 500 + Farbmonitor wegen Systemwechsel für 580 DM. Marcus Krone, Föhrenstr. 10, 4500 Osnabrück, Tel. 0541/123658

Ni Swappers! For good Amiga Contact send your Disks to: Amigator, P.O. Box 044454d, 2843 Dingklage. No lists! Disks 100% back

Verkaufe original Grand Monster Slam mit Anleitung für 40 DM u. Jeanne d'Arc für 20 DM. Holger Walter, Gartenstr. 1, 7317 Wendlingen

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Dauerkontakt wäre nicht schlecht. Schreibt an: Ludger Flohr, An der Brédde 22, 4353 Oer-Erkenschwick, 1008 R.A.

Suche Tauschpartner i.R. Köln/Bonn. Biete orig. Populous, Powd, Cabal, Blod M. u.v.m. Suche Speichererw., Lernrp., Video de Lux evtl. Kauf. Flo, Tel. 02241/74527

Verk. TV-Sports-Footb. 40 DM, ZakMcKracken 40 DM, Ultima 4.40 DM, Flight II 40 DM, Heros of the Lance 30 DM, Marble-M. 25 DM, usw. Tel. 089/1403732

Verkaufe Supergames in s. gutem Zustand. Sim City 512 50 DM, Defend o. Crown + Starglider 40 DM, Oil Imp. 49 DM (nie gebr.). An P. Klees, A/Landstr., CH-8955 OETWIL

Suche o. tausche INDY-ADV, Kickoff, Bards T. 2, Verk. Rollensp./ADV. (SSI/Sierra, usw.). Kontakt Raum Bremen ges. Tel. 04206/621, St. Bartels, H.-Roder-Str. 89, 2805 Stuhr 1

Suche Ishido für den Apple Macintosh (wäre besser, wenn es schon auf A-Max umkopiert wäre). Tel. 02628/73632, (Claus), Rusteng, 17, A-2601 Sollenau, Austria

Original Amiga-Games, ca. 40 Stk., wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gg. Rückporto bei A. Klopfer, Friedrichstr. 50, 7302 Ostfildern 4

Kaufe/tausche RS + Adventure (alte + neue) sowie AD&G Games Angebote an: Michael Gisiger, Bergstr. 35, CH-4500 Solothurn, Nur Originale!

Suche Tauschpartner für Amigaspiele + andere Software. Schreibt an: Markus Ziegler, Neubadrain 12, CH-4102 Binningen

Verkaufe Amiga-Software. Liste gratis bei: Federico Belotti, Fachanlage 224, CH-7460 Savognin/Schweiz

Verkaufe TV-Tuner Philips AV-7300 für Farb-Monitore mit CVBS für 160 DM. E. Pramtrahler, Gröndelboden 23, 1-39040 Kastelruth, (0039) 0417/706775

Wer Kontakt zu mir aufnehmen will, schreibt an: Prosch Thomas, Pfaffenstchwend 10, A-6391 Fieberbrunn, Austria

Hi Freaks, habt Ihr Top-Games zu Superpresen? Dann schick bitte eine Liste mit Preisen an: Patrick Stoba, Bahnhofstr. 12b, 6103 Griesheim

Verkaufe Originale: USS John Young mit deutscher Anleitung für 55 DM, F-16 Combat Pilot für 50 DM, W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Verkaufe original Rock'n Roll 40 DM, Slayer 10 DM, Earl Weaver Baseball 10 DM. Tel. 06151/67475

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft aller Art, bin recht gut bestückt. Andreas Schneider, 02102/81792, 4030 Ratingen, Altenbrachweg

Wer sucht Superman und Garrison gegen Kings Quest IV. Tel. 05069/6885

Suche alte Infocom-Spiele. Originale in gutem Zustand, mit allen Beilagen, für C64 & Amiga. Preis VB. Tel. 02325/72606. Nach Marco fragen

Verk. div. Zeitschriften, Aztec C V3.6a, Drakhen, ab 18 Uhr. Tel. 0541/17981

Monsters are searching for Members and Contacts! For swapping latest warez, please call: 0212/315175 and ask for Andre! Greets! Bal/MS

Verk. Space Ace 80 — Turn it 40, Kings Quest 1-3 80, Clown o Mania 50, Rockn Roll 50, Tel. 09115/51726, Stephan Valotopoulos, Hintermayrstr. 25, 8500 Nürnberg 10

Suche Amiga 500 (100% OK), so billig wie es geht. Schreibt mir sofort! H. Schlager, Staufenstr. 12, A-1110 Oberdorf, Amiga

Suche Tauschpartner in In- und Ausland für Amiga-Soft aller Art. Suche auch PC-Soft. Schreibt an Postl. 126587C, 4800 Bielefeld 1

Suche Tauschpartner: Für Amiga-Software. Tel. 040/860555

Suche: Bodokan, Tie Break, Kick off, Lost Dutchman Mine, F-16, Great Courts, Lords o.R. Sun, The Champ u.a. Kauf und Tausch. A. Kliever, Schulweg 28, 2879 Neerstedt

Ey, Bröselköppl! Ich fordere schnittige User zum feinsten IA-Softwaretausch auf. Crack-howlyalks! Olaf Drögmüller, Tel. 05147/1959

Suche Amiga 500 für ca. 600 DM, max. 3 Jahre alt, aber in gutem Zustand ohne viel Zubehör. Tel. 04961/50221 Verlangt nach Andreas

Tausche: Drakken gegen Rings of Medusa oder Dragonflight. Außerdem: Kult, Turn it, Ultima IV, Dungeon Master dt. gegen andere Games. Manfred, Tel. 04962/5989

Devpac 2.1 und Amiga-Assembler-Buch abzugeben. Tel. 02505/1967

Verkaufe folgende Originale: Gr. Monsterslam, Indiana Jones II-Adventure, Rings of Medusa, Super Cars, Archipelagos etc. Tel. 0721/67122

Suche Tauschpartner für neue Soft. Tel. 0911/82544 Herrmann. Call or Die

Amiga-Erweiterungen Combitec. Verkaufe Festplatte 30 + 60-MB-Speichererweiterung, Laufwerk 3,5" u. 5,25", Disketten 3,5". Tel. 0208/806421, ab 17 Uhr (Dirk)

Hi, here is Depode. Are you searching for a musician? Ok, call 02241/81374 or write to: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13

Suche Strategiespiele (z.B. UMS, Waterloo u.a.) und Adventure/Rollenspiele (Pirates, Pool of Rad) und Full Metal Planet, Midwinter. Tel. 06175/3340, Martin

Lernsoftware für meinen Amiga gesucht. Z.B. English, Mathe, Geographie, etc. Zahle 5 DM pro Disk. Michael Scheid, Kleestr. 34, 4840 Rheda-Wd.

Super-Amiga-Soft je 45 DM nur Originale. Starflight, Falcon, F-16 Mission, TVS Bask, Great Court, Indy ADV, Balance, H. Kronen, Buschstr. 256, Krefeld 415

Amiga-Originale! Verkaufe Indy 3 (ADV) 45 DM, Blood M. 40 DM, Stormlord 35 DM, Rings of Medusa 45 DM. Schreibt an: Patrick, Postfach 5, 6419 Eiterfeld

Suche Softwareverkäufer die Originale in Zahlung nehmen. Suche Tie Break, Pirates, Halo, Herr Fischer und Uwe! Melden bei: 04502/73081, Stef.

Biete neue Soft. Fordert Liste, habe Super Cars. It came from the Desert II, usw. Adresse: F. Lucio, Laufenstr. 2, 4226 Breitenbach/Schweiz

Verkaufe Originale: Starflight und Oil Imperium. Tel. 02523/7589, Michael, nur zwischen 15.30 und 16 Uhr

Amiga-Spiele gesucht. Schick Listen an: Michael Rupprecht, Herrnhof 13, 8808 Herrieden

Suche für Amiga 2000 das Spiel Elite, möglichst in deutsch. Tel. 0228/454225

Kaufe günstige Amiga-Originale, auch Oldies wie Shanghai. Schreibt an Stefan Schäffer, Untere Dorfstr. 28, 8051 Kranzberg, Tausche auch Originale

Kaufen und verkaufen gebrauchte Amiga-Originalspiele (100% OK). Keine Raubkopien. Call: 02242/82313, Chris, 02242/7995, Markus, 18-19 Uhr

Suche für Amiga Original Anwennderg. z.B. Paint 3, Sema. Suche auch Bücher über Hardware-Programmierung. Horbarth, Zainschmiedeweg 74, 8972 Sonthofen

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verkaufe od. tausche Originale: Full Metal Plan u. Micropro Soccer (AM dt.), Pirates und Airb. Ranger (C64). Preis VB. Tel. 07821/38840, Airt. ab 19 Uhr

Suche kontaktfreudigen Computerfreak! Alter 15 bis 100 Jahre. Es lohnt sich. Schreibt an: H. Fabianek, Heubergstr. 44, 82229 Ainning 91

Amiga: Suche Top-Games aller Art! Kaufe und tausche. Schick eure Listen an: Martin Fischer, Auf der Geige 13, 7637 Ettenheim 6

Tausche und verkaufe PD + orig. Soft. Liste gegen 1 DM Rückp. an M. Wilke, Staaderstr. 46, 2178 Otterndorf — Keine Raubkopien

Kaufen und verkaufen Amiga-Original-Spiele (100% OK). Keine Raubkopien! Call 02242/7995, Markus oder 02242/82313, Chris, 18-19 Uhr

Verk. Pipe Mania, Chambers of Shaolin, Dragon's Lair II, Sim City, Austerlitz, Interphase, Basketball 40 bis 60 DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

Gratis gibt es bei mir zwar nichts, aber ich suche noch Amiga-Originale. Wenn ihr was habt, call 02241/29295

MS-DOS-PCs

Verk. prof. Vokabeltrainer inkl. engl. Vokabeln für nur 10 DM 15 auf 5,25 * DM 17 auf 3,5 * Disk (in Tasche), Ivo Sele, Im Gülli 5, FL-9490 Vaduz

Suche Originale: Loom (3*), Simcity (5*), Goldrush (3* + 5*), Metropolis (5*), Galgas (5*), Boulderdash (5*), Imp. Mission 2 (5*)... Tel. 06142/44854 — Dirk

Verkaufe Schneider PC 1640 m. Monochrom-Monitor, 2 Laufwerke, Maus, Gem, CGA-Emulation Modultree u. MS-DOS 3.2 für 1500 DM, Tel. 08622/419

Kaufe (Originale) für meinen PC. Liste an Ralph Siegl, Eichendorffstr. 54, 7300 Esslingen

Verk. oder tausche PC-orig. (Indy; Larry; Populous; Sim City; KQ; Manhunter, etc.). Schreibt an: Wegenhäuser, Fahrplätzen 3, 8000 Bamberg

Verk. PC-orig. (ges. Verpackung; 2 Monate alt), Indy 3, Populous, Larry 1, Sim City, Manhunter 1, KQ1-3, zum halben Neupreis, evtl. auch Tausch, Tel. 0951/57993

Ich biete original Indy und wer bietet Populous oder Larry 3, Sim City, Virus, Full Metal Plan o. 50 DM? Daniel Enting, Tel. 0215/796784

Verkaufe PC-Games KQ1, II, III je 20, Apollo 20, Xenon II 45, Silpheed 45, Train 20, Bard's Tale 25, SQUII 45, POI 30 ■ M. Feldmeier, Donausr. 9, 8441 Reibersdorf

Verkaufe: Indiana Jones 3 in deutsch mit Spielstandskd., auf 5% Zoll für 50 DM Bei Interesse schreibt an: Marco Grubert, Wermuthweg 19, 1 Berlin 47

Suche Populous, Sim City, M1-Tank-Platoon. Ruft an: Oliver, Tel. 0814/80531

Verkaufe Euro-PC + CM 14 + 5% * LW + Maus + Gameport + Joystick + Works + MS-DOS 3.3 + 6 Sierra-Spiele + 1 Action-Game, NP 2900,—, nur 1 Jahr alt, VB 2300,—, Tel. 07171/75424

Wer kann mir eine Lösung zu Codename IceMan, Colonel's Bequest und zu Black Cauldron schicken? An: Florian Fischer, Stockhausenweg 43, 6100 Darmstadt 13

IBM * PC-Spielefreak aus der DDR sucht Kontakte zu Gleichgesinnten zwecks Erfahrungsaustausch etc. Robert Lorenz, Goethestr. 64, DDR-5082 Erfurt

Suche intakte und günstige ADLIB- oder compatible Soundblaster Soundkarte für PCs. Angebote an: Reto Müller, Höhenweg 9, CH-5734 Reinach

Verkaufe Loom 40,—, Suche Ultima 6, Iron Lord, Zak McKracken, Markus Buchberger, Tel. 089/6929983

Verk. Games für PC, z.B. Indy 3, Larry 1, B-Tech und viele andere zu Billigpreisen. Manche Games schon ab 10 DM. Ruft an unter Tel. 07475/6269 (Hendrik)

Verkaufe original MS-DOS-Games — Xenon 2, Populous je 40 DM, Tetris 30 DM, Flight Simulator IV + Handbuch 80 DM, Tel. 08205/6610

Verkaufe Starflight I + Five-A-Side Soccer in 5% * für 60 DM zusammen (Originalspiele), deutsche Anleitung! Tel. 0715/59417 (Florian)

Private Kleinanzeigen

* Tausche * orig. Double Dragon 2 gegen Microprose Soccer oder Great Courts od. Indy 500 od. Facesoft od. W. Gretzky-Hockey, nur Orig., Tel. 02206/5598

* IBM * Suche Tauschpartner für PC (3.5). Schicke bitte Deine Liste an: Reto Nyffenegger, Langestr. 60, CH-3603 Thun, schreibe 100% zurück!

Suche für meinen PC preisgünstig: Ski oder Tie Break, Sim City, nur Originale! Call: 089/6133365

Suche für meinen PC Iron Lord, Hillsfar, Pharao und Midwinter (nur Originale), Tel. 09181/20796 Michael

Suche Omega! Diskformal egal. Biete bis 40 DM o. Indy 3! Stefan Lodders, Lupinenweg 8 a, 6972 TBB-Impfingen, Tel. 09341/5323 — eilt!

Tausche KHK KFZ-Kosten-Verw. gegen Indy Adventure oder Pipemania, Christoph, Tel. 04427/71632, ab 19:00 Uhr

Hercules-Karte mit Monochrom-Monitor für insgesamt 150 DM zu verkaufen, Tel. 02521/13261, Peter

The Black Cauldron, sehr billig abzugeben, für HGC, CGA, EGA, MCGA & VGA. Auf 1 x 3,5 * & 2 x 5,1 *. Neu! Telefon: 09128/13025 (Christoph)

Wenn Du programmiert und in eine gute Gruppe einsteigen willst, dann rufe mal bei uns an. Tel. 0661/45681. Bitte frage nach Matthias!

Triton... suche Programmierer aller Sprachen, die bei uns mitmachen... Ruf gleich mal an: Tel. 0661/45681! Frag nach Matthias! Bis bald!

Selling — EGA Wonder-Karte EGA, CGA, Hercules auf jedem Monitor, bei sw: Graustufen, diverse VGA-Modi für DM 350, call 02262/4103 (XT-Karte)

Ultima IV gesucht, komplett, zahle fair! Schreibt an: Jürgen Brunner, A-1100 Wien, Ada Christen G. 11/4/1

Verkaufe Carrier Command, Om Imperium auf 5,25 *, Tel. 07763/6661 (Markus), Preis: VS

Suche Xenon II bis 40 DM, biete SQ III, Populous, Bard's Tale 1 (DM 50/40/20), Tel. 07586/5096 (18-20:00 Uhr)

Suche dringend EGA-Farbmonitor, zahle bis 200 DM (sFr.) oder tausche mit einem neuen Hercules-Bildschirm Marke -Vesa-, Schweiz: 0049/564/54692 »Alekos«

Suche »Juke-Box« für die Ad-Lib-Soundkarte. Zahle bis 40,— DM. Schreibt an: Rüdiger Schwarzbeck, Paderborner Str. 60, 4790 Paderborn-Elsen

Hi, PC-Freaks * verkaufe Originalspiele für PCs, z.B. Lei. III & II, SP O.III, PQ.II, tausche auch Spielset! Schreibt sofort an Marcus Mollik, Am Ehrhamper Bruch 4, 403 Ratingen 5

MS-DOS: Verkaufe Scientex (wissenschaftl. Textverarb.) 399 DM, Strategie- und Rollensp. (Krynn, M1., u. vieles mehr)! Tel. 0913/205520

Verk. Pirates 45,—, Larry I 30,—, Larry II 40,—, zus. 65,— DM u. Lifence to Kill 45,—, Tel. 08241/3127 (Stefano), 19-21 Uhr (orig.)

Suche Spiele (besonders Adventures) für MS-DOS auf 3,25-Zoll-Disks. Angebote an: Richard Pfeiffer, Treudenberg 88, 2000 Hamburg 65

Verkaufe Indy 3 Adv. für PC, drei Monate alt für 45 DM. Ruft an unter Tel. 06146/3909 o. schreibt an Roland Klak, Altkönigstr. 22, 6203 Hochheim, 14-20 Uhr

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 Kassetten) 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.

Private Kleinanzeigen

Biete Indy 3 für Sierra-Adv. (z.B. SQ3/KQ1, 2 u. 3/4) o. Ultima 5/6. Angebote an: Thomas Dingel, Idsteiner Str. 5, 5900 Siegen

Super-Sierra-Sound-Paket: — CMS-Musikrechner + Software — 2 Lautsprecher + Verstärker — Leisure Suit Larry 3, nur 250,— DM, Tel. 0621/553038

Verkaufe oder tausche: Indy 3, Zak McKracken, Maniac Mansion, Prophecy, Heroes, Times of Lore, Hillsfar und Manhunter 2, je 50 DM, Tel. 02583/1635

PC contacts all over the world wanted to swap demos and soft. Write to control '90, J. van Moorst, Pascalstr. 71, 7323 EV Apeldoorn, Holland

Ich verkaufe original von Twilight's Rasmus. Preis nach Vereinbarung. Habe auch Lust mit anderen Leuten PC-Games zu tauschen. Ruft einfach an unter Tel. 0441/53030

PD-Sammlung ca. 75 Disk f. IBM zu verkaufen für 120,— oder einzeln 4,—. Liste gegen 1,— Briefmarken, Frederic Schreier, Laibachstr. 13, 6250 Limburg

Verk. Originale für MS-DOS: Larry 2, Kings Quest 4, Space Quest 3 je 50 DM, Blue Angels, Xenon 2 je 40 DM, Face off 60 DM, Tel. 08271/5592 ab 18 Uhr

Suche MS-DOS Originalspiele, möglichst unter Hercules-Karte und 5,25"-Disk lauffähig. Angebote an: Florian Dötter, Benzstr. 7, 8092 Haag

Verkaufe Originale, 1A-Zustand: Testdrive 2 + Soccerdisk (60 DM), Zak McKr (30 DM), Rac Lombard Rally (40 DM), Telefon 07044/7446 oder 7782

*** IBM-PC *** Suche Tauschpartner für die allerneueste Software (N.O.), schreibt an: Daniel Pfeiffer, Gauhweg 14, 7082 Obernochen

Biete folgende Originale zum Tausch/Verkauf: Heroes Quest 60 DM, Champions of Krynn's Loom 40 DM und viele andere Rollensp. # Tel. 0221/432892

Nec Multisync 2, 1 Jahr alt, Top Zustand, technisch o.k., VB 850 DM, Tel. 07150/6638, ab 18:00 Uhr

Ich suche einen Tauschpartner für den IBM PC oder kompatiblen PC. Schreibt an: Dennis Brodt, Kellereistr. 10, 6730 Neustadt

Suche für AT M1; F16; Gunship; FS4; Die First Hour; usw., nur Originale! Kopieren zwecklos, Angebote unter Tel. 07153/25075

••• MS-DOS-Games-Club ••• Tausch, An- und Verkauf von Originalgames. Info anfordern: Tel. 089/3618339 (bitte Name + Adresse auf Band sprechen)

Wanted: PC Contacts Control Soft, wants contacts to swap new games. Send List to: J. v. Moorst, Pascalstr. 71, 7323 EV Apeldoorn, Holland

Verk. PC-orig. Flugsim. 3 = 60 DM, Scenery Disk 7 = 25 DM, F16-Combat-Pilot 50 DM, F16-Falcon = 60 DM, Defcon 5 = 40 DM, Cop VII PC = 30 DM, Tel. 05731/20298

Tausche und kaufe Originalspiele (5/4). Suche auch Tauschpartner. Listen an: Willi Hofbauer, Wittelsbacher Höhe 51 B, 8440 Straubing

Verkaufe für PC Larry 3 (original!) VB 65 DM, Tel. 08841/99581

Private Kleinanzeigen

Verkaufe Originale für PC: Pool of Radiance, Curse o. I. Azure Bonds, Starflight I, Grand Prix Circuit u.a., je 30 DM! Tel. 0681/40928: Christian

Verkaufe original PC-Spiele: SQUII, Superstar Icehockey, Boulder Dash-Cont. Kit, Wizball, Sim City, Black Cauldron (Sierra), Tel. 08679/6670

Verkaufe orig. MS-DOS-Spiele: Elite, Grand Prix, Police-Quest 1, 688-Attack-Sub, je 40 DM, Cpt. Blood 30 DM, Tel. 04444/1719 Samst. nachm. o. abends

Suche Tauschpartner für PC (3 1/2" & 5 1/4" Zoll-Disketten), Abs. Passer Michael, Lansestr. 44, A-6080 Igls

Verkaufe Originale für PC, z.B. Champions of Krynn, Dragon-Wars etc., Torben, Tel. (DK) 0045/75150822

Suche Soundblaster-Soundkar. Biete 310 DM, Tel. 06361/6723, Carsten

Suche Tauschpartner für PC-Games. Ruft einfach mal an: Tel. 07154/5586 (Mathias), von 16-20 Uhr! Tschau!

Verkaufe Colonel's Bequest komplett, 5 Wochen alt, für 90 DM (VHB). Ruft an: 14-17 h, Tel. 07634/1769 (Christian)

Suche Tauschpartner für IBM! Habe ein riesen Angebot! Schreibt an: C. von Allmen, Grabenstr. 17, CH-3052 Zollikofen, Tel. 031/7517179

Verkaufe für XT Irwin Tape-Streamer 420 mit Treibersoft und Karte: VHB 800 DM (mit 20 MB Tape), G. Wiebe, Dorfplatz 4, 2323 Stocksee

Verkaufe MS-DOS-Games, Alternate Reality 20 DM, Ace of Aces 20,— DM, Willow 20,— DM, Ultima V 50 DM, Their Finest Hour 50,— DM, Flugsimulator 4 80 DM, Okopony 90 DM od. tausche, Tel. 06142/57049

Verkaufe für IBM folgende orig. Spiele: Heros Quest, Kings 1-3, Kings of the Beach, Sim City, Iron Intersentant sollen sich melden, CH-Tel. 019409001

Welcher Spielefreak hat Lust zum Tauschen von PC-Games? Tobias Polch, H. Neustadt 45, 3167 Burgdorf

Suche Tauschpartner auf dem PC, auch Kauf von Software, schreibt an H. C. M., Polakastro 2950/4, 7050 Waiblingen

Suche zum Aufbau einer Softwarebibliothek PD- und Shareware. Angebote und Zusendungen an: Raff Foti, Bleichstr. 8, 4040 Neuss 1

Verk. (5% *): Pool of Radiance (35,—), Cur. of Bonds (40,—), Om Imperium (dt. 35,—), Elite (35,—), Suche Jean d'Arc (5*, 30,—), ab 15.00, Tel. 030/3257510 (Benjamin)

Verkaufe: Indy 3, Zak McKracken, Maniac Mansion, Ooze, Emanuel, dt. Larry 1-3, engl. Populous, dt. Handb., nur Komplettpreis VB, 53 Bonn, Kälstr. 189, Robert Schüller, Tel. 0228/656770

Verkaufe/tausche Original-PC-Soft, z.B. POII, SQUII, Indy-Adv., Silpheed, Star Trek V u. a. Angebote an K. Reinecke, Lärchenweg 15, 3305 Vellheim

Biete: World Games, Fast Break, Wizball, Marble Madness, 25 DM je Spiel, tausche auch gegen Xenon II, Rock'n Roll, Indy, Tel. 07305/5104 — Robert

Suche PC-Orig. (5,25") : Tower of Babel, Indy 500 je 40 DM, Ishido, Loom, Sword of Samurai je 45 DM, Carsten, Tel. 06361/8723

Suche Software! Auch Tausch möglich. Schickt bitte Listen an: Clemens Schaber, Josef-Kainz-Str. 4, A-5020 Salzburg, Österreich

Suche Lösungen zu Zak McKracken und Hero's Quest. Martin Kreis, Madwiesstr. 6, CH-8461 Oerlingen, Schweiz

Verkaufe Larry 3 u. Space Rogue (alles Originale). Tel. 0271/75634 ab 18 Uhr

Verkaufe original MS-DOS Spiele, wie z.B. Codename IceMan, Space Quest III, Hero's Quest, Xenon 2, Larry III, Action Fighter, Indiana Jones Adv., Tel. 0208/675021

Rainer Möbus, Charlottenstr. 68, Wuppertal-1, totaler Anfänger, besitze Texas Instruments PC-MS-DOS V.2, 11, suche neue Programme u. kann nur VGA/EGA anschl.

Gesucht: Tetris, Arkanoid zu fairem Preis. Call: 089/8416594 (Marc verlagten)

Suche MS-DOS Original-Spiele, nur unter Hercules-Karte und 5,25-Disk lauffähig. Angebote an: Florian Dötter, Benzstr. 7, 8092 Haag i.O.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Damit Ihr Euch auf den Regenbogen-Inseln besser zurechtfindet, haben Thomas (Bub) Wellner und Oliver (Bob) Hauschild aus Freiberg fleißig Items gesammelt und ihre Erfahrungen aufgeschrieben. Bub und Bob, let's go!

— Schuh: Man wird schneller.
— Gelber Topf: Die Regenbögen werden schneller geschlagen.
— Roter Topf: Ein Regenbogen wird zusätzlich geschlagen (max.3)
— Galber Stern: Sterne werden nach oben geworfen.
— Roter Stern: Sterne werden nach oben und unten geworfen.

— Rosa Halsband: Bei jedem Sprung werden Sterne nach

oben und unten geworfen (max. 10X)

— Blaues Halsband: Sterne fallen vom Himmel und zerstören Gegner.
— Kreuz: Blitze fallen vom Himmel und zerstören Gegner.
— Grai: Zerstört alle sichtbaren Gegner.

— Lolly: Man wird von einer Fee, die die Gegner zerstört, beschützt.
— Bunte Zauberflasche: Vier Bälle zerstören die Gegner.
— Mantel: Man ist unverwundbar.

— Stock: Regenbögen hinterlassen Punkte.
— Weißer Stab: Man erhält einen Hinweis.
— Oranger Stab: Man erhält einen Hinweis.

RAINBOW ISLAND

AMIGA

— Uhr: Lähmt alle Gegner.
— Zauberbuch: Bub und Bob bekommen Flügel.

— Gelbe Kanne: Alle versteckten Gegenstände verwandeln sich in 10000-Taler-Säcke.
— Rote Kanne: Fünf 100000-Taler-Säcke fallen vom Himmel.

— Diamantenkette: Die gleiche Funktion wie beim Einsammeln der Diamanten in der richtigen Reihenfolge.
— Schmuller: Laufen, Springen und Regenbögen werfen bringt Punkte.

— Roter Punkt mit Stern: Vierer-Regenbogen für immer!
— Glöckchen: Wenn Bob über einen versteckten Bonusgegenstand läuft, dann klingelt es.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

— Man sollte den Mönch beim Tempel ernstnehmen und den "Holy Joystick" suchen (bei Finns im Holographics), dann bekommt man vom Mönch die "Zen"- und "Sophistry"-Skills.

— Die meiste Software (außer Drill 1.0) aus Finns Holographics bekommt man umsonst in einigen Datenbanken (beispielsweise in der Loser-Datenbank). Allerdings hat Finn auch einige Skillchips auf Lager.

— Im Restaurant findet man Emperor Norton, der neben "Skill Chips" auch "Upgrades" verkauft.
— Den "Coptalk"-Skillchip kauft man bei Larry Moe im Microssofts-Shop. Er ist wichtig,

wenn man den Cop im Dunst-World-Cafe befragt.

— Julius Deane kennt die Paßwörter aller japanischen Firmen, außerdem hat er seltene Chips. Er kann den Upgrade durchführen, den man dringend für die Jagd nach dem Cryptology-Chip braucht (wird allerdings teuer).

— Im Asanos Hardware-Shop bekommt man ca. 20 Prozent Rabatt auf alte Computer, wenn man ihn fragt, warum Crazy Edo ihn ein Schwein nennt. Auf seine Gegenfrage antwortet man, daß man nur Gutes über Crazy Edo gehört hat. Asano will jetzt wissen, ob man Edos Freund sei: Darauf antwortet man, Edo müsse gehörig getreten werden. Asano

erklärt, es sei eine Ehre, einen so weisen Menschen zu bedienen und verkauft seine Computer billiger.

— Wenn die Knete nicht reicht, hier einige Alternativen zum Body-Shop:

Im Pax-System auf den Anruf von Armigte mit der eigenen Kontonummer antworten (10000 Credits) oder in der Hosaka-Mitarbeiter in den High-Tech-Sektor von Chiba zur Hosaka Corporation und bekommt 10000 Credits als Wochenlohn.

Die letzte Alternative zum flotten Organhandel: Mit Battle

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Wenn man in "Supercars" eine erfolgreiche Rennfahrerkarriere anstrebt, muß neben dem Können auf der Straße, auch die Ausrüstung des Wagens stimmen. Holger Hestermann aus Bonn weiß die richtigen Sprüche, um im Laden die Preise zu drücken:

— Are you a scruffy piece of string?
— Are you taking me for a sucker?
— Are you trying to ripp me off?
— Could you reduce the price, please?
— Can't we compromise?
— Come on, we're both businessmen.
— Does it have a petrol-tank?
— Does it come with a garran-tie?

— Do you take cheques?
— Does the irrefeudliator works
— Does the car use unleaded?
— Does it run on nuclear power?
— Don't push me.
— Go ahead punk, make my day.

— How is the sub-frame?
— Heads or tails?
— Hmm, I'd like to think about it.
— How about a round of golf?
— Have you got the time?
— How about a few drinks at the pub
— Has the car got rust?
— Hmm, I did want some extras.
— Hey, I am paying cash, you

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

— Man sollte den Mönch beim Tempel ernstnehmen und den "Holy Joystick" suchen (bei Finns im Holographics), dann bekommt man vom Mönch die "Zen"- und "Sophistry"-Skills.

— Die meiste Software (außer Drill 1.0) aus Finns Holographics bekommt man umsonst in einigen Datenbanken (beispielsweise in der Loser-Datenbank). Allerdings hat Finn auch einige Skillchips auf Lager.

— Im Restaurant findet man Emperor Norton, der neben "Skill Chips" auch "Upgrades" verkauft.
— Den "Coptalk"-Skillchip kauft man bei Larry Moe im Microssofts-Shop. Er ist wichtig,

wenn man den Cop im Dunst-World-Cafe befragt.

— Julius Deane kennt die Paßwörter aller japanischen Firmen, außerdem hat er seltene Chips. Er kann den Upgrade durchführen, den man dringend für die Jagd nach dem Cryptology-Chip braucht (wird allerdings teuer).

— Im Asanos Hardware-Shop bekommt man ca. 20 Prozent Rabatt auf alte Computer, wenn man ihn fragt, warum Crazy Edo ihn ein Schwein nennt. Auf seine Gegenfrage antwortet man, daß man nur Gutes über Crazy Edo gehört hat. Asano will jetzt wissen, ob man Edos Freund sei: Darauf antwortet man, Edo müsse gehörig getreten werden. Asano

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

"Neuromancer" und kein Ende: Das Hackerepos hat es Euch so angetan, daß die Fragen sich immer noch häufen. Hier noch einmal ein paar Antworten. Wenn Ihr nicht alle Datenbanken im Cyberspace findet, kann Euch Johann-Josef Brikka aus Treisdorf weiterhelfen:

— Noch ein paar Tips, die den Einstieg erleichtern:
— Erstmal in PAX einloggen und ein wenig Geld auf den Kreditchip übertragen. Dann die Spaghtli zahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen. Shin will das Ding unbedingt schnell loswerden; das sollte man als armer Consolens-Cowboy ausnutzen.

Name	Cyberspace	Zone
Asano Computing	(keine AI)	0
Cheap Hotel	(keine AI)	0
Painter Modems	(keine AI)	0
World Chess	(AI)	160/ 80
Costumer Review	(keine AI)	32/64
Regular Fellows	(keine AI)	108/ 32
Psychologist	(AI)	96/32
Chiba City Police	(keine AI)	288/112
Free Matrix	(AI)	352/112
Central Justice	(keine AI)	416/112
Tozoku Imports	(keine AI)	480/ 80
Int. Rev. Service	(keine AI)	272/ 64
Software Inforcemen	(keine AI)	352/ 64
Gentleman Loser	(keine AI)	416/ 64
Copenhagener Uni	(keine AI)	320/ 32
East. Sea. Fiss.	(keine AI)	384/ 32
Nasa	(AI)	448/ 32
Hosaka Corp.	(keine AI)	144/160
Musabori	(AI)	208/208

NEUROMANCER TEIL 1

C64 • AMIGA • MS-DOS

NEUROMANCER TEIL 2

Chess 2.0 in die World Chess-Datenbank einsteigen und in den Turnament-Wodus gehen.

- Hier noch eine Aufstellung aller AIs und ihrer Schwächen:
- Morphy 1600/080 Logik
- Chrome 096/032 Philosophie
- Sapphirer 352/112 Sophistry
- Hal 448/032 Logic
- Xawiera 2882/208 Phenomenology
- Xawiera 2882/208 Phenomenology
- Gold 336/150 Philosophy
- Lucifer 112/416 Logic
- Sangtröid 112/480 Phenomenology
- Wintermule 384/416 Sophistry
- Phantom 320/464 Battlechess 4.0



— Musabori Ind. 208/208 Hemlock 1.0
 — Alard Tech. 432/464 Kuang Eleven

Falls immer noch Fragen auftauchen, wie zu erwarten ist, (schon schwierig, geil?), schreibt bitte an:

Verlag Markt & Technik AG
 Redaktion POWERPLAY
 Kennwort Power-Tips
 Hans-Pinsel-Str. 2
 8013 Haar bei München

NEUROMANCER TEIL 1

— Als nächstes sollte man seinen Hotelrechner bezuhlen. Ein echter Hacker kann das. Ohne einen einzigen Kredit rauszurücken. Einen günstigen Terminal-Anschluss findet man im "Gentleman Looser". Das Mädchen in dieser Bar hat einige wichtige Informationen und Gegenstände.

— Cornlink 2.0 bekommt man von Crazy Edo, wenn man ihm seinen geliebten Kaxlar besorgt (beim Zimmerservice in der Cheapo-Datenbank bestellen und im Hotel abholen).
 — Shiva hat einen "Guest Pass" für das Matrix-Restaurant (nach "Pass" fragen).
 Auf der nächsten Karte geht's weiter!

Name	Cyberespace	Zone
Fuji Electric	112/240	2
Hitachi Biotech	32/192	2
Bank of Berne	336/160	3
Swearingn Fist	464/160	3
Turning Registry	432/240	3
Dierense, Aoya, Res.	336/240	3
Free Sex Union	289/208	3
Senselvet	48/320	4
Gridpoint	160/320	4
Bell Europa	384/288	4
I.N.S.A.	448/320	5
Gemeinschaftsbank	304/320	5
Nihilist	416/368	5
Bank of Zürich	336/368	5
KGB	112/416	6
Mass Biolabs	112/480	6
Tessier-Ashpool	384/416	7
Phantom	320/464	7
NEUROMANCER	432/464	7

RAINBOW ISLAND

Jetzt noch ein paar Taktiken, wie man die Endgegner besser in den Griff bekommt:

- Spinne: Einmal hochspringen, einen Regenbogen schlagen, diesen Regenbogen auf die Spinne fallen lassen und nach rechts oder links laufen, wiederholen, bis die Spinne das Zeitliche segnet.
- Hubschrauber: Man wartet, bis der Hubschrauber tief über den Boden fliegt, springt auf den rechten Absatz und schlägt Bögen, bis der Flieger abdriftet. Nun wieder Regenbögen und rauf auf den rechten Absatz. So lange wiederholen, bis der Schrauber abtrudelt.
- Draculas: Hier braucht man den Dreierschub und den gel-

ben Topf Einfach in die linke Ecke stellen und so lange Regenbögen schlagen, bis der Vampir beiseit ist. Dabei nicht bewegen, sondern Augen zu und feuern.

- Some: Zuerst die Minisoren abscherben; nun hinter der großen Some her und fließig Bögen werfen. Man sollte nie am Boden einen Bogen schlagen, sondern erst hochspringen.
- Am Anfang drei- bis viermal hochspringen und Regenbögen werfen. Bevor Dot zum Schub kommt, schnell zur Mitte oder an den Rand laufen. Ist man den Schlüssen entkommen, in der Mitte hochspringen und einen Bogen schlagen.



gen. Auf Doh fallen lassen. Hier ist Schnelligkeit wichtig, weil das Wasser zügig steigt.
 — Die Taktiken für den Endgegner von "Robot Island" müßt ihr selber ausklobeln, damit ihr auch noch etwas zu tun habt.

SUPERCARS

- Is the car insured?
- I think it's started to rain.
- Make me a better deal than that.
- Not for a rustbucket like that!
- Oh, I say that's not very spiffing.
- This parrot is dead.
- That's a fair gift.
- Too much!
- That's about as far as snow white.
- That's excessive!
- That's unhair!
- That's a good one, ho ho ho!
- hm...Ehrr...Ehmmmm...
- Uhlo John, got a new Motor?
- What colour socks are you wearing?
- Would you like a banana?
- What is the air speed of a swallow?

- Won't you take less?
- What are you trying to make me for?
- You know, you aint half mean!
- You've got moths in your wallet.

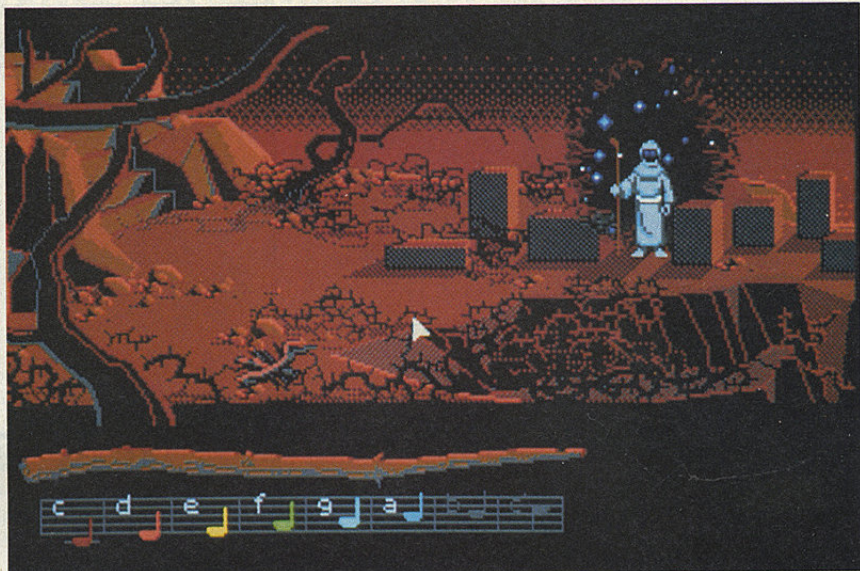
- Spin Assit
- Track 5: Side Armour, Spin Assit, Power Steering, Front Missile
 - Track 6: High Speed Ticket, Spin Assit, Rear Missile, Side Armour, Spin Assit, Rear Missile
 - Track 7: Spin Assit, Power Steering, Turbo Charger, Side Armour, Rear Missile
 - Track 8: High Speed, Spin Assit, Rear Missile, Side Armour, Turbo Charger, Power Steering
 - Track 9: Power Steering, Rear Missile, Spin Assit, Front Missile, Turbo Charger.
 - Zwei Code-Wörter, um in einen höheren Level einzusteigen:
 - ODIE
 - BIGG

**ZU KURZES
BILDERBUCH**

Loom

Mit einem knappen halben Jahr Verspätung erscheint das langerwartete "Loom". Das Grafikabenteuer stammt aus der Software-Schmiede von Lucasfilm Games; ergo gibt's eine gut ausgestützte Fantasy-story mit jeder Menge Stimmung. Die Geschichte in Kürze: Der junge Bobbin befindet sich einsam und verlassen auf der Insel der Weber. Mit einem Zauberstab bewaffnet macht er sich auf den Weg, die Verschollenen wiederzufinden und der Welt Frieden zu geben. Die Reise führt ihn zu Schäfern, Glasmachern und sogar Drachen — junge Weber leben gefährlich. Wer sich ausführlich über die Geschichte informieren will, sollte in **POWER PLAY 4/90** nachsehen; ein Interview mit Programmier Brian Moriarty und Grafiker Marc Ferrari finden Sie in derselben Ausgabe.

Bei Loom wird, im Gegensatz zu herkömmlichen Abenteuerspielen, außer dem Namen des Spielstands kein Wort getippt. Das Adventure ist komplett mausgesteuert. Bobbin wird mit einem Mausklick an den Ort geschickt, an dem der Zeiger steht. Dabei umläuft er automatisch alle Hindernisse. Will man einen Gegenstand manipulieren, so bedient man den Zauberstab, der sich am unterem Bildschirmrand befindet. Je nachdem, wo man mit


Einsam und klein steht Bobbin auf dem Friedhof (MS-DOS/EGA)

der Maus auf den Stab zeigt, erklingt ein Ton. In Kombination entsteht so ein Zauberanspruch; versucht man beispielsweise die "Öffne Dich"-Melodie auf eine Muschel, so klappt das Meesefrüchtchen auf. Spielt man die Melodie rückwärts, so schließt sie sich wieder. Auf diese Art werden alle Rätsel im Spiel gelöst.

Loom wird auf drei 5 1/4-Zoll-Disketten geliefert. In der Packung findet man ein fantasievoll aufgemachtes deutsches Handbuch sowie ein deutsches Hörspiel, mit dem man schön auf die Story eingestimmt wird. Wo man auch hinklickt, ist das Spiel in Deutsch. *al*

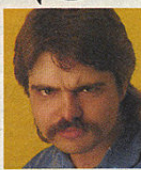
Die Grafik ist fantastisch. Manchmal will man nicht glauben, daß nur 16 Farben am Bildschirm zu sehen sind. Bei der Musik stand

Tschaikowkys Schwanensee Pate: Langsam werden Computerspiele erwachsen. Doch leider ist Loom nicht besonders



umfangreich. Man hat maximal

ein Wochenende Spaß; dann hat man alle Ecken gesehen. Wer auf hartes Knobeln wie bei "Indy III" und "Zak McKracken" steht, wird enttäuscht. Wer dagegen auf eine tolle Geschichte in Kinoqualität steht und seine Freunde mit einer Masse Grafik beeindrucken will, der hat Spaß.



Den Grafiker Marc Ferrari sollte man mit Gold aufwiegen. Was da an Bildern auf dem Monitor erscheint, ist schon fast zu schön, um noch EGA zu sein. Besonders die gläserne Stadt mit den herrlichen Grünfarbtönen ist mein

Liebling. Daß dieses grafische Meisterwerk durch eine märchenhaft schöne Story besticht und zusätzlich von feiner Musik untermalt wird, spricht eigentlich für Loom. Leider kann man den spielerischen Gehalt dieses Programms bequem in

einen Fingerhut quetschen. Was nützen mir denn die hübschen Grafiken, die tolle Story und die innovative Benutzerführung, wenn selbst blutige Adventure-Anfänger Loom in maximal acht Stunden durchgespielt ha-

ben? Loom ist eher ein spielerischer Film als ein reines Spiel, aber diese Art von Programm kommt für meinen Geschmack fünf Jahre zu früh. Die heutige Computertechnik ist einfach zu beschränkt, um solche Spiele befriedigend umzusetzen.


Weißt Du wieviel Sternlein stehen (MS-DOS/EGA)
STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 91% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 54%
ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

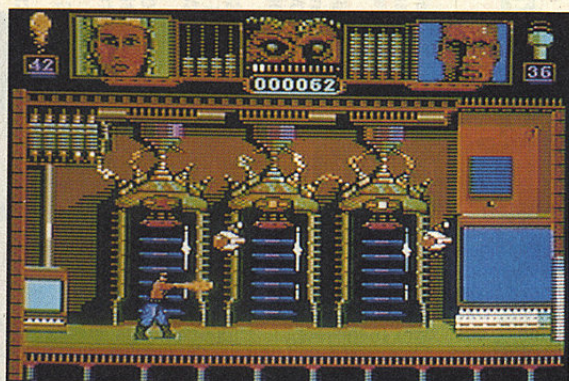
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Zu Gast bei der Insulaner-Meisterschaft im Dauer-Dösen (Amiga)



Erst wenn die Terminals Schrott sind, öffnet sich die Tür (C 64)

ZEIT-VERSCHWENDUNG

Chronoquest II

Nichts als Ärger mit der Technik: Die treue Zeitmaschine Explora reagiert heftig auf eine kleine Fehlfunktion der Raum-Zeit-Turbinen und gibt spitzend den Geist auf — weit und breit keine Vertragswerkstätte in Sicht. Ihr würdet liebend gerne in Eure Zeit zurückkehren, doch um die Maschine wieder in Schuß zu bekommen und sie mit Sprit zu versorgen, sind lästige Ausflüge nötig. Das Adventure "Chronoquest II" führt Euch in 13 verschiedene Zeitzonen. Das ganze Spiel wird über Icons gesteuert. Wollt Ihr z.B. einen

Gegenstand mitnehmen, dann klickt erst auf das Icon mit der zugreifenden Hand und dann auf den gewünschten Gegenstand. Die Rätsel lassen sich durch Experimentieren mit den eingesackten Dingen lösen. Manchmal ist ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren auch recht nützlich, bei dem der Amiga hingebungsvoll eine Prise Sprachausgabe dazumurmelt. Und da die Zeithüpferei voller tödlicher Fallen ist, solltet Ihr recht häufig den Spielstand auf Diskette speichern — sicher ist sicher. hl

Ich halte Chronoquest II für einen ähnlichen Langweiler wie den Vorgänger, doch zur Not kann man's spielen. Die Grafiken sind ganz passabel, das Icon-System ordentlich, das Niveau von Spielatmosphäre und Puzzles schwankt zwischen erträglich und übel. Es gibt eine Reihe Adventures mit ähnli-

Na ja...



chem Spielprinzip, die wesentlich intelligentere Stories bieten und mehr Spaß machen. Gegen Lucasfilms "Indiana Jones" oder Delphines "Future Wars" wirkt Chronoquest II recht laienhaft. Fans von Anklick-Adventures, die solche Programme regelrecht sammeln, werden damit was anfangen können.

GLÜCKLICHES HÄNDCHEN

Hammerfist

Der Programmierer John Twiddy und der Grafiker Hugh Riley setzten mit ihren beiden "Last Ninja"-Spielen Maßstäbe auf dem C 64. Nach diesem Riesenerfolg machte sich das Gespann selbstständig, gründete die eigene Firma "Vivid Image" und grübelte lange am neuen Spiel: "Hammerfist". Anders als bei den Ninja-Spielen wird hier das Geschehen nicht im "schräg-von-oben-3D"-Look, sondern als Seitenansicht gezeigt. Ihr steuert zwei Spielfiguren gleichzeitig, zwischen denen durch Joystickdruck nach

oben gewechselt wird: Hammerfist und Metalisis. Die beiden sind Geschöpfe eines Konzerns, der täuschend echte Hologramme von Menschen herstellt und die Vorbilder abmurksen läßt. Hammerfist und Metalisis sind zwei Hologramme, die durch eine Störung in der Produktion ein Eigenleben entwickeln und sich gegen ihre Erbauer stellen. Bild für Bild müßt Ihr Euch vorankämpfen. Hammerfist ist der Waffenexperte, der mit Laserstrahl und seiner Stahlfaust zuhauen kann. Metalisis' Spezialität sind Sprünge. hl

Das nenne ich mal eine komplexe Joystick-Steuerung:

Durch allerlei Knopfdruck- und Richtungskombinationen könnt Ihr drei verschiedene Waffen aktivieren, Computer per Kopfstoß zerbröseln, Türen öffnen und durch sie gehen, springen, schlagen, treten und ducken. Gute Reaktionen sind gefragt, aber jeder

Gut!



Raum erfordert auch eine eigene Spielstrategie. Ständig rauschen neue Gegner an, wodurch das Programm hart und hektisch wird. Fortgeschrittene Action-Spieler, die eine neue Herausforderung suchen, sollten mal einen Blick riskieren. In dem Spiel stecken ein paar saubere Ideen.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 46%

Grafik: 64% Sound: 48%
POWER-WERTUNG: 46%

ATARI ST 46%

Grafik: 64% Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 46%

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Vivid Image, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 72%

Grafik: 74% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 72%

Das Spiel zur Fußballweltmeisterschaft.
Jetzt im Zeitschriftenhandel auf

**GOLDEN
DISK 64**

AMIGA
Fun



Für C64, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Profund Werbung, Fürth/Stadeln



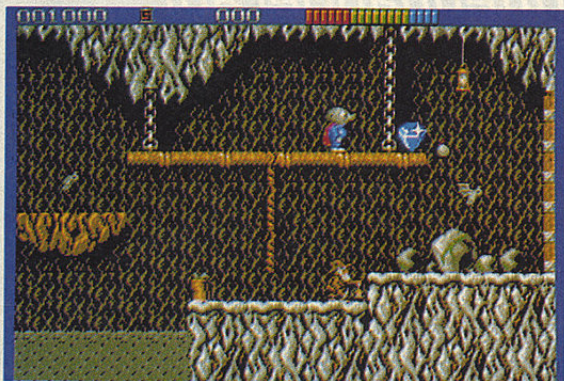


Bild für Bild sich Monty furchtlos vorwärts killt (Amiga)



Angriff der Killer-Bohnen (ST)

AUFERSTEHUNG

Impossamole

Gremlin gräbt den Titelheld früherer Software-Hits wieder aus: Die "Monty Mole"-Saga wird trotz dem Abschluß-Streich "Auf Wiedersehen Monty" weitergeführt. "Impossamole" orientiert sich spielerisch an "Rick Dangerous" und "Switchblade". Wen wundert's, wurden alle drei Programme von Core Design entwickelt.

Das klassische Plattform-Gehüfte ist in fünf Missionen unterteilt, die Euch durch horizontal scrollende Landschaften führen. Die ersten vier darf man frei anwählen, die fünfte ist so lange ge-

sperrt, bis alle anderen gelöst wurden. Neben seinen hervorragenden Hüpf-Eigenschaften kann Monty einige Extras einsetzen. Die Auswahl reicht vom "Handheld"-Laser bis hin zu praktischen Bomben. All diese feinen Sachen findet Monty unterwegs oder kauft sie sich beim Gemischtwaren-Händler. Außerdem kann er jederzeit mit den Füßen kräftig zutreten. Wird ein Feind berührt, folgt als Strafe Energieabzug. Schnappt sich Monty herumliegende Essensvorräte, regeneriert er sich etwas.

mg

Die Programmiertruppe Core Design hat qualitativ deutlich nachgelassen.

"Impossamole" kann "Rick Dangerous" oder "Switchblade" spielerisch nicht das Wasser reichen. Der Schwierigkeitsgrad ist derart gepfeffert, daß einem die Gegner nur so um die Ohren flitzen. Außerdem gibt's fast keine kniffligen Si-

Geht so



tuationen, die man durch Grübeln lösen kann, sondern es kommt allein auf

Geschicklichkeit und flinke Reaktionen an. Man merkt klar, daß Core langsam die frischen Ideen ausgeben, die ihre Spiele bis jetzt ausgezeichnet haben. So ist Impossamole zwar ein passables Plattformspiel, aber kein Hit-Tip.

Na ja...



Dan Dare sorgte in den Fünfziger Jahren als Comic-Held für Aufsehen. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß auch die Computer-Umsetzung aus dieser glorreichen Epoche stammt. Was uns da als Action-Spiel geboten wird, ist eine müde Nummer. Schon die Komplexität erschöpft sich in vier winzigen

Leveln, die kaum diesen Namen verdienen. Dafür aber, daß die Programmierer sich erfreuen, uns viermal den gleichen Endgegner vorzusetzen, sei ihnen der grüne Mekon an den Hals gehetzt. Da Spaß erst gar nicht entsteht, sei allen echten Baller-Freaks von diesem Minimal-"Shootem up" abgeraten.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 61% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 56%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 54%

Grafik: 58% Sound: 53%

POWER-WERTUNG: 54%

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Virgin, Zirkapreis: 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 43%

Grafik: 46% Sound: 47%

POWER-WERTUNG: 43%

C 64

in Vorbereitung

HIER STARTET DER WELTCUP!

EIN UMFASSENDE SPIELFÜHRER UND EINE GENAUE SIMULATION DES AUFREGENDESTEN SPORTEREIGNISSES DER WELT

EINE HERAUSFORDERUNG AN SIE!

In dieser auf Deutschland beschränkten Ausgabe sind Sie der Star der Weltmeisterschaft.

Der Erfolg bezieht sich allein auf Sie und wie geschickt Sie Ihre Wahlen treffen.

UND DAZU: DIE WELTCUP-DATEN IM ÜBERBLICK

64 Farbfseiten mit ausführlichen Informationen über alles, was Sie über das 1990er WM-Finale in Italien wissen möchten – TEAMAUFSTUNGEN, FRÜHERE WELTCUPELEISTUNGEN, DER WEG NACH ITALIEN, DIE QUALIFIZIERUNGSRUNDEN, TRIKOTFARBEN UND VOLLER SPIELKALENDER.

WELTCUP-TRIVIA-QUIZ

Prüfen Sie Ihr Wissen mit dem: **'HIER STARTET DER WELTCUP' – TRIVIA QUIZ!**

Frage: WELCHER TORHÜTER LIESS BEI SEINER LIGAPREMIERE 5 TORE DURCH UND HAT SPÄTER EIN WELTMEISTERTTEAM ANGEFÜHRT?

Antwort: ?

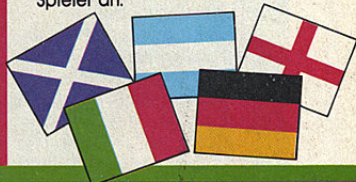
ACTION WIE AUF DEM RASEN

Beinhaltet: • **Unterschiedliche Geschicklichkeits-, Geschwindigkeits-, Stärke- und Aggressionslevel.**
• **Formationswahl.** • **Gesamtes Teamplatzierungssystem.**

© 1990. U.S. GOLD LTD. Alle Rechte vorbehalten.

PLAZIEREN SIE SICH IM FINALE

Wählen Sie Ihr Team aus einer WIRKLICH spielenden Gruppe. Kämpfen Sie sich den Weg durch authentische Liga- und Ausscheidungsspiele bis zum Finale und treten Sie dabei gegen echte Spieler an.



EINMALIGE SPIELEIGENSCHAFTEN

Beinhaltet: • **Spieler vs. Spieler-Option.**
• **Unterschiedliche Spieldauer (2 bis 45 Minuten).**
• **TV-artige Darstellung Schiedsrichter, der rote Karte zeigen kann! UND VIEL, VIEL MEHR!!**

Erhältlich für:
CBM AMIGA · ATARI ST
COLOUR MONITOR
CBM 64/128 &
AMSTRAD
Kassette & Diskette
SPEKTRUM-Kassette.

ITALIEN 1990. 24 Mannschaften und ihre Fans strömen nach Italien zum größten Sportereignis der Welt, und viele Millionen Zuschauer werden die Spiele auf dem Bildschirm miterleben.

Aber für Sie "STARTET DER WELTCUP HIER!" Erfahren Sie die Tatsachen über alle Mannschaften, Austragungsorte und Veranstaltungsdaten! Wählen Sie Ihre Gruppe und dann: "SCHUSS AUF'S TOR!" – gewinnen Sie den Pokal für Ihr Land!

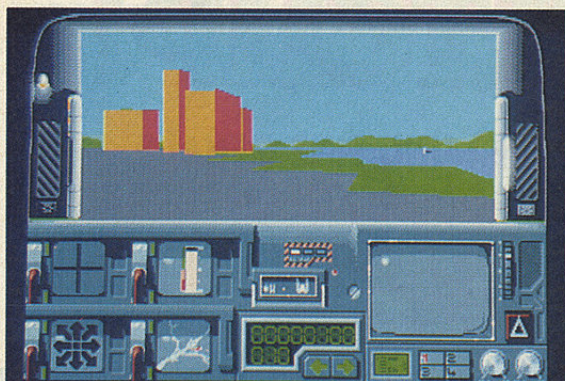
Und dann lehnen Sie sich zurück und bleiben der bestinformierte Weltcup-Fußballfan!

ITALY 1990

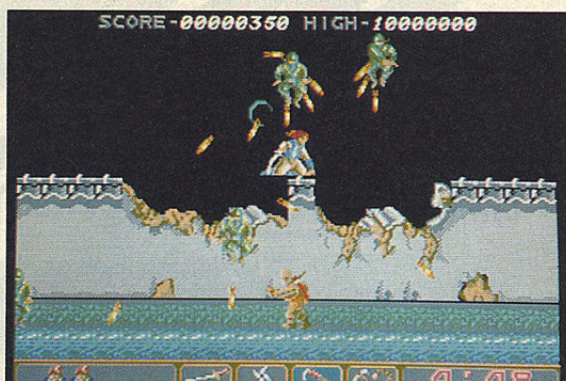
HIER STARTET DER WELTCUP!

U.S. GOLD!

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.



Wo Dealers Knochen knirschend knacken... (Atari ST)



Wo Säbel rasseln und Hiebe prasseln (Amiga)

FANG DEN DEALER

Resolution 101

Wir schreiben das Jahr 2038. Die Kriminalitätsrate in den USA ist so stark gestiegen, daß die Polizei kleine Verbrecher als Kopfgeldjäger einsetzen muß. An Bord eines Theta-4000 Oberflächen-Gleiters, ausgerüstet mit vollautomatischer Maschinenkanone und Radar-Display, macht Ihr Jagd auf einen Dealer und seine Helfer. Seid Ihr erfolgreich, winken Euch Begnadigung und Resozialisierung. Bevor Ihr jedoch dem Ober-Bösewicht an den Kragen gehen könnt, heißt es Beweise, in Form von Drogen-Containern,

sammeln. Was nicht so einfach ist, umgibt sich doch der Drogenbote mit einer ganzen Schar von Bodyguards und Kundschaftern, die nichts anderes im Sinn haben, als Euch den hübschen Gleiter zu demolieren. Zum Glück kann man seine Mühle, mit unterwegs gefundenem Geld, wieder aufrüsten. In verschiedenen, über die Stadt verteilten Läden gibt es feine Sachen, die jedes Kopfgeldjägers Herz höher schlagen lassen. Im Angebot: extra starke Panzerung, bessere Motoren und andere kleine Nettigkeiten. *vw*

Das "etwas andere" Adventure der "Archipelagos"-Programmierer: "Resolution 101" weiß durch seine gelungene Mischung von Action- und Strategiespiel-Elementen zu gefallen. Die höllisch schnelle, dreidimensionale Stadtansicht und die schießwütigen Spießgesellen des Dealers lassen zwar Hektik aufkommen,



trotzdem heißt es ruhig Blut bewahren. Allzuleicht verfranst man sich in Straßenschluchten — der Gleiter des Gegners ist auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Klappt die Orientierung mit Radar und Straßenkarten,

dann macht "Resolution 101" Spaß. Eine Alternative für Leute, die nicht nur ballern wollen.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 66%

Grafik: 70% Sound: 64%

POWER-WERTUNG: 66%

C 64

nicht geplant

NOCH'N NINJA

Ninja Spirit

Der Geist eines weißen Wolfes hat die Gestalt eines Ninjas angenommen, um den bösen Mächten in einem halben Dutzend Levels das Leben schwer zu machen. Klingt doch vollkommen logisch, was? "Ninja Spirit" ist die Umsetzung eines Spielautomaten von Irem und bietet Altbewährtes: Horizontal scrollende Levels, Gegner in verschwenderischer Menge und eine üppige Waffenauswahl. Ihr steuert Euren Ninja-Kämpfer von links nach rechts; am Ende jedes Levels wartet ein Super-Gegner auf ihn. Per

Druck auf die Leertaste schaltet Ihr zwischen vier Waffen um: Schwert, Wurfsterne, Dynamit und eine rasiertaugliche "Lasso-Klinge". Außer zuhauen dürft Ihr noch springen, um den Angreifern aus dem Weg zu gehen. Mancher Bösewicht hinterläßt eine schimmernde Kugel, nachdem man ihn weggeputzt hat. Sammelt Ihr diese Kugel auf, wird die Wirkung der grade aktiven Waffe stärker. Als Begleitung Eures Ninjas taucht außerdem ein zweiter Kämpfer auf, der ihm auf Schritt und Tritt folgt und mitsäbelt. *hl*

Last Ninja, Dragon Ninja, Ninja Warriors — und jetzt ein bißchen Ninja-Geist mit Ninja Spirit. Der Titel ist jedoch das einzige Geistreiche an diesem Programm. Das simple Metzelspiel erreicht die Schwierigkeitsstufe "verursacht

graue Haare". Bereits ab Level 1 ist's hart; spätestens bei den Obergegnern haben nur Ex-



perten eine Chance. Technisch ist der Ninja-Eintopf ganz passabel und bietet selbst auf dem ST tadelloses Scrolling. Der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad und die dürftige Originalität machen Ninja Spirit aber zu einem Fall für die Kiste mit der Aufschrift: "Spiele, die man in zwei Monaten vergessen haben wird".

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

48%

Grafik: 60% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 48%

ATARI ST 48%

Grafik: 60% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 48%

C 64

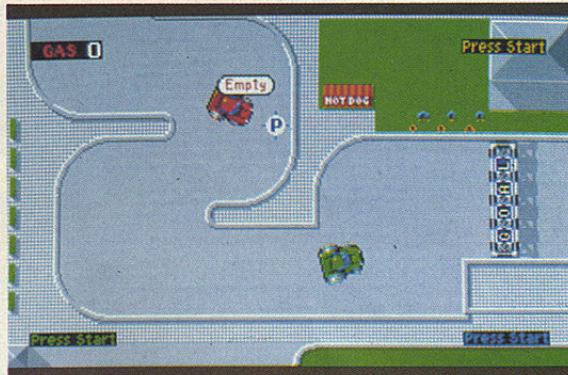
65%

Grafik: 62% Sound: 70%

POWER-WERTUNG: 65%



Die einfachste Art, Weltmeister zu werden (Amiga)



Je besser die Platzierung, desto mehr Preisgeld für Extras (Amiga)

LIES MICH, SPIEL MICH

Italy 1990

Bei "Italy 1990" hat man nicht nur was zum Spielen, sondern auch viel Lesestoff: 64 Seiten ist das deutsche Büchlein stark, das auf farbigen Hochglanzseiten über die Teams der Fußball-Weltmeisterschaft 1990 informiert. Eine nette Zugabe, doch das Hauptaugenmerk liegt natürlich auf der Software. Ihr könnt gegen einen zweiten Spieler ein Freundschafts-Match austragen oder das Weltmeisterturnier von Italien nachspielen. Die Wahl der Mannschaft beeinflusst den Schwierigkeitsgrad: In den Reihen von Fußball-Zwer-

gen wie z.B. Costa Rica werdet Ihr lahmere und technisch schlechtere Spieler finden als bei Italien oder Deutschland. Vor jedem Match könnt Ihr die Aufstellung bestimmen. Ein Moderator sagt die Partie noch an, dann wird gekickt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Durch unterschiedlich langes Drücken des Feuerknopfs dosiert man die Stärke von Pässen und Schüssen. Taucht der Gegner vor Eurem Tor auf, müßt Ihr außerdem die Steuerung des Torhüters übernehmen. *hl*

Dank schnellem Spielablauf und präziser Steuerung dribbelt sich Italy 1990 in die Herzen der Computer-Balltreter. Es ist spieltechnisch nicht so anspruchsvoll wie die Fußballsimulation "Emlyn Hughes Soccer", aber recht kurzweilig. Die Grafik kann sich sehen lassen, wenn man gnädig das etwas rucklige



Scrolling ignoriert. Geübte Telesportler werden leider nicht sonderlich gefordert. Mit einem starken Team Weltmeister zu werden, ist kinderleicht. Auch wenn Ihr mit einer Flaschentruppe antretet, tut sich der Computer vor allem in der Offensive schwer. Langfristig motiviert deshalb nur der Zwei-Spieler-Modus.

in der Offensive schwer. Langfristig motiviert deshalb nur der Zwei-Spieler-Modus.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 70%

Grafik: 68% Sound: 63%

POWER-WERTUNG: 70%

ATARI ST 70%

Grafik: 68% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 70%

C 64 61%

Grafik: 46% Sound: 55%

POWER-WERTUNG: 61%

LAUES LÜFTLEIN

Hot-Rod

Im Vergleich zu seinen vollblütigen Stall-Genossen ist der Sega-Spielautomat "Hot Rod" eher ein biederer Typ. Keine aufwendige Hydraulik, keine rasend schnelle 3D-Grafik — nein, einfach "nur" ein 2D-Autorennen ohne viel technischen Aufwand. Auf 15 verschiedenen Rennstrecken fahren vier (auf Amiga und ST) bzw. drei (auf C64) Flitzer um die Wette. Die Landschaft scrollt während der Fahrt brav mit und richtet sich nach dem führenden Wagen. Gerät ein Auto in Gefahr, aus dem Bildschirm zu scrollen, wird es an die Spitze

des Feldes versetzt. Zur Strafe muß es etwas Sprit lassen, was auf Dauer mit einem leeren Tank endet. Wer dem vorbeugen will, der sammelt auf der Straße verstreut liegende Symbole auf, die für Zusatz-Sprit und Punkte sorgen.

Nach jedem Rennen kann man sich ein Extra kaufen (bezahlt wird mit Preisgeld), das allerdings nur für den nächsten Lauf hält. Bessere Reifen, kräftigere Motoren, Stoßdämpfer und Spoiler sind u. a. im Angebot. Auf Amiga und ST dürfen bis zu vier Rennfahrer gleichzeitig ans Steuer. *mg*

Nachdem schon "Scramble Spirits" für den C 64 am besten umgesetzt wurde, macht auch bei "Hot-Rod" die C64-Version das Rennen. Im Vergleich zu den etwas geschluderten Amiga- und ST-Adaptionen schlägt sich die grafisch und spielerisch klar führende C 64-Variante ganz wacker. Hier stimmen immer-



hin die Proportionen von Autos und Straße (nicht so auf 16-Bit), und das Scrolling ist ruckfrei (auf Amiga und ST läuft das Spiel zwar schneller ab, dafür ruckt's). Alles in allem schneidet Hot-Rod zwar besser als das ähnliche "Suifer Cars" ab, gesteigerten Spielspaß bietet allerdings nur die C 64-Umsetzung.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 52%

Grafik: 42% Sound: 46%

POWER-WERTUNG: 52%

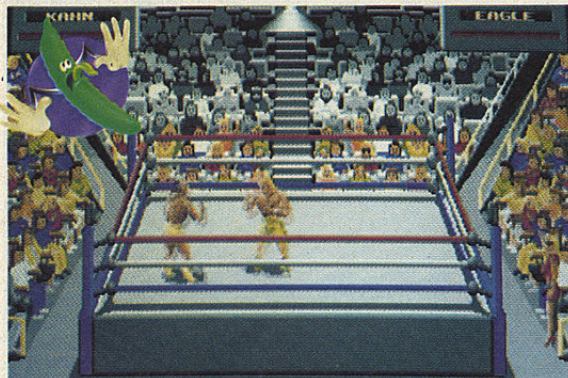
ATARI ST

in Vorbereitung

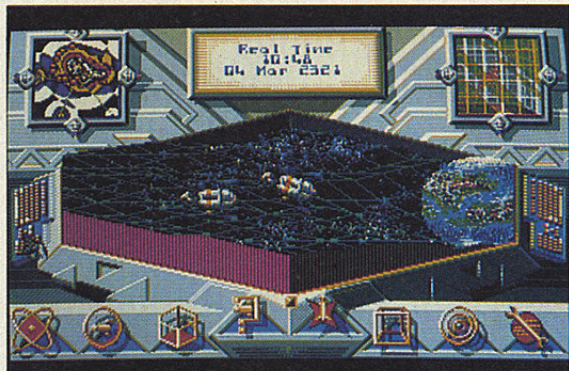
C 64 65%

Grafik: 67% Sound: 63%

POWER-WERTUNG: 65%



Viel Gewürge, nichts dahinter (Amiga)



Schicke Grafik, verdorbenes Spiel: Gravity (Amiga)

BITTE HANDTUCH WERFEN

Int. Ch. Wrestling

Alle Würger sind schon da: Lance "Adler" DoGood, Ivan "Der Bär" Trotsky, Kai-Leung "Killer" Kahn und der "Bruiser" sind nette Menschen wie Du und ich — nur im Ring werden sie zu gnadenlosen Kämpfern, die mit entschlossenen Greifern wetteifern. Sucht Euch den Catcher Eures Vertrauens aus und tretet bei "International Championship Wrestling" zum großen Schlag an. Versucht, einen Mitspieler auf die Matte zu bekommen oder tretet im Meisterschafts-Modus der Reihe nach gegen die drei anderen Bizepsber-

ge an. Wie bekomme ich meinen Gegner in die Knie? Zunächst muß man mit Boxhieben so oft treffen, bis des Kontrahenten Energiepegel "Land unten" meldet. Um vom Box- in den Catch-Modus zu gleiten, ist der Druck auf eine Funktionstaste vonnöten. Jetzt kann man sich den Gegner greifen, im Ring herumwerfen und ein bißchen herumrollen.

Reichlich limitiert ist das Spiel auf Amigas, die nur 512 KByte RAM haben: Der Sound fällt flach und die Anzahl der Catcher-Griffe wird geschrumpft. *hl*

Was ist denn das für ein Pfsch? Ohne Speichererweiterung wird das Spiel abgespeckt und ohne zweites Laufwerk wechselt man sich beim Disketentauschen halb zu Tode. Hat man den Kampfring endlich auf dem Bildschirm, sollte man sich nicht zu früh freuen. Spielwitz und Steuerung sind regelrechte



Tiefschläge, es gibt nur vier verschiedene Catcher und das beherzte Greifen zur Tastatur um den Kampfmodus zu ändern ist hochgradig nervig. Die wabblige Animation gehört zum Schlimmsten, was was ich je auf dem Amiga gesehen habe. Tut Euch einen großen Gefallen und verzichtet auf diesen K(r)ampf.

GRAVITATIONS-GROTESKE

Gravity

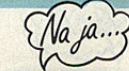
Seitdem die Außerirdischen die Menschheit entdeckten, ist im Weltall die Hölle los. Die "Outies" haben nichts Besseres zu tun, als die Sonnen der Galaxis in schwarze Löcher umzuwandeln. Was für uns der hautbräunende Sonnenschein ist, stellt für sie saftige Röntgen- und Neutrinostrahlung dar. Als Kapitän kommandiert man 16 Schiffe, die quer durch die Galaxis verteilt sind, um den Outies zu zeigen, was 'ne Harke ist.

Die vordringliche Aufgabe besteht darin, den Stützpunkt der Outies zu finden,

und diesem den Garau zu machen. Gleichzeitig müssen Planeten erforscht, besiedelt und die bereits in Schwarze Löcher umgewandelten Gestirne wieder zu freundlichen bräunenden Sonnen geformt werden. Von einer Kommando-Konsole aus, in der das von Gravitation verformte Weltall dargestellt wird, steuert man mit der Maus die Flotte.

Mit Hilfe von Dronen, kleinen programmierbaren Beibooten, kann man Gestirne vor Outie-Angriffen schützen. Programmiert wird in einer speziellen Sprache. *hf*

Gerade bei einem so komplexen Strategiespiel mit Action-Einlagen sollte man erwarten, daß das Handbuch vernünftig geschrieben ist. Soviel wahllos zusammengewürfelten Blödsinn habe ich jedoch selten gelesen. Zudem



ist das Spiel alles andere als logisch zu bedienen. Wo an einer Stelle ein Mausclick reicht,

muß man woanders doppelt klicken. Das Programm ist so verkorkst, daß einige Funktionen trotz intensivem Studierens des Handbuch im Dunklen bleiben. Da man jedoch auch nach intensivem Bemühen nicht weiß, was man eigentlich machen soll, gibt man nach kurzem Wirren Spiel entnervt auf.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 10%

Grafik: 21% Sound: 18%

POWER-WERTUNG: 10%

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 38%

Grafik: 40% Sound: 24%

POWER-WERTUNG: 38%

ATARI ST 38%

Grafik: 40% Sound: 24%

POWER-WERTUNG: 38%

C 64

nicht geplant

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 Bestellgutschein 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 Köpfchen 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

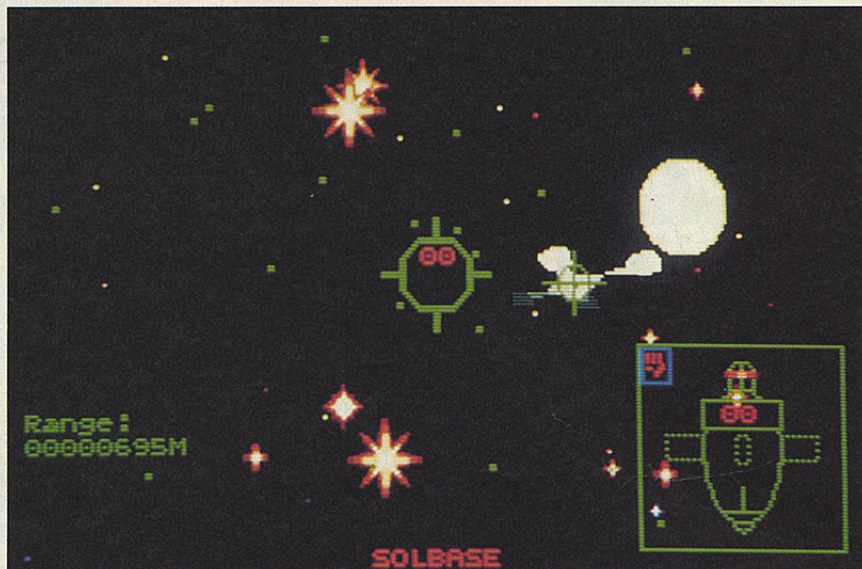
NUR VERDRUSS

MIT SIRIUS

Warhead

In der Nähe des Sirius ist eine Rasse technisch hochentwickelter Insektenwesen zu Hause, die schlecht auf die Bewohner des Planeten Erde zu sprechen ist. Bei einem ersten gut-nachbarschaftlichen Besuch Anfang des 21. Jahrhunderts löschten die sauren Siraaner zwei Drittel der Menschheit aus. Seitdem herrscht oberste Alarmstufe. Irdische Raumschiffe patrouillieren im Sonnensystem, um eine weitere Invasion der Insekten rechtzeitig im Keime zu ersticken. Ihr sitzt zu Spielbeginn an Bord eines funkelneulernen FOE-57-Raumschiffs und erwartet eure erste Mission. Zu Beginn handelt es sich um harmlose Aufträge, um sich mit der Steuerung des Schiffs vertraut zu machen. Doch schon bald trifft Ihr bei Euren Patrouillen auf die Schiffe mit geheimnisvollen Insekten, die zur Begrüßung sofort ein paar Lenkraketen vom Stapel lassen.

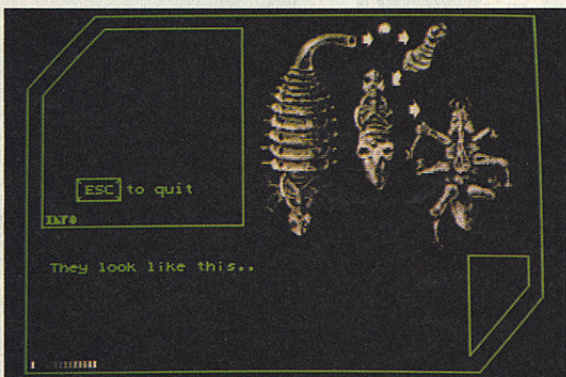
"Warhead" von der Newcomer-Firma "MPH" (steht für "Motion Picture House") ist ein 3D-Actionspiel. Euer Raumschiff kann verschiedene Raketenarten abfeuern, ein Bordcomputer hilft beim Identifizieren anderer Flugobjekte und der Autopilot läßt sich mit neun verschiedenen Marsch routen füttern. Die Sonderausrüstung wird im Lauf des Spiels automatisch eingebaut; Handlungseinlagen wie bei "Elite" gibt es nicht. Jede der 39 Missionen führt Euch tiefer in das Gebiet der Sirius-Invasoren. Die Auf-



Heimatbasis voraus: Der Weltraumpilot kehrt von einer Mission zurück (Amiga/ST)

träge müssen in der Reihenfolge ausgeführt werden, in der man sie präsentiert bekommt. Bis zu fünf Spielstände könnt Ihr auf einer Diskette speichern. Die Missionen haben die verschiedensten Inhalte. Mal steht nur ein gemütlicher Patrouillenflug auf dem Programm, bei dem Ihr kurz durch den Weltraum düst und nach einer gewissen Zeit wieder nach Hause beordert werdet. Später stehen Aufträge, bei denen fleißig geballert wird, im Mittelpunkt. Als besonders schweißtreibend erweist sich die Begegnung mit dem "Berzerker". Etwas pingelig ist das Programm bei den Flugrouten. Springt man vom Einsatzort nicht direkt zur Solbase zu rück, sondern via Sonne, gilt die Mission als "Nicht erfüllt".

hl



So sehen sie aus, die Glibber-Aliens (Amiga/ST)

Die ersten Sitzungen mit Warhead sind höllisch spannend: Die Sterne funkeln verführerisch, die Story läßt gepflegten Grusel erahnen und der Look des Spiels ist schön futuristisch — fast meint man, vor einer Art "Super-Elite" zu sitzen. Doch der gute erste Eindruck läßt schnell nach: Spätestens nach der dritten erfolgreichen Feindberüh-

Geht so



ung wird's zäh. Ausklinken, Warpem, Ballern, Warpem, Andocken und wieder von vorne — da verläßt den Spieler schnell die Freude. Wenn die Programmierer mehr am Feinschliff gearbeitet hätten, wäre Warhead ein Knüller geworden.

So bleibt's beim durchschnittlichen Weltraumspiel. Schade drum.

Warhead sieht auf den ersten Blick toll aus: Schneidige 3D-Weltraum-Grafik mit farbenprächtigen schillernden Sternen, eine gute Hintergrundstory, ein flottes Raumschiff mit allen Schikanen und satte 39 Missionen — das klingt doch recht passabel. Letztere sind allerdings eine ziemliche Mogelei: Von Mission zu Mission gibt es kaum nennenswerte Unterschiede.

Geht so



Meistens geht es nur darum, von Punkt A nach Punkt B zu fliegen, dort ein paar Schiffe zu zerstören und wieder zur Basis heimzukehren. Da mag die Aufmachung noch so gelungen sein — wenn der Spielablauf so monoton ist, fange ich an, mich ge-

pftigt zu langweilen. Eine, zwei Stunden macht Warhead einen Heidenspaß, aber langfristig hält es nicht, was es verspricht.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

53%

Grafik: 73%

Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 53%

ATARI ST 53%

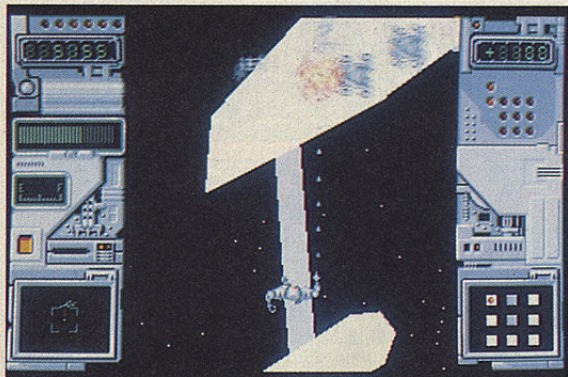
Grafik 73%

Sound: 54%

C 64

nicht geplant

POWER-WERTUNG: 53%



Ein Tritt daneben und der Roboter ist futsch (Amiga)



Ödes Geballer ohne Knaller (Amiga)

DREHSCHIBEN-ROBOTER

Rotox

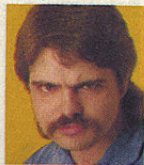
In ferner Zukunft haben es Roboter-Konstrukteure nicht leicht. Um die Alltags-tauglichkeit eines neuen Blech-Prototyps zu beweisen, werden diese auf ein spezielles Testgelände verfrachtet. Dieses besteht aus insgesamt neun Feldern, die frei im All schweben und aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Auf diesen Plattformen treiben sich Feinde herum, die unserem Prototypen an die Blechhaut wollen. Jeder dieser einzelnen Abschnitte ist vorerst vom anderen getrennt. Erledigt der Roboter mit seiner eingebauten

Strahlenkanone alle Feinde eines Abschnitts, erscheint eine Brücke zum nächsten. Leider sind diese Verbindungen nicht stabil, sondern bestehen aus sich ständig bewegenden Teilen. Ein Fehltritt beim Übergang, und der Robi stürzt ab. Sind alle Abschnitte eines Levels gesäubert, geht es in der nächsten von insgesamt zehn Spielstufen weiter.

Um das Roboterleben etwas einfacher zu gestalten, findet man ab und zu ein Extra in Form von dickeren Raketenwerfern oder Düsentriebwerken. *mh*

Das einzig Gute an dem Actionspiel "Rotox" ist der witzige grafische Effekt, wenn der Roboter sich um seine eigene Achse dreht. Hier wird à la "Assault" der komplette Bildschirm um das im Mittelpunkt stehende Robotersprite herumgedreht — das sieht wirklich gut aus. Dieser Effekt trägt aber nicht über ein

Na ja...



mehr als dürrtiges Spiel hinweg. Die Feindinformationen sind so willkürlich wie ein Steuerbescheid, die Grafik ist so öde wie eine Neue-Heimat-Beton-Siedlung, und der trommelfellzerreißende Sound muß von einem Folterknecht programmiert worden sein. Kurzum, Rotox macht wenig Spaß.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 43%

Grafik: 58% Sound: 24%

POWER-WERTUNG: 43%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

BALLER-BABYS

Sonic Boom

Sega kann an Spielautomaten produzieren was es will, irgendein Software-Haus findet sich immer, das sie umsetzen will. So geschehen mit "Sonic Boom": Obwohl die vertikal scrollende Ballerorgie mangels Klasse in den europäischen Spielhallen kaum zu finden war, sorgte Activision kurzerhand für die Heim-Versionen.

Sechs Levels lang schlängelt sich eine Angriffsformation nach der anderen Eurem Raumschiff entgegen. Auf handelsübliche Bomben à la "Xenious" hat man diesmal verzichtet, alle Gegner kön-

nen mit dem Laser umgemäht werden. Farblich gekennzeichnete Feinde hinterlassen nach deren Zerstörung eine rote oder gelbe Kapsel, die für ein kleines Begleitraumschiff bzw. eine weitere Smart-Bombe steht. Der Winzling ballert fleißig mit, kann aber auch getroffen werden. Bis zu vier dieser "Baller-Babys" versehen gleichzeitig ihren Dienst. Weitere Extras gibt's nicht. Am Ende eines Levels tummelt sich schließlich ein Endgegner, der standesgemäß einige Treffer mehr einstecken kann. *mg*

"Sonic Boom" ist eines der überflüssigsten Programme der letzten Zeit: ein mittelmäßiges Arcade-Vorbild, das ziemlich lasch umgesetzt wurde. So wenig innovativ der Spielablauf ist (alle Nase lang dieselben uninspiriert an-

Na ja...



Sachen Programmier-Kunst hinterher. Das Sprite-Geruckel auf dem Bildschirm spricht eine klare Sprache. Mir gefällt Sonic Boom zwar etwas besser als "Scramble Spirits" (der Schwierigkeits-Grad ist wesentlich moderater), aber mehr als ein ödes Durchschnitts-Geballer ist es objektiv gesehen nicht. *al*

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 46%

Grafik: 48% Sound: 40%

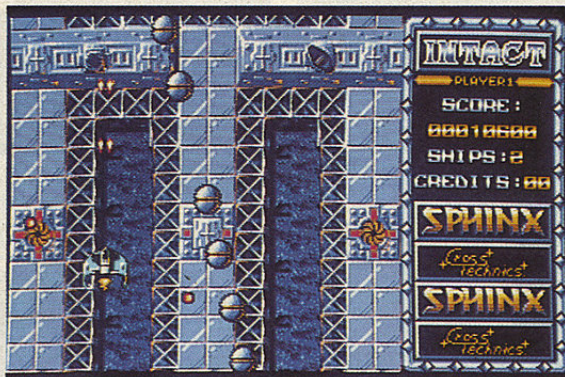
POWER-WERTUNG: 46%

ATARI ST

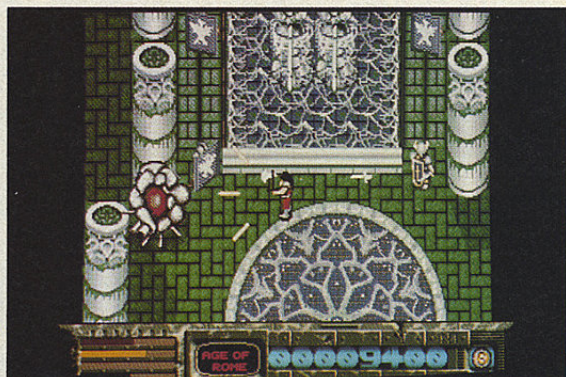
in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Kein Mitleid mit den garstigen Aliens (Amiga)



Viel zu ballern gab's schon im alten Rom (ST)

DUETT-DUELL

Intact

Getreu dem Motto "Geteiltes Leid ist halbes Leid" darf man bei dem Ballerspiel "Intact" den Alienhorden auch zu zweit Saures geben. Vier überdurchschnittlich lange Levels (natürlich inklusive Endgegner) müssen entweder alleine oder im Duett gemeistert werden. Das Spielfeld scrollt dabei konstant von oben nach unten.

Euer Raumschiff ist zu Beginn mit dem obligatorischen Standard-Schuß nach vorne ausgerüstet. Da man mit dieser Waffe auf Dauer gegen die aggressiven Aliens nicht zurechtkommt, sollte man

schleunigst aufrüsten. Voraussetzung dafür ist, daß Ihr Feind-Formationen komplett abschießt. Als Dank schwebt dann eine Kapsel durch die Gegend, die Euch nach dem Aufsammeln ein bis drei "Credits" beschert. Damit könnt Ihr bei nächster Gelegenheit einkaufen gehen. Genau wie beim C64-Baller-Klassiker "Delta" fliegt Ihr mit dem Raumschiff über bestimmte Symbole, die in gewissen Abständen auftauchen. Diese stehen für verschiedene Extras wie z.B. "Speed-Up" oder Seitwärts- sowie Rückwärtsschuß. *mg*

Nach solchen "Perlen" wie "Scramble Spirits" oder "Sonic Boom" (siehe Test in dieser Ausgabe) wirkt "Intact" wie eine Tasse Kamillentee nach einer schweren Darmgrippe. Trotz guter Ansätze zählt es aber bei weitem nicht zur

Gehst so



Baller-Elite. Dafür ist es in allen Belangen zu "brav". Weder Grafik (nett, aber nicht gerade

eindrucksvoll), Sound (Krach-Bum-Peng) noch Spielablauf (eine Standard-Alien-Formation nach der anderen fliegt in ihr Verderben) bieten besondere Leckerbissen oder Außergewöhnliches. Einen gewissen Unterhaltungswert hat "Intact" trotzdem. Besonders zu zweit gewinnt es deutlich an Attraktivität.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sphinx, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 59%

Grafik: 54% Sound: 49%

POWER-WERTUNG: 59%

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

AS TIMES GO BY

Time Soldier

Die Spiele des japanischen Automatenherstellers SNK zeichnen sich meist durch unverwässerte Ruppigkeit aus: Einsame Helden mit dem Bizeps am rechten Fleck ziehen aus, um schwerbewaffnet Hunderten von bösen Sprites zu zeigen, wer Herr im Level ist. Das bewährte Spielprinzip findet auch in "Time Soldier" Verwendung. Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, in fünf Missionen je einen Kollegen der Zeit-Soldaten von der Nebenzweigstelle Erde zu retten. Oberschurke Glyend hält die Jungs in roten Energiebällen

gefangen. Um einen Kumpel zu retten, sind jeweils Trips durch mehrere Zeitzonen nötig, in denen Ihr fleißig angegriffen werdet. Beim vertikal scrollenden Geballer bleibt zum Glück so manches Extra liegen. Es gibt drei Waffentypen, die in je drei Stufen ausgebaut werden können. Dazu empfiehlt der Chefprogrammierer ein paar herzhaft "S"-Kapseln, die Eurem Sprite mehr Geschwindigkeit verleihen. "P"-Kuller bringen verbrauchte Lebensenergie zurück. Die Action-Rundreise führt Euch in sechs verschiedene Zeitzonen. *hl*

Der Tiefgang-Faktor des Spielprinzips läßt sich kurz und prägnant mit "Alles abschießen, was sich bewegt" beschreiben. Das klingt etwas dumpf, macht aber Spaß. Die Automaten-Umsetzung gelang ohne große Qualitätsverluste und bietet sehenswerte Grafik sowie eine tadellose Steuerung. Lediglich der Zwei-

Gut!



Spieler-Modus wird unterschlagen. Die Umsetzung ist nicht übertrieben schwer: Mit einer soliden Bewaffnung spielt man sich ganz gut voran. Die verschiedenen Zeitzonen und muntere Extras sorgen für das rechte Maß an Abwech-

selung. Alles in allem ein grundsolides Actionspiel, mit dem Ihr reichlich Zeit totschlagen könnt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electrocoin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 72%

Grafik: 70% Sound: 68%

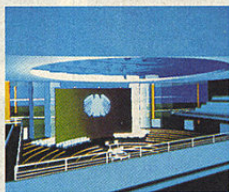
POWER-WERTUNG: 72%

C 64

in Vorbereitung



Die Juli-Highlights von COMPUTER LIVE!



Traumfabrik CAD

Wozu ein riesiges Team hochqualifizierter Architekten und Zeichner viele Wochen am Reißbrett brauchen würden, entsteht jetzt auf dem Bildschirm: Wolkenkratzer-Architektur, wie sie bisher nicht möglich war. In allen Perspektiven, deren Realismus schier unglaublich scheint. Z. B. Innenansichten, als ob man sich im bereits fertigen Gebäude bewegen würde. Das alles leistet CAD. COMPUTER LIVE bringt faszinierende Projekte, Bilder und Berichte.



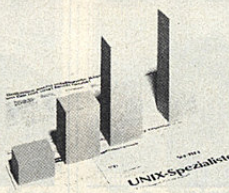
Leichte Kost: Laptops ab 1.600,- DM.

Die Kleinen schaffen Unabhängigkeit vom Arbeitsplatz, vom Netz. Die Nachfrage auf dem Markt ist stark. Halten schon Spar-Laptops ab 1.600,- DM, was sie versprechen? COMPUTER LIVE fühlt diesen Aktentaschen-Computern für Einsteiger auf den Zahn. Eins scheint für alle Laptops festzustehen: die Displays sind für langes Arbeiten ungeeignet.



Wohnen im Computer

Führend in der Computerindustrie, werden die Japaner nicht müde, immer wieder Spitzenleistungen zu demonstrieren. Das neueste spektakuläre Projekt ist ein Tokioter Wohnhaus, das seine Bewohner im Jahr 2000 mit über 300 Computer beglücken soll. Von der perfekt geführten Küche à la „Schlaraffenland“ bis hin zum absoluten Einbrecher-schutz wird hier alles elektronisch Denkbare ausgereizt.



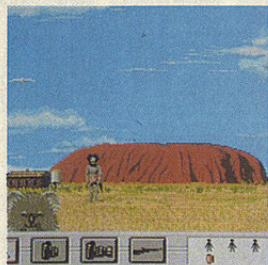
Computer-Jobs '90

Berufe rund um den Computer haben im Stellenmarkt nach wie vor Hochkonjunktur. Die Zeitungen belegen es. Doch Karrieren wollen geplant sein. Doch die meisten entpuppen sich bei näherem Hinsehen als reine Phantasienamen. COMPUTER LIVE bringt Licht in den Dschungel, zeigt die verschiedenen Berufsbilder auf, nennt Ausbildungswege und verrät, wieviel Sie verdienen können.

**Holen Sie sich
das Juli-Heft!
Ab 21. Juni
im Handel!**

COMPUTER LIVE
DAS INTERNATIONALE COMPUTER-MAGAZIN

7
Markt&Technik



Wild Life

Das "Ich-ziel-mit-dem-Fadenkreuz-auf-vorbeihuschende-Objekte"-Spielprinzip ist fast so alt wie die Computerspiel-Szene. Um so erstaunlicher, daß immer neue Programme erscheinen, die darauf basieren. "Wild Life" wurde zwar etwas aufgepeppt (Ihr dürft zwischen Fotoapparat und Gewehr wählen), wirkt aber trotzdem ziemlich verstaubt. Vier Level Langeweile zu einem unverschämten hohen Preis — eigentlich eine Frechheit. Ab in die Kiste mit der Aufschrift "Schnell vergessen!". *mg*

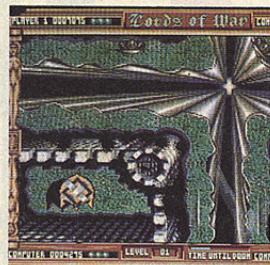
Genre: Action	
Hersteller: New Deal Productions	
Zirka-Preis: 75 Mark	
AMIGA	24%
Grafik: 52%	Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 24%	



Highway Patrol 2

Verbrecherjagd in der Wüste von Nevada: Am Steuer eines Polizeiwagens, ausgerüstet mit Blaulicht und Sirene, sind Sie auf der Suche nach drei flüchtigen Banditen, die sich irgendwo in den Weiten des amerikanischen Südens verborgen halten. "Highway Patrol 2" hätte ein ganz nettes Spiel werden können, wäre da nicht die Steuerung des Wagens. Der Flitzer fährt sich wie auf Schmierseife und die Grafik ist viel zu langsam. Das hält auf Dauer der härteste Highway-Cop nicht aus. *vw*

Genre: Action	
Hersteller: Microids	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	40%
Grafik: 45%	Sound: 39%
POWER-WERTUNG: 40%	



Lords of War

Was machen Ritter, wenn sie sich langweilen? Sie überfallen die Burg eines Kollegen. Damit das nicht zu einfach geht, befiehlt man sich nicht mit Rammböcken oder scharfen Klingen, sondern bewirft sie mit Totenschädeln. Wessen Mauern à la "Arkanoid" zuerst bersten, der hat verloren und scheidet aus. Die anderen Ritter freuen sich und langweilen sich weiter. Genauso wie der Käufer dieser Action-Schlafpille. Der Spielwitz ist ebenso blaß, wie die Grafik. Ritterspiele — nein Danke! *vw*

Genre: Action	
Hersteller: Digital Concepts	
Zirka-Preis: 70 Mark	
AMIGA	25%
Grafik: 40%	Sound: 37%
POWER-WERTUNG: 25%	



Astate

Plui. Das ist fast schon bodenlos: Ein Schuh tappt, mäßig animiert, durch eine Landschaft. Man kann sich entscheiden, ob man rechts oder links läuft — Uaah! Dann stößt man ab und an auf ein Puzzle, das man im Handumdrehen gelöst hat, hört klirrende Musik dazu. Meine Empfehlung: Gebt dem Programm einen Tritt und schaut Euch nach etwas anderem um. *al*

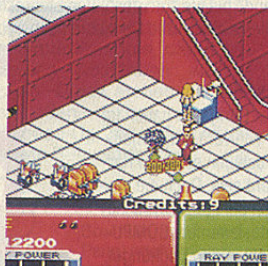
Genre: Action-Adventure	
Hersteller: New Deal Productions	
Zirka-Preis: 50 Mark	
AMIGA	16%
Grafik: 52%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 16%	



Bubble Plus

Vor fast zwei Jahren erschien das Geschicklichkeitsspiel "Bubble Ghost", das dank seiner (damals) neuen Spielidee (Geist pustet Ball an allerhand Widrigkeiten vorbei von Bild zu Bild) angenehm auffiel. "Bubble Plus" ist der offizielle Nachfolger, der außer knapp 50 neuen Räumen dem Vorbild wie ein Ei dem anderen gleicht. Heutzutage kann man damit keinen Spieler mehr vor den Computer locken. Frech ist der hohe Preis für die in kürzester Zeit zusammengeschusterte Datendiskette. *mg*

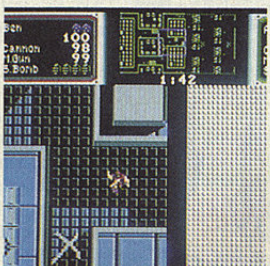
Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Infogrames	
Zirka-Preis: 70 Mark	
AMIGA	40%
Grafik: 41%	Sound: 16%
POWER-WERTUNG: 40%	



Escape

Das Actionspiel mit dem rekordverdächtig langen Namen ("Escape from the Planet of the Robot Monsters") macht auch auf dem Amiga eine gute Figur. Zur in *POWER PLAY* 6/90 getesteten ST-Version gibt es grafisch und spielerisch keine Unterschiede. Die Musik wurde aber wesentlich verbessert und lädt zum rhythmischen Mitwippen ein. Ein witziges, wenn auch etwas wirres Actionspiel, das vor allem zu zweit ordentlich Spaß macht. Wer schon den Spielautomaten mochte, wird's lieben. *tl*

Genre: Action	
Hersteller: Tengen	
Zirka-Preis: 80 Mark	
AMIGA	64%
Grafik: 70%	Sound: 76%
POWER-WERTUNG: 64%	



Crack Down

Als "Freiheitskämpfer" dringen Sie in die Festung des bösen Dr. K. ein und legen Zeitbomben in den 16 Levels. Ihr Söldner bewegt sich über den winzigen Bildschirm, der entweder horizontal oder vertikal scrollt, und kämpft mit Laser und Fäusten gegen Cyborgs und Roboter. Der kleine Spielfeld-Ausschnitt und das müde Spiel-Design lassen auch bei der C 64-Version schnell Langeweile aufkommen. Ein durchschnittliches Spiel — für einen echten Action-Fan zu lahm. *vw*

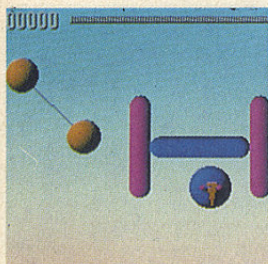
Genre: Action	
Hersteller: U. S. Gold	
Zirka-Preis: 50 Mark	
C 64	54%
Grafik: 47%	Sound: 45%
POWER-WERTUNG: 54%	



Blue Angels

"Blue Angels" auf dem Amiga unterscheidet sich nur unwesentlich von der ST-Version (siehe Ausgabe /90). Nur ein paar Farben mehr und ein realistischer Sound peppen das ansonsten dürftige Flug-Spektakel auf. Es bleibt beim etwas konfus und ziemlich lahmen Formationsflug-Simulator. Flug-Spaß kommt trotz vielfältiger Einstellungen, Blickwinkel und opulenter Optionen, wie eine Art Flugschreiber und zahlreiche Schwierigkeitsgrade, leider nur schleppend auf. *mh*

Genre: Simulation	
Hersteller: Accolade	
Zirka-Preis: 90 Mark	
AMIGA	48%
Grafik: 59%	Sound: 35%
POWER-WERTUNG: 48%	



E-Motion

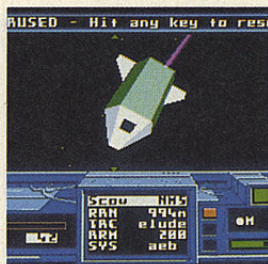
Neben der C64-Umsetzung des Denkspiels um bunte Kugeln gibt es nun auch die Amiga-Version. Gegenüber der Atari-ST-Fassung wurde so gut wie gar nichts geändert. Die Grafik sieht immer noch recht angenehm aus und nur der Digi-Sound ist knackiger. Die Tüftelei durch 50 Levels macht im Zwei-Spieler-Modus immer noch am meisten Spaß. Wer allein ans Abräumen farbiger Bälle geht, hat es nicht nur schwieriger, sondern auch etwas langweiliger. Auf alle Fälle mal anschauen. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 65 Mark

AMIGA 69%

Grafik: 67% Sound: 50%

POWER-WERTUNG: 69%



Space Rogue

Der Weltraum ist zum Erforschen da: Interstellares Fliegen, Handeln und Rätsel lösen, abgeschmeckt mit einer Messerspitze "Elite", bietet Origins Weltraum-Epos "Space Rogue". Das Spielprinzip ist sehr ergiebig, doch die ausgefüllte 3D-Grafik beim Herumfliegen bricht auf dem Amiga nicht gerade Geschwindigkeitsrekorde, ist aber noch erträglich. Geduldige Naturen mögen's mal anspielen. Am besten kommt die Grafik bei der MS-DOS-Version rüber (einen AT mit 12 MHz vorausgesetzt). *hl*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 69%

Grafik: 64% Sound: 15%

POWER-WERTUNG: 69%



The Third Courier

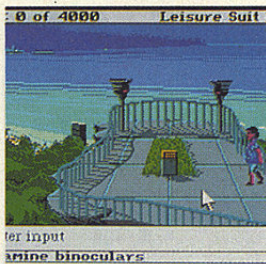
Nein, das ist kein doppelt abgedruckter Test: Hier nehmen wir die ST-Version des "Berlin-Dramas" unter die Lupe. Und was entdecken wir? Der Spielfluss ist genauso langatmig wie bei den anderen Versionen, die Grafik ist zum Verwechseln ähnlich und die Soundeffekte nerven immer — kein Geniestreich, obwohl nett ausgedacht. Wer elend lange Suchereien nach Information erregend findet, wird mit Accolades "The Third Courier" anständig bedient. Sonst: Finger weg. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 59%

Grafik: 56% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 59%



Leisure Suit Larry III

Der sonst sehr witzige Larry kommt in seinem dritten Abenteuer in die Midlife-Crisis: Der Bib ist weg. Das ändert sich auch bei der Amiga-Version nicht. Die Sounds wurden zwar stimmungsvoll aufgepeppt (man merkt, daß Programmierer Al Lowe früher Jazzmusiker war...), aber spielerisch gibt das Abenteuer einfach nicht so viel her wie die Vorgänger. Ein solides Adventure, mehr aber nicht. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 135 Mark

AMIGA 73%

Grafik: 75% Sound: 58%

POWER-WERTUNG: 73%



Manhunter 2: San Francisco

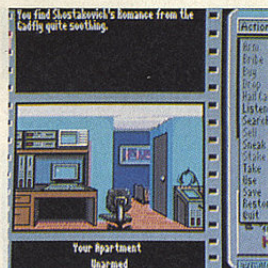
Amiga-Besitzer mit detektivischen Veranlagungen dürfen sich auf die Umsetzung von dem SF-Krimi "Manhunter 2" von Sierra freuen. Gegenüber der PC-Fassung dieser Mischung aus Mad-Max und Alien-Geschichte hat sich nichts geändert, auch die streckenweise recht blutige Grafik ist noch drin. Es bleibt beim soliden Adventure-Spaß, der im Gegensatz zu anderen Sierras komplett auf Texteingabe verzichtet. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 82%

Grafik: 28% Sound: 28%

POWER-WERTUNG: 82%



The Third Courier

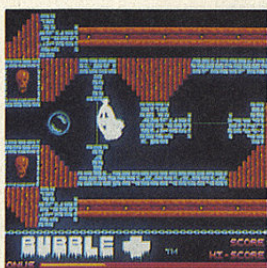
Die DDR-Zöllner sind suchwütig, die Militärpolizei gnadenlos und die Berliner Mauer steht noch wie ein Fels — thematisch ist "The Third Courier" deutlich hinter dem Mond. Die Agentenstory Marke "Huch-Wer-hat-mein-Dokumentenköfferchen-genommen?" ist völlig identisch mit der MS-DOS-Version und ergo nicht wesentlich besser geworden. Ab und zu nerven fürchterliche Soundeffekte den Spieler. Nur für Fans, die gerne lange durch Städte pilgern, interessant. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 59%

Grafik: 56% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 59%



Bubble Plus

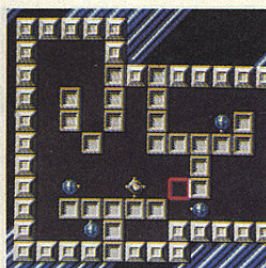
Gegenüber der in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten Amiga-Version des "Bubble Ghost"-Nachfolgers "Bubble Plus" hat sich bis auf den Sound nichts verändert. Die getarnte Datendiskette wurde auf die Schnelle aus dem Programmierer-Hut gezaubert, ohne neue Features einzuführen. Vor zwei Jahren war die "Geist-pustet-Ball"-Spielidee originell, zwei Jahre später bleiben Abnutzungerscheinungen nicht aus. Zu diesem Preis nur für Fans des Originals empfehlenswert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 40%

Grafik: 42% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 40%



Atomix

Sehr schön: Völlig identisch sieht die ST-Version des Denkspiels "Atomix" aus. Der Spieler puzzelt unter Zeitdruck Atome zusammen. Die Blöcke lassen sich nicht beliebig verschieben, sondern stoppen nur, wenn sie gegen ein Hindernis prallen. Atomix bringt Laune, auch ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen — leider gibt's zu wenig Levels. Wer das Atom fertig macht, bekommt alle Punkte — freundliche Rippenstöße quasi garantiert. Fans von Denkspielen: Kaufen! *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 76%

Grafik: 51% Sound: 20%

POWER-WERTUNG: 76%



Assault Suit Leynos

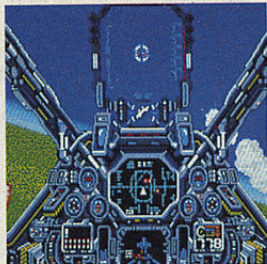
Zunächst verzückt ein toller Vorspann, dann folgt ein recht merkwürdiges Spiel. Man muß in mehreren Levels in einem Kampfröbter verschanzt (der als kleines Hutzel-Sprite dargestellt wird) böse Eindringlinge vom Jupiter-Mond Titan vertreiben, und schließlich die Erde zurückerobern. Das Ganze entpuppt sich als eine mäßige Mischung aus Jump'n'Run und Ballerspiel. Die Texte im Spiel sind größtenteils japanisch, so daß der Sinn einiger Missionen erst nach vielen Anläufen klar wird. *hf*

Genre: Action
Hersteller: NCS
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 54%

Grafik: 56% Sound: 71%

POWER-WERTUNG: 54%



Air Diver

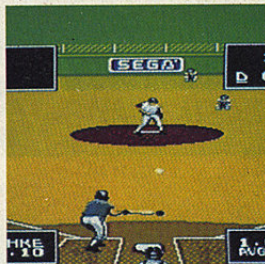
Nach der glanzvollen "Afterburner"-Version fürs Mega Drive mutet das ähnliche 3D-Ballerspiel "Air Diver" wie eine angestaubte Propellermaschine an. Auf dem Bildschirm geht's ziemlich konfus zu und die Endgegner bei den 13 Missionen, die man frei anwählen kann, sind verdammt happig. Allein die Musik wird manchmal zu gefallen, Grafik und Spielablauf würden nach dem Schulnotenprinzip höchstens auf eine "ausreichend" kommen. Kein guter Einstand für Asmik. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Asmik
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 37%

Grafik: 39% Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 37%



American Baseball

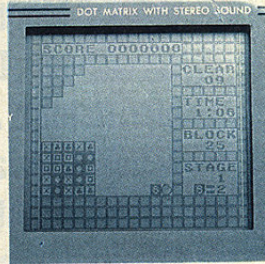
Wer mit der amerikanischen Nationalsportart Baseball liebäugelt, der wird mit "American Baseball" gut bedient. Ein bis zwei Spieler, ordentliche und übersichtliche Grafik, gute Steuerung per Joypad, Turniermodus sowie Freundschaftsspiele, Home Run-Wettbewerb, Auswechselspieler — es ist fast alles vorhanden, was das Herz eines Baseball-Freaks begehrt. Dieses Modul ist ausgefeilter als das schon etwas angestaubte "Great Baseball": eine lohnende Anschaffung. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER 70%

Grafik: 70% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 70%



Flipull

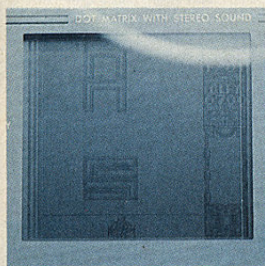
Den Tüftel-Spielautomaten "Plotting" gibt's nun als "Flipull" im Hosentaschen-Format für den Game Boy. Ein paar Dutzend Blöcke müssen vom Bildschirm gelöscht werden. Dazu schießt man mit einem Puzzleteilchen auf das Symbolfeld. Trifft man dasselbe Symbol, so verschwindet eines der beiden. Gespielt wird gegen die Zeit, wobei man sich drei Fehlversuche erlauben darf. Freunde von Denk- und Kombinations-Spielen können sich das Modul problemlos kaufen. *hf*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 34% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 61%



Quarth (Blockhole)

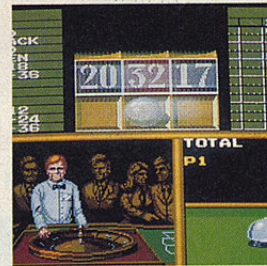
In Europa kennt man Konamis Arcade-Hit "Quarth" unter dem Namen "Blockhole". Von oben fallen Tetris-ähnliche Steine herunter, die durch "Klötzchen-Beschuß" mittels Kanone am unteren Bildschirmrand zu Rechtecken komplettiert werden müssen. Extras, ein dufter Zwei-Spieler-Modus und verschiedene Levels runden dieses tolle Modul ab. Wer Geschicklichkeitsspiele mit taktischem Einschlag (wie kann ich mehrere Steine zwecks Extra-Beschaffung verschachteln?) mag, sollte zugreifen. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 84%

Grafik: 55% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 84%



King of Casino

Geld-Glücksspiele als Videospiel sind nicht jedermanns Sache. Man gewinnt und gewinnt, nur das Geld bleibt im Speicher des Computers. "King of Casino" (Roulette, Pokern, Black Jack, Keno und Einarmiger Bandit sind im Angebot) ist zumindest optisch nett aufgemacht. Die Musik dagegen jagt einem eher Schauer über den Rücken. Leider stören ab und zu die japanischen Texte; spielen kann man's trotzdem. Für 110 Mark versuche ich mein Glück allerdings lieber in einer echten Spielhalle. *hf*

Genre: Glücksspiel
Hersteller: Victor
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 24%

Grafik: 41% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 24%



Devil Hunter

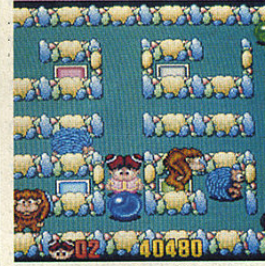
Ein kleines Männchen kämpft sich durch eine unschöne und viel zu chaotische Schar von Gegnern und versucht, mehr schlecht als recht, am Leben zu bleiben. Bei dem Chaos auf dem Bildschirm ist das allerdings fast unmöglich. Die ersten Levels sehen nicht gerade schön aus, in späteren Levels wird's etwas besser. Von Namcot ist man aber trotzdem wesentlich Besseres gewöhnt — da hilft auch die hübsche silberne Verpackung nichts. Dutzendware mit Dutzend-Extrawaffen. *hf*

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 32%

Grafik: 56% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 32%



Be Ball

Hudson Soft entdeckt seine Liebe zu netten, aber nicht lange unterhaltsamen Geschicklichkeits-Programmen. Nach dem durchschnittlichen "Doramon" will das putzige "Be Ball" die Herzen von Kindern erobern. Wahlweise ein oder zwei Spieler schubsen oder rollen Kugeln durch das Spielfeld, um sie an ihrem Bestimmungsort zu platzieren. Mit Gefühl, etwas Nachdenken und einer Portion Geschicklichkeit kugelt man sich so von Level zu Level. Für 110 Mark gewaltig zu simpel. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 51%

Grafik: 61% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 51%

Mögt Ihr Actionspiele? Dann seid Ihr hier richtig: *POWER PLAY*-Action-Spezialist Henrik Fisch berichtet aus seinem Erfahrungsschatz, gibt Tips und Empfehlungen.

Actionspiele sind langweilig. Auf irgendwelche Außerirdische zu schießen, nur damit sich ein Punktekonto erhöht, das kann doch keinen Spaß bringen. Insbesondere, weil einem die armen Viecher nichts getan haben. Am Ende siegt sowieso der Automat, und die Mark ist in den Eingeweiden des Videoschranks verloren. So dachte ich, als ich das erste Mal an einer Spielhalle vorbeiging, in der Frau wie Mann begeistert vor lärmenden Automaten-Ungetümen standen und infernalisch Feuerknöpfe und Joysticks bearbeiteten.

Es kam der Tag, an dem ich von einem dieser Ungetüme in Bann gezogen wurde. Damals lief im Kino gerade der Computerfilm "Tron". Ich war von der Grafik und den irren Computerbildern begeistert. Kurze Zeit später stand ich in der Spielhalle vor einem gleichnamigen Spielautomaten. Das machte mich neugierig. Der Spieler mußte eine Szene aus "Tron" nachspielen. Zwei Spieler stehen sich gegenüber und müssen sich mit tödlichen Diskus-Scheiben bewerfen, die wie ein Bumerang treu zu ihrem Besitzer zurückfliegen. Ein Spieler wurde vom Automaten gesteuert, der andere von einem Menschen. Meine ersten Versuche waren eine Katastrophe. Wahrscheinlich hat sich der Automat innerlich über meine kläglichen Versuche totgelacht. Tatsächlich hörte man auch ein hämisches Lachen des computerisierten Gegenspielers, wenn das letzte Leben ausgehaucht war. Game Over — ein Ausdruck, an den ich mich erst gewöhnen mußte.

Aber ganz so blöde stellte ich mich beim dritten Spiel schon nicht mehr an (ich hatte gleich 5 Mark investiert). Es war, als würde ich Fahrrad oder Autofahren lernen. Mit jeder Bewegung wurde ich am Joy-

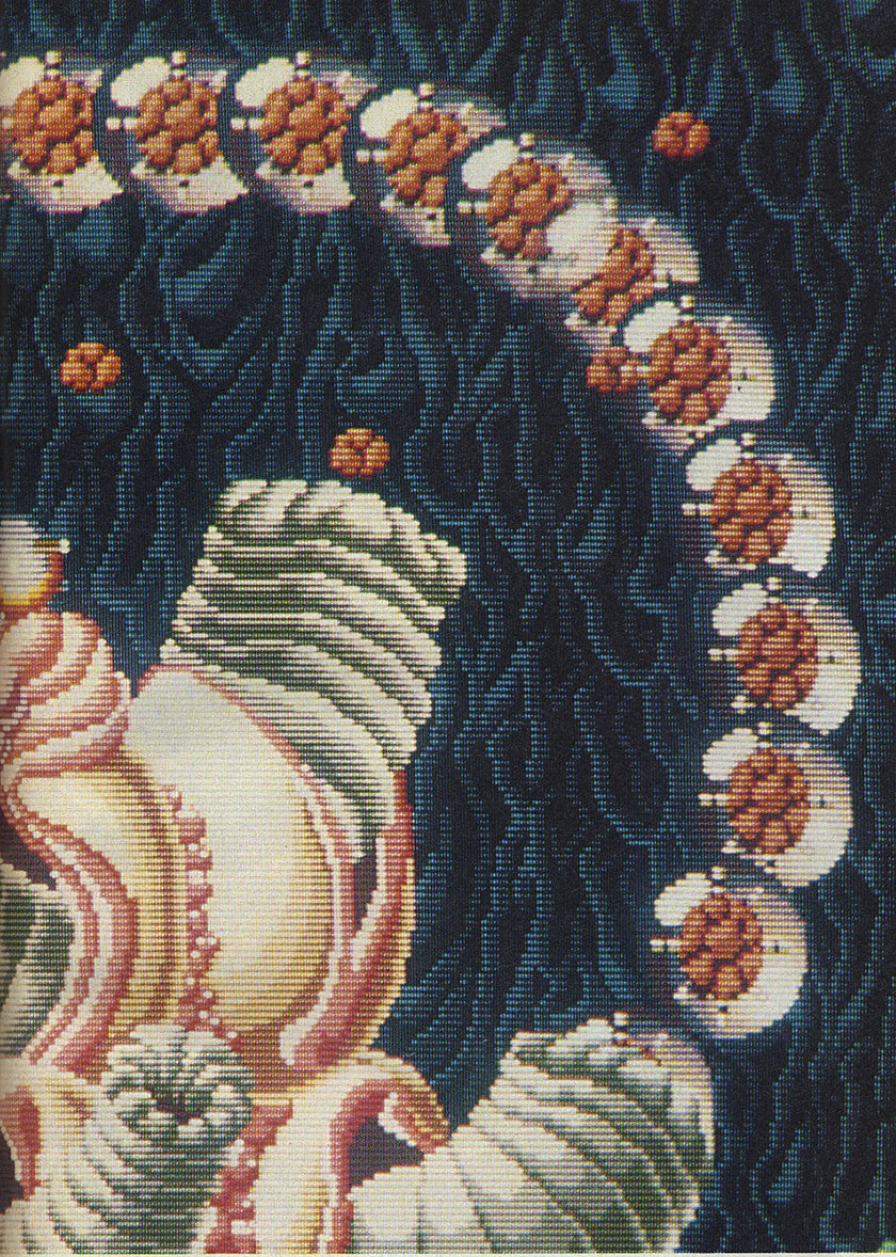
stick sicherer. Jeder Druck auf den Feuerknopf kam bestimmter. Mächte der Gegner eine Bewegung, konterte ich entsprechend. Das ging ganz automatisch — das Gehirn hatte Sendepause. Jener Rausch, den jeder Actionspieler kennt, und an dem jeder Actionprofi die Qualität eines Spieles mißt, hatte von mir Besitz ergriffen. Es gab nur noch das Spiel und mich. Die Zeit verflog, und als ich wieder auf die Uhr schaute, wußte ich, daß ich einen langen Nachhauseweg hatte — die letzte Bahn war längst weg.

Kennt Ihr diesen Actionrausch? Dann funken wir auf gleicher Wellenlänge. Adventures, Rollenspiel, Simulationen sind ja ganz nett, können

Ein Muß für jeden Action-Spieler "R-Type" hier für die PC-Engine: ▶

"After Burner" fürs Mega Drive entspricht fast dem Automaten ▼





te: Einen Level des Actionspiels so weit auswendig lernen, daß es keine Überraschungen mehr gibt. Man spart seine Kräfte für das Kommando auf. Das ist wie das "Senso"-Spiel: Wie weit kann ich den Spielablauf noch auswendig lernen? Dieser Vorgang ist nötig, um sich irgendwann einmal dem Endgegner stellen zu können. Denn bei diesem sollte man so viele Leben wie möglich zur Verfügung haben.

Die Spielehersteller investieren unglaublich viele Ideen und fiese Tricks in den Endgegner, damit der Spieler möglichst lange an ihm zu knabbern hat. Darin gleichen sich alle Action-Spiele.

Noch ein Trick. Kennt Ihr den Frust, an einer scheinbar unmöglichen Stelle gescheitert zu sein oder den Endgegner partout nicht zu schaffen? Mir zittern nach einer Runde "Dragon Spirit" regelmäßig die Hände. Das Adrenalin wird wieder abgebaut, und der Körper reagiert mit einer Art "nervösen Zuckungen". In dieser Phase sollte man auf keinen Fall ein neues Spiel wagen, das ist meistens von vornherein zum Scheitern verurteilt. Jetzt heißt es, sich erst mal ruhig hinsetzen und die letzten Sekunden im Geiste Revue passieren lassen. Was habe ich falsch gemacht? Gab es da nicht eine Extrawaffe, die ich verpaßt habe? Was passiert, wenn ich mein Raumschiff mal an eine andere Position posteiere? Solche und ähnliche Fragen sollte sich jeder Actionspieler nach einem gescheiterten Spiel stellen. Nur so lernt man aus einem Fehler und besiegt den nächsten Obergegner. So, jetzt haben sich die

Action SATT

uns aber eigentlich gestohlen bleiben. Uns kommt es nur auf die pure Reaktion an. Mensch gegen Maschine. Wie ein Kung-Fu-Kämpfer, der jede Bewegung seines Gegenübers gefühlsmäßig erfaßt und reagiert: Das ist die wahre Herausforderung. Nur eine Mikrosekunde verzögert, eine falsche Bewe-

gung mit dem Joystick — Game Over.

Gute Actionspieler zeichnen sich dadurch aus, daß sie nicht gleich die Flinte ins Korn werfen. Klar, beim ersten Spiel werden die Leben wohl schnell weg sein. Doch Profis haben nach zwei bis drei Spielen den ersten Level geschafft, sofern

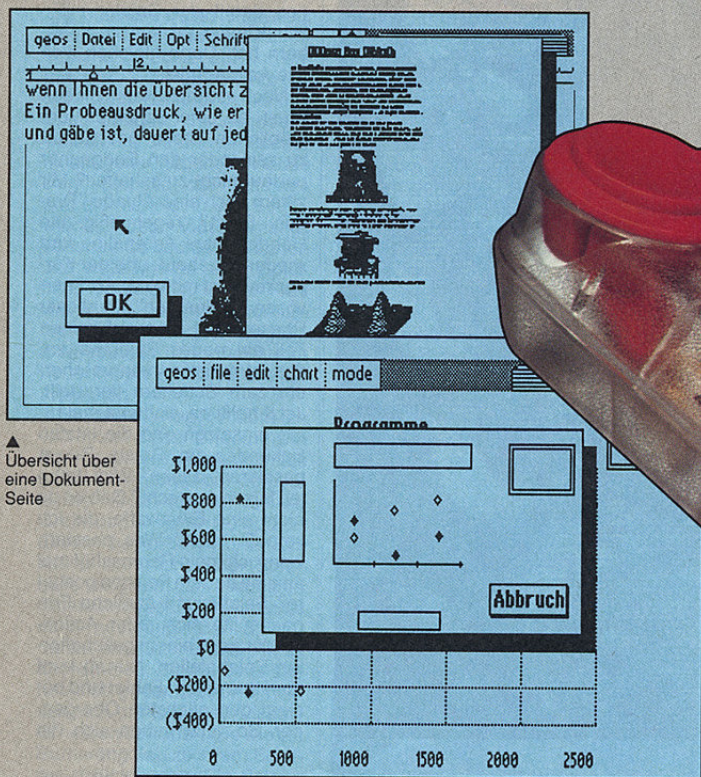
es sich nicht um ein ausgefallenes, schweres Spiel handelt. Aber auch auf den ersten Blick unfaire Situationen entpuppen sich bei guten Spielern als durchaus spielbar, wenn man die richtige Taktik herausgefunden hat oder die richtige Waffe einsetzt.

Aber das ist das Interessan-

Hände wieder beruhigt. Also, ran an den Speck!

Oft hilft es auch, einem Freund bei einem Spiel über die Schulter zu schauen. Gute Spieler lassen sich von Zuschauern nicht irritieren (dumme Bemerkungen sollte man allerdings für sich behalten). Jeder Spieler wird mit Freude

Spielend mit GEOS



▲ Übersicht über eine Dokument-Seite

Auch GeoChart arbeitet objektorientiert

Der Joystick läuft heiß. Mitten am Bildschirm bewegt sich ein blaues Objekt – klein und pfeilförmig. Dahinter eine hochtechnisierte Umgebung, so wie man sich ein Büro der Zukunft vorstellt. Und dann: Feuer. Auf Knopfdruck gerät alles in Bewegung ...

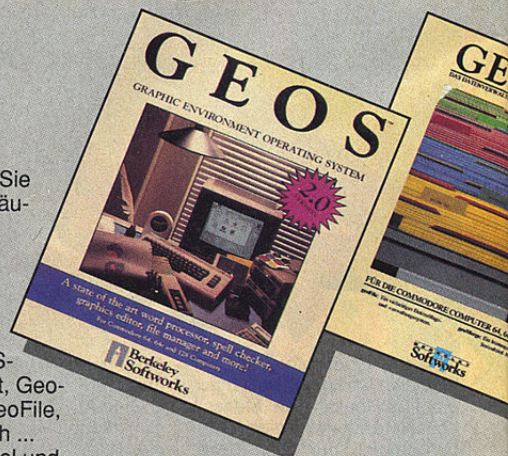
Diese Szene läßt ein Actionspiel vermuten. Sie spielt sich aber bei GEOS ab, und das regelmäßig. Das blaue Objekt war kein UFO und auch kein Invasor aus dem All, sondern der Zeiger, mit dem GEOS gesteuert wird. Der Feuerknopf funktioniert auch bei GEOS, es wird aber nicht geschossen. Vielmehr wird damit ein fünfseitiger Aufsatz gedruckt oder die Steuer-

erklärung neu berechnet. Oder Sie löschen damit eine Datei oder räumen eine Diskette auf.

Mit GEOS können Sie alles erledigen, wofür Sie Ihren Computer gekauft haben.

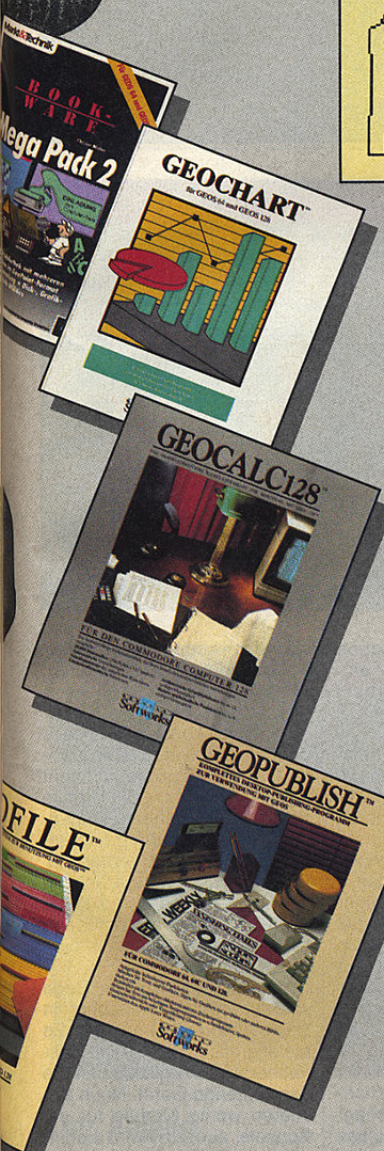
Für jede Anwendungsart gibt es ein passendes GEOS-Programm: GeoWrite, GeoPaint, GeoMerge, GeoLaser, GeoSpell, GeoFile, GeoCalc, GeoChart, GeoPublish ... und noch mehr. GEOS leistet viel und wird dennoch wie ein Spiel bedient. Wenn Sie wissen, wie man den Joystick bewegt und den Feuerknopf drückt, dann fehlt nicht mehr viel, damit Sie mit GEOS umgehen können,

um spielend zum Erfolg zu kommen. Wenn Sie also wieder einmal das Universum vor dem Untergang bewahrt haben, dann greifen Sie zu GEOS.



Anwendungen

S



quick quick qu
 quick QUICK
 QUICK QUICK
 QUICK QUICK

▲ Schrift-Variationen

GeoPublish-Ausdruck mit Postscript-Drucker

erstellt mit GeoPublish

Rahmen mit Schatteneffekt

Richtung Hamburg

Objekt-orientierte Grafik

Da ist Action!

Weiß auf schwarz

Raster

Initialbuchstabe

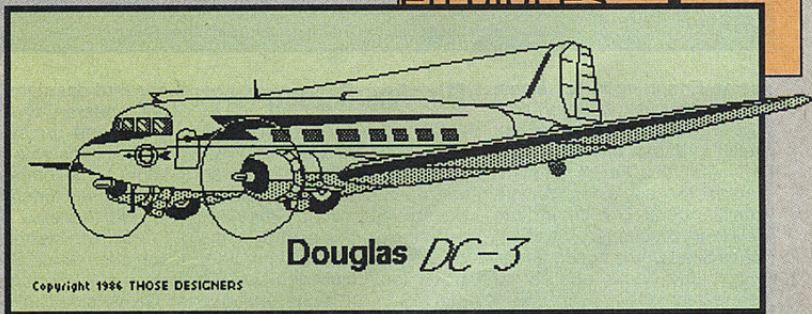
htigste in Kürze:

s sonst?)
 itte am Steinsee (siehe Plan)

s 18.6.89, 6.00 Uhr

st genug Platz, um mit einem
 lütte zu campieren. Rücksicht auf
 Ende der Party allerdings nicht

en gibt es



Die GEOS-Familie				
für	Bestell-Nummer	GEOS 64 ab V. 1.3	für GEOS 128	Preis DM
GEOS 2.0 C64	51677			89,-*
GEOS 2.0 C128	51683			119,-*
MegaPack 1	90772	ja	ja	59,-*
MegaPack 2	90350	ja	ja	59,-*
International Fontpack	50321	ja	ja	49,-*
GeoFile 64	50324	ja	nein	59,-*
GeoFile 128	50330	nein	ja	79,-*
GeoCalc 64	50325	ja	nein	59,-*
GeoCalc 128	50331	nein	ja	79,-*
Deskpack/GeoDex	50322	ja	ja	49,-*
GeoPublish	50326	ja	ja	59,-*
GeoTerm	90757	ja	ja	69,-*
GeoChart	51679	ja	ja	49,-*
GeoBasic	90245	ja	nein	89,-*

*Unverbindliche Preisempfehlung



Berkeley Softworks

Kluge Köpfe setzen auf GEOS

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt & Technik
 Zeitschriften · Bücher
 Software · Schulung

Ein spielstarkes Programm, bei dem Sie Ihren Spielwitz beweisen können. Verbinden Sie das Angenehme mit dem Nützlichen: Spielen Sie mit GEOS, der neuen Spielklasse für Ihren C64/C128.

Amiga

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Rainbow Island	Eine ungewöhnliche Action-Idee: Ein kleiner Held wirft mit Regenbogen um sich, klettert darauf durch die Gegend und erlegt zusätzlich viele Ungeheuer. Ein Heidenspaß aus der Spielhalle für jede Sammlung.	91%	79%	72%	4/90
R-Type	Der Spielhallen-Klassiker für den Amiga. Ein Raumschiff kämpft gegen ein ganzes Imperium voller Bösewichte und sammelt Extrawaffen, was das Zeug hält. Im Links-nach-Rechts-Flug geht's durch acht Levels.	89%	86%	84%	4/89
Katakis	Auch hier kämpft man in einem Raumschiff von links nach rechts gegen böse Außerirdische. Ein besonders gutes Spielgefühl zeichnet Katakis für den Amiga aus. Sieben Levels voller Action.	85%	77%	80%	11/88
Typhoon Thompson	Ein ungewöhnliches Spiel, das mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde, ohne das Spiel außer acht zu lassen. Ein kleines Männchen auf dem Wasser gegen Unholde auf kleinen Inseln.	83%	86%	76%	3/90
Battle Squadron	Hier geht's von unten nach oben gegen die Bösen des Universums. Extrawaffen werden von besonderen Gegnern bereitgehalten. Klasse Grafik und außerdem zu zweit gleichzeitig spielbar.	82%	80%	72%	2/90

Atari ST

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Rainbow Island	Der Held mit dem Regenbogen jetzt auch auf dem Atari ST. Genauso toll wie beim Amiga und wie beim Automaten, fast genauso fantastisch spielbar. Gehört ebenso in jede Spielesammlung.	90%	79%	72%	4/90
Oids	Ein Spiel, das die Erdanziehungskraft berücksichtigt. Es müssen kleine Männchen gerettet werden. Tolle Grafik mit schönen Animationen und vielen, vielen Levels. Obendrein darf wie verrückt geballert werden.	85%	75%	65%	4/88
Typhoon Thompson	Die Urversion des niedlichen Spiels. Viel Liebe zum Detail und viel Spielspaß. Ein kleines Männchen kämpft auch hier auf dem Wasser gegen Unholde auf kleinen Inseln.	83%	87%	74%	11/88
Xenon 2	Ballerspiel mit Grafik-Klasse. Ein Raumschiff fliegt von unten nach oben, erledigt Außerirdische dutzendweise, erhält dafür Geld und darf sich dafür in Shops Extrawaffen kaufen.	81%	92%	77%	10/89
Virus	Ein Actionspiel, das zunächst an einen Flugsimulator erinnert. Trotzdem dürfen auch hier viele Aliens abgeschossen werden. Die Maus-Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht ohne Reiz.	80%	80%	70%	1/88

seine Erfahrungen bei einem Endgegner mit anderen tauschen. Schließlich werden auch in Japan die Ninjas von Meistern des Fachs trainiert. Wenn Ihr an einen Actionmeister gerätet, solltet Ihr ihm in Ruhe zuschauen. So manches Spiel wurde nur durch abgesehene Tricks endlich zu Ende gespielt.

Jetzt habe ich soviel über Actionspiele geschrieben, daß es mich richtig in den Fingern juckt, mal wieder eine Runde "R-Type" zu spielen. Noch etwas zum Schluß: Demnächst habe ich drei Wochen Urlaub. Die könnte ich natürlich vorzüglich dazu verwenden, einige Spiele endlich mal bis zum letzten Atemzug des Oberfließlings durchzuspielen. Das werde ich aber nicht tun. Denn wenn ich nach den drei Wochen Ruhe und Erholung ohne Spiele braungebrannt wieder nach Hause komme, weiß ich ganz genau, daß das letzte Stündchen der Fieslinge geschlagen hat. hf

Die Ausrüstung

Immer wieder werden wir gefragt, welches Gerät der Actionspieler kaufen soll. Lassen wir die beiden Handheld-Videospiele Lynx und Game Boy beiseite, bleiben acht Systeme übrig. An Heimcomputern gibt's den Amiga, den Atari ST, die MS-DOS-Geräte und den C64. Bei den Videospielen stehen das Nintendo-Entertainment-System, das Sega Master System, das Mega Drive und die PC-Engine zur Verfügung.

Als Actionspieler muß man darauf achten, wie schnell ein System die Grafik auf dem Bildschirm darstellt, schließlich will man ja auch tatsächlich "Action" auf dem Bildschirm haben. MS-DOS scheidet dafür von vornherein aus. Der Computer ist so gestaltet, daß Programmierer nur mit großen Mühen bewegte Grafik auf dem Bildschirm darstellen. Natürlich kann man sich auch ein schnelles System kaufen,

nur wird das dann, verglichen mit anderen Systemen, entsprechend teuer. Außerdem sind Actionspiele für MS-DOS kaum zu bekommen.

Auch von einem Atari ST raten wir eher ab. Zum einen beherrscht er das horizontale Verschieben eines Bildes des ab der erst kürzlich erschienenen STE-Version, für den es noch kaum Software gibt. Für den C64 wird leider immer weniger Software produziert, so daß man ihn auch von der Liste streichen sollte. Bleibt also nur der Amiga übrig, der gut für pralle Actionspiele geeignet ist. Außerdem stimmt hier auch das Software-Angebot.

Die Videospiele sind von Haus aus alle auf Actionspieler-Anforderungen gebaut worden. Doch auch hier gibt es Unterschiede. So sind für das Sega Master System bisher wenige richtig gute Actionspiele erschienen. Die PC-Engine könnte man von den Spielen her zwar als "Ballers-Engine" bezeichnen, es gibt

sie jedoch immer noch nicht offiziell in Deutschland zu kaufen. Alle Geräte sind Importware aus Japan.

Nintendo kündigt für dieses Jahr eine groß angelegte Kampagne für sein Entertainment System an. Über 600 Module kann man in Japan kaufen, rund 300 sind auf dem amerikanischen Markt erhältlich. Darunter sind hauptsächlich Actionspiele. Wenn die Welle nach Deutschland schwappet, haben hiesige Actionfans einjagen zu tun.

Das Mega Drive von Sega wird ebenfalls demnächst in Deutschland präsentiert. Es bietet grafisch wesentlich weitreichendere Möglichkeiten als das Nintendo-Gerät. Noch existieren wenig Module für die Konsole, aber das wird sich in nächster Zeit ändern.

Von den acht Systemen bleiben also vier Systeme übrig. Amiga, Nintendo, Mega Drive und PC-Engine kann man ruhigen Gewissens jedem Action-Spieler empfehlen. hf

MS-DOS

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Xenon 2	Dafür sollte man mindestens eine EGA-Karte installiert haben. Sonst kommt die Wahnsinns-Grafik nicht zum Zuge. Ansonsten entspricht das Spiel dem Vorbild auf dem Amiga und dem Atari ST.	82%	92%	61%	3/90
Virus	Das Flugsimulations-Actionspiel gibt's auch für MS-DOS-Computer. Zwingend notwendig ist jedoch ein Computer der AT-Bauklasse, sonst werden die Animationen zu langsam.	75%	—	—	11/89
Time Bandit	Labyrinth-Spiel in Draufsicht, in dem sich der Held durch verschiedene Zeiten schlagen muß. Als Draufgabe gibt's Pac-Man-Action und ein kleines Text-Adventure.	74%	—	—	4/89
Star Wars	Der Atari-Spielhallenautomat für den PC. Man spielt verschiedene Flugszenen aus dem Kinofilm nach. Es wird viel geschossen und noch mehr mit dem Raumschiff manövriert. Eine Maus ist nützlich.	72%	—	—	12/89
Blood Money	Ein Ballerspiel, bei dem von links nach rechts geflogen wird. Auch hier sollte man mindestens eine EGA-Karte haben. Mit Geld kauft man sich auch hier Extrawaffen nach.	—	—	—	—

C64

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Armalyte	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit Extras, die sich beim Anschießen verändern. Zwei Spieler können bei diesem Ballerspiel-Klassiker gleichzeitig mitmischen.	85%	85%	70%	11/88
Impossible Mission 2	Das Lauf- und Spring-Männchen ist wieder da. Diesmal kämpft es sich durch einen noch größeren Komplex. Spielansicht von der Seite; mit zu lösenden Rätseln.	85%	70%	55%	5/88
Heavy Metal Paratroid	Ein Klassiker, der auch nach vielen Jahren attraktiv geblieben ist. Mischung aus Action- und Denkspiel. Es soll demnächst eine aufgepeppelte Version für Amiga und Atari ST erscheinen.	85%	—	—	6/89
Hawkeye	Ein Männchen hüpfet und kämpft sich durch verschiedene Levels, um verschiedene Puzzle-Stücke aufzusammeln und jede Menge Aliens zu killen. Ansicht von der Seite; mit toller Grafik und tollem Sound.	82%	86%	84%	10/88
R-Type	Auch auf dem C 64 darf man nun das böse Bydo-Imperium bekämpfen. Eine im großen und ganzen gelungene Umsetzung mit kleinen Schönheitsfehlern. Technisch trotzdem sehr gut.	82%	81%	83%	2/84

Nintendo

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Contra	Bis zu zwei Spieler kämpfen sich im Rambo-Stil durch viele Levels gefüllt mit Alien-Eindringlingen. Es darf gesprungen, gelaufen und geballert werden. Jeder Level hat wie üblich einen Endgegner.	88%	84%	72%	1/89
Gradius	Eine Super-Umsetzung aus der Spielhalle. Ein Links-Rechts-Ballerspiel, bei dem Extrawaffen nach Bedarf eingesetzt werden. Sieben Level voller widerlicher Aliens. Ein Muß für jeden Baller-Fan.	85%	85%	80%	4/88
Life Force	Fortsetzung von Gradius. Abwechselnd wird horizontal und vertikal geflogen. Schöner Grafik als beim Vorgänger, dafür auch höherer Schwierigkeitsgrad. Darf ebenso in keiner Sammlung fehlen.	81%	86%	84%	4/89
Metroid	Gehört fast schon ins Genre der Action-Adventures. Ein kleines Männchen läuft in einem Labyrinth herum und erledigt verschiedene Obergegner. Viele Extrawaffen gibt's in den Gewölben zu finden.	80%	70%	60%	4/88
Mega Man	Ein Spiel, bei dem man sich die Reihenfolge der gespielten Levels aussuchen darf. Ein Männchen hüpfet und springt durch die Levels. Seltener gibt es hier Extrawaffen. Einige Levels sind ganz schön happig.	72%	70%	73%	5/90

Der Anfang

Das Bild war schwarzweiß. Wenn man durch die Spielhallen ging, konnte man ihn nicht überhören. Ein dröhnendes "Bumm", dann ein etwas höheres "Bumm" — immer abwechselnd hintereinander. Da-

zu ein hohes kreischendes "Piu-Piu". Sofort wußte man: "Aha, da spielt wieder einer das Spiel." Die Rede ist von "Space Invaders", dem Spielautomaten, der eine ganze Generation von Videospiele begründete und dessen Name heute noch gestandenen Pro-

fis Tränen in die Augen treibt. Die Außerirdischen hielten mit ihm Einzug ins Spiele-Genre. Die Handlung war aus heutiger Sicht simpel. Damals aber war er das Nonplusultra, schon allein deshalb, weil sich der Hersteller Taito fast ein Bein ausreißen mußte, um mit der da-

maligen Computertechnologie überhaupt so etwas herstellen zu können. Eine Reihe Aliens, hübsch aufgereiht, bewegt sich von links nach rechts und kommt unauffaltam dem Erdboden immer näher.

Auch andere Hersteller entdeckten das "Alien-Metzeln"

Sega Master System

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
R-Type	Trotz geringer Hardware-Fähigkeiten der Konsole eine der besten Umsetzungen des Kultspiels. Der Spielablauf entspricht dem Spielhallen-Automaten. Baller-Fans — sofort kaufen!	83%	80%	61%	2/89
Powerstrike (Aleste)	Noch ein tolles Ballerspiel. Diesmal fliegt ein Raumschiff von unten nach oben durch die Levels. Viele verschiedene Extra-Waffen erleichtern die Baller-Arbeit. Zehn Levels warten auf den Spieler.	80%	90%	60%	5/88
Shinobi	Ein Lauf- und Springspiel, bei dem der Schwerpunkt trotzdem bei der Action liegt. Ein Ninja in Seitenansicht gegen eine böse Killerbande. Es gilt, entführte Kinder wieder einzusammeln.	79%	71%	68%	10/88
Fantasy Zone II	Das bunteste Ballerspiel aller Zeiten. Herzallerliebster darf bunt verrücktes Zeug geschossen werden. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht ohne. Joystick empfehlenswert.	75%	80%	65%	3/88
Zillion	Gehört auch eher in die Sparte der Action-Adventures. Trotzdem wird hier fleißig geschossen und den Gegnern ausgewichen. Ein Computer muß gesprengt und Freunde müssen befreit werden.	75%	75%	70%	2/88

Sega Mega Drive

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Super Shinobi	Wohl das beste Actionspiel, das je den Schacht einer Konsole gesehen hat. Jeder Level mit unterschiedlicher Grafik und neuer Musik. Spielbarkeit fantastisch. Ein Muß fürs Mega Drive.	91%	85%	92%	3/90
After Burner	Eine der besten Umsetzungen des Spielhallen-Automaten. Im Gegensatz hierzu steckt bei der Mega-Drive-Version spielerisch auch noch einiges dahinter. Empfehlenswert für alle Luftkrobaten.	80%	80%	78%	6/90
Kujaki-Oh 2	Ein typisches Spring- und Laufspiel, bei dem außerdem jede Menge widerlicher Monster getötet werden dürfen. Alle Zauberer bekämpft man mit verschiedenen magischen Schüssen.	79%	76%	77%	3/90
Rambo 3	Ein Actionspiel in Draufsicht. Rambo kämpft sich unter Einsatz von Waffen und Granaten durch die feindlichen Linien. Trotz kriegerischer Handlung toll spielbar.	78%	71%	66%	2/90
Tatsujin	Das Ballerspiel "Truxton" aus der Spielhalle in einer Konsolen-Version. Es wird von unten nach oben über eine futuristische Landschaft geflogen. Drei Extrawaffen erleichtern das Überleben.	77%	78%	33%	3/90

PC-Engine

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Mr. Heli	Ein kleiner Hubschrauber kämpft sich durch feindliche Linien und erwehrt sich böser roter und blauer Hubschrauber. Diamanten bringen Geld, womit man sich wiederum verschiedene Extrawaffen kaufen kann.	90%	85%	61%	3/90
PC Gengin	Ein niedliches Spiel, bei dem man aus dem Lachen nicht mehr heraus kommt. Ein Steinzeitmensch kämpft sich durch die Gefahren seiner Welt. Trotz vieler Gags toll spielbar.	84%	81%	77%	4/90
Dragon Spirit	Noch ein vertikales Ballerspiel. Ein Drache kämpft sich durch eine urzeitliche Landschaft. Gegner vom Boden und aus der Luft greifen ihn an, für die es verschiedene Schüsse gibt. Acht Levels voller Action.	83%	79%	93%	7/89
Tiger Heli	Und wieder ein vertikales Ballerspiel. Diesmal fliegt ein Hubschrauber durch die feindlichen Linien. Vier verschiedene Extrawaffen können eingesetzt werden. Sehr schwer, aber auch sehr gut.	82%	83%	70%	9/89
Darius	Leider bisher nur auf CD-ROM erhältlich. Dafür warten 26 Levels (!), die mit wenigen Extrawaffen geschafft werden müssen. Eine Umsetzung aus der Spielhalle, die Sucht-Charakter hat.	82%	79%	82%	6/90

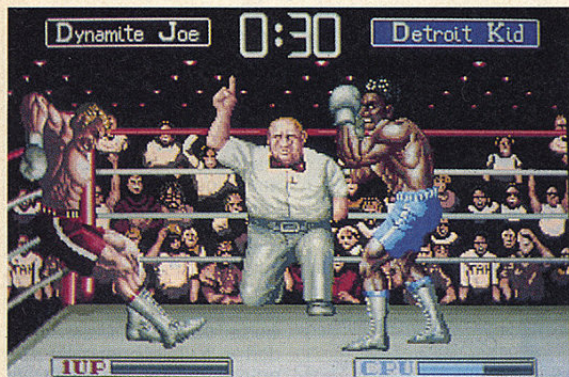
für sich. Es entstanden unvergessene Automaten wie "Galaxian", der erstmals auch farbig war, und "Galaga", der in der gleichen Spielhalle oft mehrfach anzutreffen war. Jeder der Actionspieler sollte einmal diese Automaten gespielt haben. Es folgte ein Meilenstein

des "Raumschiff - fliegt - von links - nach - rechts" - Genres: "Defender" des Flipper-Herstellers Williams. Bei ihm mußte eine Zehn-Mann-Bevölkerung eines Planeten von bösen Außerirdischen geschützt werden. Diese klawnten die Männchen und verwandelten sie.

Von Atari folgte "Xevious" und "Gravitar". Auch der Japan-Gigant Konami macht mit "Nemesis", bei uns auch "Gradius" genannt, von sich reden.

Der Automat führt die Extrawaffen ins Spielgeschehen ein. Der vorerst letzte Meilen-

stein der Videospiele-Geschichte wird mit Irens unvergessenem "R-Type" gesetzt. Ungewöhnliche Extrawaffen, tolle Level mit widerlichen Monstern und ein ungewöhnlich gutes Spielgefühl zeichnen den Automaten aus. Das ist der bisherige Stand. *hf*



Vor dieser Faust es mir recht graust (Mega Drive)



Je größer das Schiff, desto mächtiger die Schüsse (Mega Drive)

CARTRIDGE-KLOPPER

Final Blow

Ring frei für die erste Box-Simulation auf dem Mega Drive. Bei "Final Blow" vom renommierten japanischen Spielautomaten-Hersteller Taito habt Ihr die Wahl zwischen fünf verschiedenen Boxern. Im Ein-Spieler-Modus muß man der Reihe nach die anderen vier Jungs flachlegen; könnt Ihr einen Freund vors Mega Drive schleifen, dürft Ihr Euch gegenseitig verhaufen. Jeder der fünf Boxer hat etwas unterschiedliche Eigenschaften in den Kategorien Größe, Gewicht und — besonders wichtig — Reichweite. Die Herren haben so anregende Namen wie Dynamite Joe, Kim Nang, Detroit Kid, King Jason und Fernando Gomez: Das Kinnhaken- und Kopffuß-Verteilen hat internationalen Cha-

rakter. Je ein Feuerknopf am Joypad dient zum Ducken und Schlagen. Bei den Hieben gibt es feine Unterscheidungen zwischen Nahkampf und Distanz-Schwingern. Die großen Boxersprites werden von der Seite gezeigt. Ihr könnt Euren Kämpfer nach links und rechts, aber nicht nach oben und unten steuern. Eine Balkenanzeige verrät, wie es um die Widerstandskraft eines Boxers steht. Der Balken verringert sich bei jedem Schlag, den er einstecken muß. Verschwindet er ganz, geht der Prügelknabe zu Boden. Geschieht dies dreimal in einer Runde, ist der Kampf zu Ende. Für jeden Treffer, den man an des Gegners Corpus landet, werden Euch Punkte gutgeschrieben. *hl*

Wenn Taito einen Boxkampf fürs Mega Drive programmiert, erwartet man grafische und spielerische Superlative. Daß auch diese Firma nicht gegen Flops gefeit ist, beweist der Tiefschlag Final Blow. Die großen Boxer-Sprites

sehen zunächst toll aus, doch wehe, wenn sie sich bewegen. Die Animation ist sehr ruckar-

Na ja...



rig und eine Schande für das Mega Drive. Ernsthaft übel wird das Programm durch die spielerische Tristesse. Die meisten Computergegner putzt man weg, indem man erst abwartet und sie mit einer Serie von Distanzschlägen eindeckt, sobald sie sich nähern. Dieses Modul ist eine ziemliche Gäh-Nummer.

MUTATIONS-MOSAIK

Darwin 4081

Als Actionspiel-Kenner ist man es gewohnt, daß die eigene Spielfigur nach dem Genuß von diversen Extras ihr Aussehen verändert. Bei dem vertikal scrollenden Baller-Spektakel "Darwin 4081" haben es die Programmierer damit auf den Gipfel getrieben: mit sage und schreibe zwölf verschiedenen Raumschiffen wird der tapfere Pilot im Laufe des Spiels konfrontiert. Die Bewaffnung unterscheidet sich natürlich von Ausbaustufe zu Ausbaustufe. Da die Umbau-Extras recht zahlreich umherschwirren, und man bei Feindberührung wieder zurückgestuft wird, vergehen kaum zehn Sekunden, ohne daß sich das eigene Raumschiff verändert. Von dieser Besonderheit abgesehen präsentiert sich

Darwin 4081 (übrigens ein ehemaliger Spielautomat von Data East) als leicht aufgepeppte "Xevious"-Variante. Neben den obligatorischen Luftangriffen, spucken Bodenstationen von Zeit zu Zeit Schüsse aus. Wie praktisch, daß der Flieger von Haus aus nach vorne und nach unten feuern kann. An Extras tummeln sich "Speed-Up"- und "DNA"-Symbole (stehen für ein Extraleben) auf dem Bildschirm. Jeder der (laut Anleitung) zehn Levels droht am Ende mit einem wendigen Endgegner, der im Taktik-Unterricht gut aufgepaßt hat. Im Option-Menü darf man netterweise den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Raumschiffe und Continues sowie die Feuerknopfbelegung einstellen. *mg*

Dieses ewige "Raumschiff-veränder-Dich-Spielchen" geht mir langsam aber sicher auf den Geist. Kaum habe ich mich auf einen Flieger eingestellt, schrumpft er mir postwendend unter den Fingern weg — oder bläht

sich bis zum nächsten Treffer kurzzeitig auf. Davon abgesehen spielt sich "Darwin 4081"

Geht so



ganz nett. Man merkt ihm sein Alter von drei Jahren (Jahrgang '87) allerdings deutlich an. Mit neueren Action-Hits wie "Tatsujin" kann es bei weitem nicht mithalten. Wer nicht zum harten Kern der Ballerspiel-Szene gehört, sollte sich dreimal überlegen, ob er 120 Mark in ein relativ ideenloses Ballerspiel investieren will.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE 36%

Grafik: 52% Sound: 34% POWER-WERTUNG: 36%

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE 58%

Grafik: 54% Sound: 58% POWER-WERTUNG: 58%

Der zweite Teil des Rollenspiel-Hits "Phantasy Star" (erschien vor gut 18 Monaten fürs Sega Master System) ist nun endlich in der englischen Version lieferbar. Zum Leidwesen aller Master-System-Besitzer gibt es den 6-Megabit-Epos (entspricht 768 KByte) nur fürs Mega Drive. Neben dem schweren Modul werden die Anleitung, eine praktische Landkarte, eine Liste mit den wichtigsten Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen sowie ein 116seitiges farbiges "Hintbook" mit Dungeon-Karten, Tips und Tricks mitgeliefert.

"Phantasy Star II" nimmt den Handlungsfadens des ersten Teils wieder auf. Mota, ein Planet des Algo-Sternensystems, ist nach Lassic Abgang eine friedliche, fast paradiesische Welt geworden. Das alles beherrschende "Mother Brain" sorgt glänzend für die lebensfrohen Bewohner. Eines Tages wird die Ordnung allerdings empfindlich gestört; irgendetwas stimmt mit Mother Brain nicht mehr. Ekelhafte Biomonster versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken.

Jetzt seid Ihr an der Reihe. In mehreren Missionen müßt Ihr dem Rätsel auf die Spur kommen. Zusammen mit sieben Weggefährten, die man im Laufe des Spiels kennenlernt, werden tausende von Kämpfen ausgefochten, dutzende Dungeons erforscht, viele Städte besucht, das Meer und der Weltraum erforscht. Über 60 praktische Zaubersprüche und mindestens genauso viele Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstung, Schilder, Helme, Schuhe etc.) erleichtern den Kampf gegen unzählige Biomonster und Roboter-Rüpel.

Von den acht Personen, die zur Verfügung stehen, kann man jeweils nur mit vier Leuten aufbrechen. Da jeder der vier Mitstreiter andere Qualitäten und Schwachpunkte hat, sollte man sich für verschiedene Missionen andere Truppen zusammenstellen. Die Charaktere reichen von der hilfsbereiten Ärztin, über eine geschickte Diebin, bis hin zum unerschrockenen Rauhbein, das allerdings in Sachen Magie nicht gut drauf ist. Ein anderer Kumpel versteht sich sehr gut mit der Bekämpfung von Robotern.

Die Planetenoberfläche sieht Ihr wie gewohnt aus der Vogel-

MAGISCHES MONSTER-MASSAKER

Phantasy Star II

Es ist einfach unglaublich, was in dem Super-Modul "Phantasy Star II" steckt. Eine handfeste SF-Story, eine farbenfrohe Grafik und eine ausgefeilte Benutzerführung lassen dieses Rollenspiel zu einem richtigen Leckerbissen werden. Zusätzlich jede Menge feiner Gegenstände, tiefe Dungeons und eklige Monster in rauen Mengen dürften selbst den größten Spielhunger befriedigen. Zwar hat sich bei Phantasy Star II gegenüber dem Vorgänger am

Super?



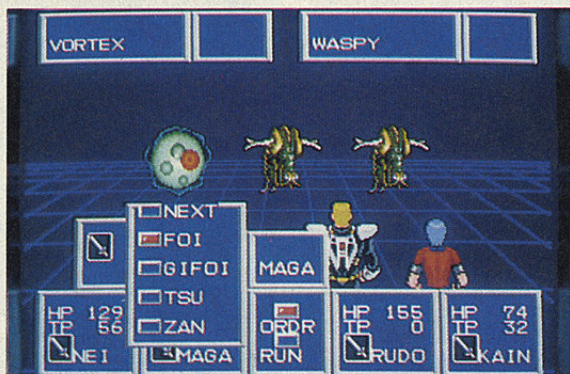
"Hack'n Slay"-Prinzip bei Monster-Kämpfen nicht viel geändert, aber daran gewöhnt man sich ziemlich schnell. Außerdem versüßt, dank reichhaltiger Angriffsoptionen, eine Prise Taktik den Kampfverlauf. Das einzige, was mir abgeht, sind die

schmucken 3D-Dungeons und die tollen Hintergrundgrafiken bei Kämpfen aus dem ersten Teil — aus Speicherplatzgründen wurde darauf leider verzichtet. Dafür gibt's erheblich mehr Monster und viel größere Labyrinth-

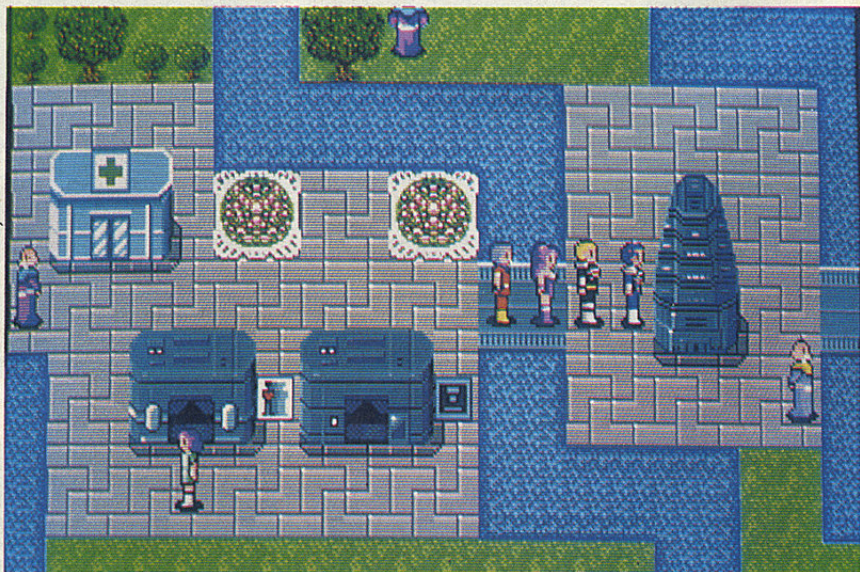
perspektive. Per Joypad wird das Quartett über das scrollende Spielfeld gesteuert. Triff man auf ein Monster, wird auf den Kampfbildschirm umgeblendet, wo dann (je nach Wunsch) zum strategischen, magischen oder "Hau-drauf-und-Augen-zu"-Kampf gebeten wird. Die Dungeons werden, anders als beim Vorgänger, nicht in 3D, sondern ebenfalls in 2D-Perspektive dargestellt (mit schmuckem Parallax-Scrolling). Neben tonnenweise Monstern findet man dort u. a. Teleporter, tiefe Abgründe, giftige Säurepfützen sowie verschlossenen Türen, die nur mit Dynamit zu öffnen sind.

Dank der im Modul platzierten Batterie (soll fünf Jahre halten), kann man seinen aktuellen Spielstand auch nach dem Ausschalten der Konsole behalten.

Zu Beginn darf man nur in den Städten speichern. Dort gibt's außerdem diverse Shops, nette Ärzte heilen Wunden, man plaudert mit den Einwohnern und teleportiert zu anderen Städten, die schon besucht wurden. Später hat ein bestimmter Shop freundlicherweise ein Extra im Angebot, mit dem überall gespeichert werden kann. Bezahlt werden all diese Luxus-Artikel mit Meseten, die Ihr Euch im Kampf gegen die Monster verdient. Je hartnäckiger ein Unhold auf Eure Gruppe eindrischt, desto mehr Meseten führt er meistens bei sich. Netterweise



Bei manchen Monstern sollte man Magie anwenden (Mega Drive)



In den Städten dürfen sich die vier wackeren Streiter von zahllosen Kämpfen erholen (Mega Drive)

Am liebsten hätte ich mir vier Wochen Urlaub genommen, und zu Hause 24 Stunden am Tag "Phantasy Star II" gespielt. Doch leider hatten meine Kollegen gegen diesen (zugegebenermaßen ziemlich eigennützigem) Plan Einwände, und so blieben mir nur die (leider viel zu kurzen) Nächte. Entsprechend müde taumle ich seit dem Eintreffen dieses fantastischen Moduls jeden Morgen in die Redaktion.

Die Atmosphäre von Phantasy Star 2 ist dicht, die Benutzerführung erfrischend logisch, die Grafik stilvoll, die Monster gefährlich, meine Party inzwischen

Super!



mächtig gut drauf und das Ende des Spiels noch lange nicht abzusehen — kurzum: ich bin von Phantasy Star 2 rundum total begeistert. Lange hat mich kein Computer- oder Videospiele so intensiv beschäftigt und fasziniert wie dieses Prachtstück. Wer

den ersten Teil gerne spielte, wird den Nachfolger heiß und innig lieben. Dachte ich zu Beginn noch "Das ausführliche Hintbook nimmt doch jeden Forscher-Geist.", so danke ich inzwischen mehrmals täglich Sega für das fantastische Hintbook, in dem übrigens lange nicht alles verzeichnet ist — fürs private Entdecken bleibt genug Freiraum.

gibt's auch ein paar Monster, die überproportional viel Geld mit sich tragen — sehr zur Freude ihrer Gegner. Besonders viel Gedanken hat sich Sega in Sachen Benutzerführung gemacht. Sie unterscheidet sich in einigen wichtigen

Punkten erheblich von der des Vorgängers.

Sämtliche Aktionen, die Eure Charaktere ausführen sollen, sind in übersichtlichen Menü-Fenstern, die bei Bedarf auf dem Bildschirm auftauchen, anzuwählen. *mg*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 180 Mark

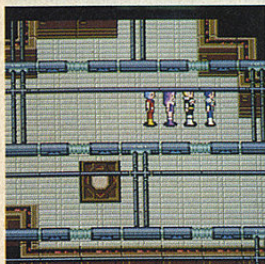
SEGA MEGA DRIVE

85%

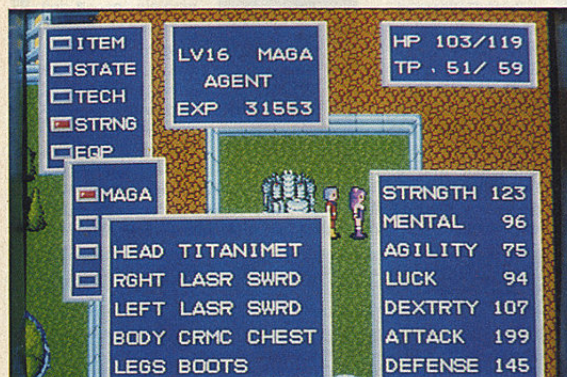
Grafik: 69%

Sound: 61%

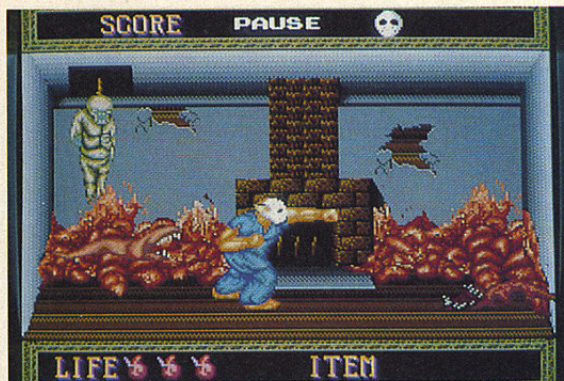
POWER-WERTUNG: 85%



Mit dem Boot geht's zum Unterwasser-Dungeon (Mega Drive)
2D-Perspektive auch in den Dungeons (Mega Drive)



Übersichtliche Benutzerführung dank vielen Fenstern (Mega Drive)



Ein Schlachtfest für robuste Magennerven: Splatter House (PC-Engine)

METZEL-MANIAC

Splatter House

Eine rührende Entführungsgeschichte, ein Hakenbeil-schwingender Psychopath mit einer Eishockey-Maske und ein Spukhaus voller schleimiger Monster sind die Zutaten der neuesten Spielautomaten-Konvertierung für die PC-Engine. In "Splatter House" wurde dem jungen Mann namens Rick Taylor die Freundin von fiesen Monstern entführt. Der ist natürlich sauer, also macht er sich auf den Weg, um das Mädel zu befreien. Durch sieben Levels muß er sich prügelnd gegen fliegende Bluteigel, Zombies, angemordete Hunde, mutierte Fledermäuse und fliegende Köpfe zur Wehr setzen. Ein gezielter Fausthieb oder ein schneller Tritt genügen meist, um die Angreifer in

blutigen Schleim zu verwandeln. Ab und zu liegen in dem Haus zusätzlich feine Gegenstände herum, mit denen unser Held noch besser auf Monsterjagd gehen kann. So findet er Holzplatten, Speere, Schraubenschlüssel, Fleischerbeile oder sogar ein Gewehr. Am Ende jeder Spielstufe gibt es ein besonders scheußliches Monstrum, das erst erledigt werden muß, bevor es im nächsten Level weitergeht. Um seine Freundin zu befreien, stehen Rick Taylor drei Leben zu Verfügung. Wenn alle drei Leben futsch sind, kann mit fünfmal "Continue" an alter Stelle weitergemetzelt werden. Dadurch wird splatter House allerdings etwas leicht. Nach kurzer Einspielphase kommt man leicht bis zum letzten Level. *mh*

Zermatschte Köpfe, blutigerige Zombies und eine Hintergrundgrafik, die einem Horrorfilm entsprungen scheint, sorgen für ein wohliges Schauergelächeln. Die Grafik ist detailliert (manchmal schon zu genau), die Sprites schön groß und der Sound ordentlich. Was die Metzerei aus dem Gros der "Hack'n Slay"-Programme

Gut!



hervorhebt ist eine fantastische Spielbarkeit. Die Steuerung ist wunderbar genau, die Kollisionsabfrage großzügig und der Schwierigkeitsgrad läßt auch ungeübten Spielern eine große Chance. Zarte Gemüter sollten allerdings um das Programm einen Riesensbogen machen (wegen der Grafik).

STECKBRIEF

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

PC-ENGINE

72%

Grafik: 69%

Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 72%



Psychokraft, die Feuer schafft (PC-Engine)



Mit Beibooten ist das Leben ein ganzes Stück leichter (PC-Engine)

FEURIGE GEDANKENSPIELE

Psycho Chaser

Flink scrollt der Bildschirm von unten nach oben, während der Spieler hektisch sein Männchen aus der Schußlinie kurvt — "Psycho Chaser" von Naxat Soft ist ein astreines Ballerspiel. Mit einer Tücke: Nicht nur die Berührung mit dem zahlreich vorhandenen "Feind" ist tödlich. Auf dem Spielfeld liegen Hindernisse, von denen man sich nicht über den unteren Bildschirmrand abdrängen lassen darf. Per Knopfdruck wählt man zwischen vier Waffensystemen aus. Da gibt's den Flammenwerfer, der sich als "Normalschuß" gut bewährt hat. Nummer 2 ist ein Dreierschuß nach hinten mit einer spärlichen Frontalkanone, gut gegen rückwärtig angreifende Formationen. Wer nicht so gut im Zielen ist,

schaltet auf die Lenkrakete um, die allerdings im entscheidenden Moment meist am anderen Ende des Schirms rumkurvt. Dann gibt's einen Kringel-Schuß, der dem Sprite die Flanken freihält, dafür ist man vorne und hinten schutzlos. Zu guter Letzt zwischen dem Psycho Chaser Raketen aus der Hüfte — bei soviel Beschuß platzt das Alien bestimmt schon vor Wut. Wenn man bestimmte Kapseln aufnimmt, kann man nach dem Ende des Levels oder nach dem Verlust eines Lebens seinen Schuß ausbauen. Neben dem obligatorischen Obergegner bietet das Programm in den sechs Levels einen Zwischengegner und manchmal sogar einen Zwischen-Zwischengegner. /

Viel Mühe mit der Grafik haben sich die Programmierer von "Psycho Chaser" nicht gegeben: Meist gibt's dasselbe Sprite einen Bildschirm weiter nochmal in Grün. Doch das läßt sich verschmerzen, denn der Spielfluß ist



Chaser ganz erheblich. Fazit: Ein wirklich feines Spiel — mir hat's viel Spaß gemacht.

Frust pendeln. Manche Stellen in höheren Levels sind auf den ersten Blick schwer; doch wenn man auf die richtige Bewaffnung umschaltet, ist auch diese Stelle schnell gemeistert. Durch diese taktische Note gewinnt Psycho

LUST ODER FRUST

Formation Armed F

Die Riege der Ballerspiele für die PC-Engine ist um ein weiteres Modul reicher. Der erste Streich vom Software-Neuling Big Don heißt "Formation Armed F" und erinnert vom Spielaufbau in einigen Punkten an den Klassiker "Gunhed". Sieben stets vertikal scrollende Level wollen bewältigt werden. Wie es sich für einen anständigen Ballerspiel-Level gehört, tummeln sich dort scharenweise Aliens (von putzig klein bis protzig groß). Von Zeit zu Zeit verirrt sich ein Behälter auf das Spielfeld, der unter Beschuß ein Extra-Symbol ausspuckt. Im Gegensatz zu Gunhed sind die Extras allerdings wohlweislich verteilt. So sind manche Hilfen erst ab Level zwei oder drei im Angebot — immer auf die ent-

sprechenden Feinde abgestimmt. Das wichtigste Extra, zwei auf Wunsch nach oben oder unten positionierbare Beiboote (die zudem feindliche Schüsse abhalten), trifft man dagegen ständig an. Wer dieses Extra taktisch gekonnt einsetzt, der kann sich die Arbeit mächtig erleichtern. Außerdem im Angebot: Laser, Seitwärts- und Schrägschuß. Die einzelnen Aliens sind von Level zu Level verschieden und greifen unterschiedlich an. Die Hintergrundgrafik ist öfters nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern birgt dank Felsenribs oder giftigen Ausdünstungen Gefahren. Leider wird bei Formation Armed F keine Continue-Option geboten, obwohl man sie meist bitter nötig hätte. mg

Obwohl "Formation Armed F" auf den ersten Blick wie ein 08/15-Ballerspiel wirkt, entpuppt es sich nach einiger Zeit als gut durchdachtes und eigenständiges Action-Vergnügen. Das Extrawaffen-System ist ausgefeilt und erlaubt manch taktische Variationen. Zudem sind die sieben Levels recht lang und über-



schend abwechslungsreich. Die Grafik steigert sich von "unterer Standard" bis hin zu "unbedingt ansehen". Eines sollte Ihr vor dem Kauf allerdings bedenken: Formation Armed F ist höllisch schwer und erlaubt keine Continue-Anwendung. Bei unüblichen Spielern könnte daher schnell Frust aufkommen.

STECK BRIEF

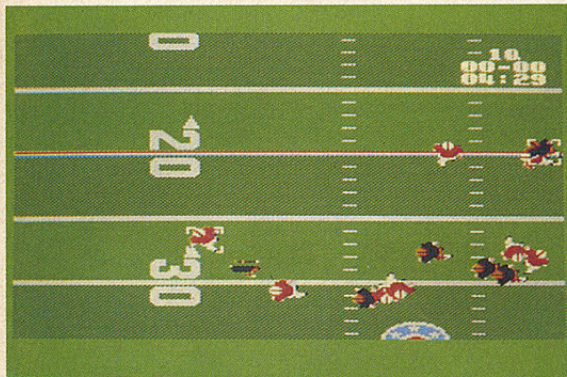
Genre: Action
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE **75%**
Grafik: 64% Sound: 60% POWER-WERTUNG: 75%

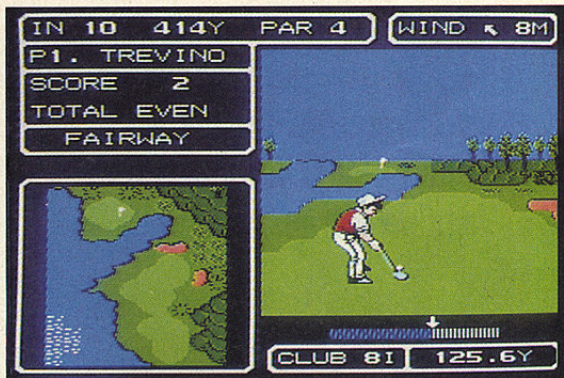
STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Big Don, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE **76%**
Grafik: 68% Sound: 63% POWER-WERTUNG: 76%



Der Paß bleibt ungescheh'n, wer hat den Ball geseh'n? (Sega)



Kein völliger Fehlschlag, aber ein satter Rückschlag (Nintendo)

BORN IN THE USA

American Pro Football

In Europa ist American Football noch ein Mauerblümchendasein besichert. Die rauhe Sportart aus den USA gewinnt aber immer mehr Freunde, was nicht zuletzt an den TV-Berichten über Footballmatches in diversen Kabelkanälen liegt. Wer durchs Studium von Propartien regelfest geworden ist, kann "American Pro Football" auf seinem Sega spielen. Die etwas knappe Anleitung geht nicht auf die Football-Regeln im allgemeinen ein; wer von dieser Sportart keinen Schimmer hat, sollte vom Kauf des Moduls lieber Abstand nehmen. Zwei Spieler können gegeneinander

antreten. Im Duell mit Computergegnern gibt es einen Turniermodus, bei dem Ihr gegen mehrere Teams im K.O.-System um die "Super Bowl" kämpft. Die Spielzeit beträgt wahlweise fünf oder 15 Minuten pro Viertel. Das Spielfeld wird meistens von oben gezeigt, was sehr übersichtlich ist. Zwischen den Spielzügen könnt Ihr in einem Menü die Angriffs- oder Verteidigungstaktik festlegen. Kommt es zu einem Abstoß oder einem Field Goal, wechselt die Perspektive: Der heranstürmende Kicker wird in Großaufnahme gezeigt, wie er den Ball mit Karacho gegen Himmel donnert. *hl*

Dieses zweite Football-Modul fürs Master System ist deutlich besser als sein fader Vorgänger. American Pro Football bietet alle wichtigen Regeln und Features dieser von Taktik geprägten Mannschaftssportart. Die Steuerung ist erfreulich präzise, und die Vogelperspektive garantiert optimalen Überblick. Geübte



Gut!

Spieler dürften den Computer meist schlagen und der Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar. Von diesem Manko abgesehen, eine empfehlenswerte Sportsimulation, die zudem mit unfreiwillig komischer Prosa auf der Paketrückseite unterhält ("Du spürst Deinen heißen Atem durch die Schutzmaske...").

STECK BRIEF

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

SEGA MASTER SYSTEM 73%

Grafik: 67% Sound: 43% POWER-WERTUNG: 73%

DER LEE GEHT IN DIE KNIIE

Fighting Golf

Erfolgreiche Profi-Golfer gibt's wie Sand im Bunker. Entsprechend lang ist die Liste von Schlagmatadoren, die als Paten für Golf-Simulationen fungieren. Nach Nick Faldo, Jack Nicklaus und Greg Norman hat nun auch der gute Lee Trevino sein Serum auf eine Spielepackung gesetzt. "Lee Trevino's Fighting Golf" ist das neueste Sportspiel fürs Nintendo Entertainment System und entpuppt sich dem kämpferischen Titel zum Trotz als friedliebendes Programm, bei dem wütende Verlierer ihren Schläger nicht dem Gewinner um den Hals knoten. Es gibt zwei Golfplätze mit je 18 Löchern. Bis zu vier Spieler können sich ein Turnier im normalen Stroke-Modus liefern (wer die wenigsten

Schläge benötigt, gewinnt) oder im besonders reizvollen Nassau-Modus antreten. Bei letzterem wird mit Punkten gerechnet. Neben Punkten für gute Schlagleistungen werden Bonuspunkte für besonders weite Schläge und Hole-in-Ones (Einlochen mit dem ersten Schlag) vergeben. Die unkomplizierte Steuerung erlaubt nach links und rechts angeschnittene sowie besonders hohe und niedrige Schläge. Vor Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Spielfiguren. Auf dem Platz werden alle wesentlichen Aspekte des Golfsports von der stattlichen Schlägerauswahl bis zu verschiedenen Geländearten (kurzhalmiges Edelgrün nebst Gestrüpp der Güteklasse "Mischwald") bedacht. *hl*

Im Vergleich zum betagten Golf-Modul, das seit ein paar Jahren von Nintendo angeboten wird, bietet Fighting Golf keine nennenswerten Fortschritte. Solide ist die Steuerung, doch vorsintflutlich mutet die Grafik an, lahm ist der Spielablauf und unerbittlich penetriert eine Melodie übelster Dudel-Klasse die



Naja...

Gehörgänge. Tritt man alleine an, spielt ungefragt ein Computergegner mit, was zu zahlreichen Zwangspausen führt: Der Bursche hat's nicht gerade eilig, seine Schläge auszuführen. Fighting Golf ist spielbar, aber mit Schönheitsfehlern en masse "gesegnet". Nur für eingeleichte Golf-Fans.

STECK BRIEF

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

NINTENDO 42%

Grafik: 39% Sound: 26% POWER-WERTUNG: 42%

Egal, ob Flink-Finger oder schlaues Köpfchen: Die Arcade-Neuheiten bieten für jeden die richtige Herausforderung.

Fang' den Hut

Nach Dutzenden von inoffiziellen "Tetris"-Nachfolgern, tritt nun der rechtmäßige Thronfolger auf den Plan. Fast zwei Jahre Denkpause gönnte sich der russische Programmierer Alexij Paschitnow, der der Spielewelt das wohl bislang beste Geschicklichkeits-Suchtspiel bescherte: Tetris war ein Knüller. Mit "Hatriis" versucht er, an seinen Erfolg anzuknüpfen — was ihm durchaus gelingen könnte.

Das Programm erinnert auf den ersten Blick stark an Tetris, spielt sich allerdings deutlich anders. Am unteren Bildschirmrand warten, sauber aufgereiht, sechs Köpfe auf eine schützende Bedeckung. Es gibt sechs verschiedene Hut-Typen: einen hohen Zylinder, einen gelb-grünen Strohhut, ein blaues Béret, einen bunten Zauberhut, einen schmucken Schlapphut und zu guter Letzt eine goldene Krone.

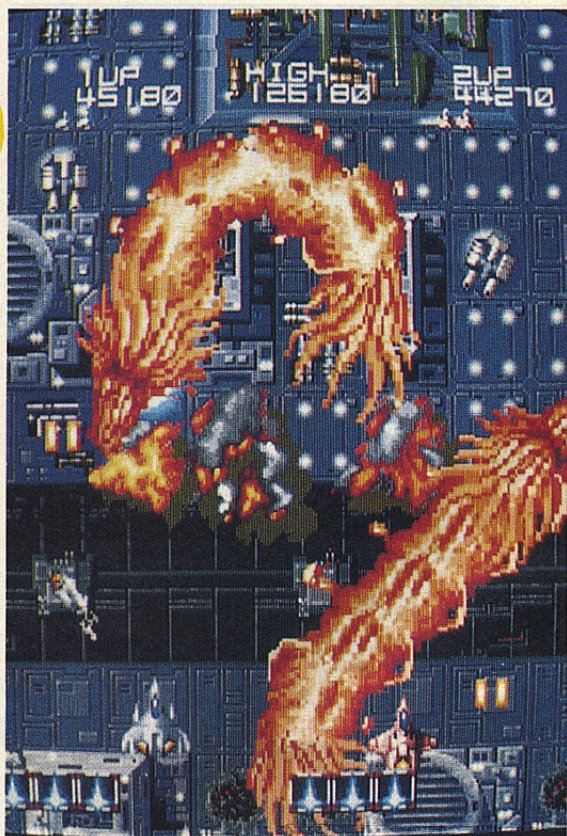
Und da kommen sie schon: Von oben fallen sie in immer neuen Kombinationen langsam zu Boden. Denn im Gegensatz zu Tetris kommen immer zwei Hüte gleichzeitig. Ein Druck auf den Feuerknopf, und die Deckel wechseln ihren Platz. Mit dem Joystick kann man beide nach links oder rechts verschieben. Jeder verbraucht unterschiedlich viel Platz auf dem Bildschirm — das flache Béret sehr wenig, der spitze Zauberhut sehr viel.

Die Kunst besteht nun darin, die unterschiedlichen Kombinationen so zu stapeln, daß ein Zylinder über einem Zylinder und ein Beret über einem Beret zu liegen kommt — klingt ganz einfach, ist aber tückisch. Stapelt man fünf gleiche Hüte übereinander, verschwinden sie und machen Platz für neue. Hat man trotz aufkommender Hektik eine gewisse Zeit durchgehalten, darf man einen Hut-Typ verkaufen. Dadurch verschwinden alle des angewählten Typs vom Schirm, der Rest rutscht nach unten und löst so manchmal eine erfreuliche Kettenreaktion aus. Von Zeit zu Zeit erscheint eine kleine Flamme, mit der man prima einen falsch platzierten Hut abfackeln kann. Das gilt allerdings nicht für die Krone — Metall brennt eben nicht. Hatriis machte beim Testspielen einen hervorragenden Eindruck. Die alte Tetris-Sucht wurde mit der neuen, witzigen "Zwei Hüte gleichzeitig"-Komponente erweitert. Jeder, der ein Markstück übrig hat, sollte einmal Hatriis spielen.

Im Kielwasser der Tetris-inspirierten Spiele schwimmt auch Segas neuester Streich. Er belegt, daß es nicht nur Adaptationen von Automaten auf Heimcomputer, sondern auch umgekehrt gibt. Sega machte sich mit "Columns" an die (inoffizielle) Umsetzung von "Coloris". Das Spielprinzip ist eine



Der Tetris-Erfinder bedankt sich höflich

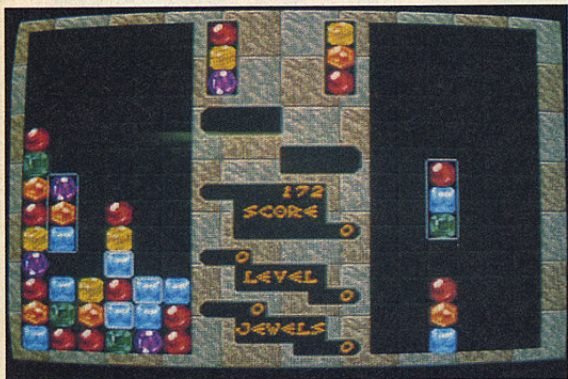


Die neue Action-Herausforderung von Konemi: "Lightning Fighters"

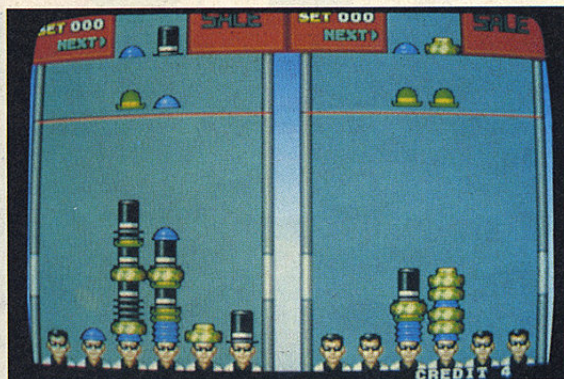
Mischung aus "Tetris" und "Klax": Eine Reihe von drei bunten Steinen fällt langsam in einen Becher. Per Knopfdruck wechselt man die Reihenfolge der Steine aus. Man versucht nun, sie so zu schachteln, daß mindestens drei der gleichen Farbe übereinander liegen.

Das gilt auch für waagrechte oder diagonale Kombinationen: Liegen mehr als drei

gleichfarbige Steine nebeneinander, werden sie abgebaut. Die Kristalle verschwinden; dafür gibt's Punkte. Von Zeit zu Zeit erscheint der "Magic Jewel". Je nachdem, wo man ihn platziert, verschwinden alle Steine dieser Farbe — sehr praktisch. Man kann in drei Levels beginnen; der erste ist für ein erstes Testspielen genau richtig. Anspielen lohnt sich.



Segas Columns setzt auf Farbe

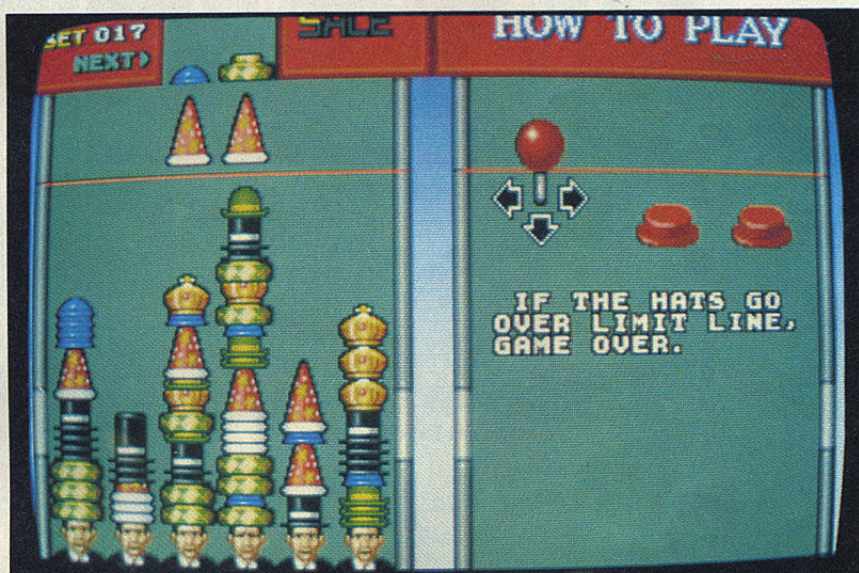


Ein Hut für alle Fälle bei "Hatris"



Ein Schnapschuß von Capcoms Baller-Panik "1941"

Weniger friedlich gibt sich Capcoms jüngster Sproß. An die vertikal scrollende Baller-Panik "1941 — Counter Attack" sollten sich nur Action-profis wagen. Gelegenheits-spielern blinkt das "Game Over" schneller entgegen, als sie einmal auf den Feuerknopf tippen können. Auch wenn der Partner mitmisch, erhöht das die Überlebenschancen nur geringfügig. Das eigene Flugzeug sieht sich von Beginn an mit Feindformationen konfrontiert, die dem coolsten Veteranen den Angstschweiß ins Gesicht treiben.



Auch beim Tetris-Nachfolger "Hatris" dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran

Sollte man trotz aller Widrigkeiten die erste Mission überstehen, warten fünf weitere halbsbrecherische Abenteuer, die zwar hübsche Grafiken und noch mehr Gegner bescheren, spielerisch allerdings nichts Neues bieten. Zum Glück ist man nicht gleich nach dem ersten Treffer erledigt, sondern wird mit Energieabzug bestraft — dafür gibt's nur ein Leben. Wer in der unübersichtlichen Landschaft, die mit Trümmern,

Rauchschwaden, Schüssen und Flugzeugen zugedeckt ist, den Überblick behält, der kann sich von Zeit zu Zeit ein Extra beschaffen. Die meisten haben eine bedeutende Auswirkung: Euer Flieger ballert öfter und tödlicher.

Zum Schluß wollen wir Euch einen ersten Eindruck von Kommenem Actionspiel verschaffen. "Lightning Fighters" ist ein reinrassiges Baller-Spektakel, bei dem man zu

zweit gleichzeitig antreten darf. Als Endziel habt Ihr einen "Techno-Drahen" vor Augen, der nach mehreren Leveln Eure letzte Bewährungsprobe ist. Vorher solltet Ihr Euch mit Extrawaffen gut eindecken. Neben den obligatorischen Dauerfeuer- und Streuschuß-Extras steht zur kurzzeitigen Anwendung ein extrem breiter Laser zur Verfügung. Besonders empfehlenswert ist zudem der "Dragon Laser". Wird er aktiviert, huscht ein Drahen elegant übers Spielfeld und legt sich mit dem Gegnern an. Grafisch kann Lightning Fighters mit anderen Neuheiten problemlos konkurrieren. Ob er spielerisch das hält, was die Grafik verspricht, werden wir in einer der nächsten Ausgaben verraten.

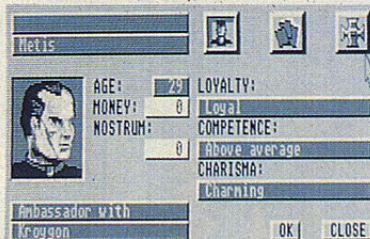
Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
1941	Capcom	Sehr schwierige, vertikal scrollende Baller-Orgie ohne Glanzpunkte für bis zu zwei Spieler.	durchschnittlich
Columns	Sega	Arcade-Version des "Tetris"-Verschnittes "Coloris". Kein Prachtstück, aber unterhaltsam.	empfehlenswert
Hatris	Video Systems	Offizieller "Tetris"-Nachfolger: Pfiffige Geschicklichkeitsgrübele mit Suchtcharakter.	hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

mg/al



Auch im Programm: Der Test von U. S. Gold's "Dynasty Wars".



Strategie und Taktik bei "Imperium"

Was taugen die Super Grafx und die dafür erhältlichen Spiele?



8

erscheint am
13. Juli 1990

In einem Monat könnt Ihr wahrscheinlich mit folgenden Themen rechnen: Wir berichten über die 16-Bit-Umsetzungen des Strategie-Klassikers "M.U.L.E.", das in Insiderkreisen als bestes Wirtschaftsspiel aller Zeiten gehandelt wird. Ein praller Aktuell-Teil (inklusive des Messeberichtes von der CES in Chicago), tonnenweise Spieletests (darunter der Strategie-Hit "Imperium") und 32 Seiten prachtvolle Power-Tips sind außerdem im Programm. Die Videospieffans können sich neben aktuellen Modulkritiken auf einen ausführlichen Test des PC-Engine-Nachfolgers "Super Grafx" und die Vorstellung des revolutionären Videospielesystems "Neo Geo" von SNK freuen. Für Nintendo- und Game Boy-Besitzer haben wir eine faustdicke Überraschung auf Lager.

KICK OFF 2



DINIIRRES TEMPO – ZENTIMETERGENAUE PASSE – TOLLE TAKTIKVARIANTEN

KICK OFF 2 ist eine grossartige Erweiterung von KICK OFF, das mehrere europäische Auszeichnungen, u. a. den britischen Preis "GAME OF THE YEAR" erhielt. Das Spiel das weltweit begeistert wurde erheblich erweitert.

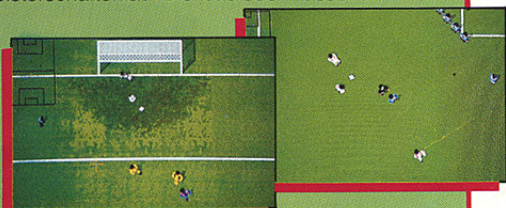
Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, das in alle vier Richtungen scrollt, mit genauer Proportionierung von Spielern, Markierungen usw.
1 bis 4 Spieler Option. 2 Spieler Spielfeldoption gegen 16 bit Computer oder gegen zwei andere Spieler (8 bit).

Hunderte von Spielern mit einzigartigen Kombinationen verschiedener Eigenschaften (Ausdauer-Tempo usw.) und Können (Pässe, Torschüsse, Angriffe usw.).
Instinktive KICK OFF Joysticksteuerungen für Dribbeln, Pässeschlagen, Torschüsse, köpfen oder lupfen, grätschen oder Scherenschüssen. Nach Berührung Steuerungsmöglichkeiten um den Ball zu senken oder ihm Richtung zu geben. Vorgegebene Freistösse einschliesslich Täuschungen um den Ball an einer Verteidigungsmauer vorbeizuschossen. 9 verschiedene Eckstösse, volle Kontrolle über die Schusskraft. Lange und kurze Einwürfe. Wahl der Elf aus einer Mannschaft von 16 mit Ersatzspielern und Wahl der Taktiken. Liga- und Pokalwettbewerbe mit Verlängerung, Verletzungszeit und Elfmeterschiessen. Speichern von bis zu 10 Action-Replay Toren. Möglichkeit der Erstellung "Goldener Schuss" Disketten und diese zu sehen, zu editieren und zu speichern.

Kit-Design - 6 Stilarten und 32 Farben



Möglichkeit Player Manager Mannschaften für ein Einzelspiel oder Ligaspiel zu laden. Bei einem Ligawettbewerb können bis zu 4 Mannschaften geladen werden. Laden Sie Ihre eigenen Taktiken aus Player Manager.
Rote und gelbe Karten, 16 verschiedene Schiedsrichter, Abseitsregeln, Verletzungszeit und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten bilden eine Atmosphäre für ein wahrhaft aufregendes Spiel das wirklich Spass macht.
Möglichkeit des Ladens von besonderen Spielen, wie z. B. Weltmeisterschaften und Europameisterschaften auf Diskette oder Kassette.



ANCO

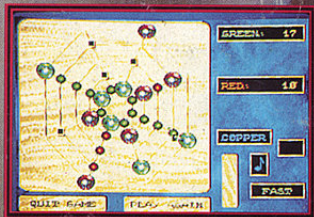
AMIGA & ST
IBM (AT & XT Turbo – CGA, EGA & VGA)
CBM 64 – SPECTRUM – AMSTRAD

Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0.
Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

ORODRID ist eine Stadt reich an Kultur, ein Ort der Musik, Kunst, Poesie, Politik und Religion, eine Zivilisation, die ihr Reichtum und ihre Macht genießt – EINE STADT AUS GEBEINEN ... Der Weg durch den Totenkopf von TSIMIT ist voller Gefahren. Sind Sie aber erfolgreich, so erhalten Sie unter den Bewohnern von Orodrid enorme Macht und gehobenen Status ... WENN SIE DIE WELT VON CRYSTALLION BETRETEN.



DIE »BOSU« HERAUSFORDERUNG AN IHRE GEISTESKRAFT

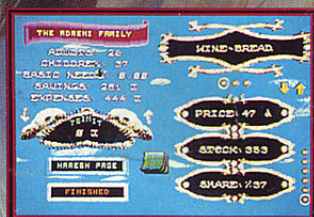
Ein Spiel der Strategie, Philosophie und psychologischen Geschicklichkeit. Beherrschen Sie die Kunst der Bosu, oder verzichten Sie auf jede Hoffnung, Ihr Crystallion zu erreichen.

DIE FINSTERE UNTERWELT



Überwinden Sie die düstere Finsternis der vier SCHLEIER von TSIMIT, indem Sie im Labyrinth nach den wertvollen Kristallen suchen, die Sie in der Gesellschaft von Orodrid befördern und die weitere Reise ermöglichen.

- HAM MODE STRAHLENGRAFIKEN.
- ORIGINAL STEREO SOUND – mit nicht wiederholendem Musikmacher.
- DIGITALE VISUELLE SOUNDEFFEKTE.



GESCHICKLICHKEIT IM HANDEL

Durch Ihre Geschicklichkeit im Handel erwerben Sie die Währung, mit der man die Hüter bezahlt und sich auf der langen Reise nach TSIMIT versorgt. Aber Vorsicht! Ist Ihr Wettfeiler in HERESH ohne Rücksicht auf andere, so könnten Sie alleine stehen, wenn SIE Hilfe verlangen.

IHRE PSYCHISCHEN KÜNSTE



Stärken Sie Ihre telepathischen Kräfte durch Meditation, Konzentration und Erinnerungsübungen bei »Deketa«, einem teuflischen Kartenspiel.

BEINHALTET AUDIO-KASSETTE & GEDICHTSBUCH VOM AUTOR DES KNIGHTS OF THE CRYSTALLION BILL WILLIAMS

Nur für AMIGA

© Bill Williams. Alle Rechte vorbehalten.
Lizenziert an U.S. Gold Ltd.
Illustration: Peter Andrew Jones.
Copyright: Solarwind Limited.

U.S. GOLD