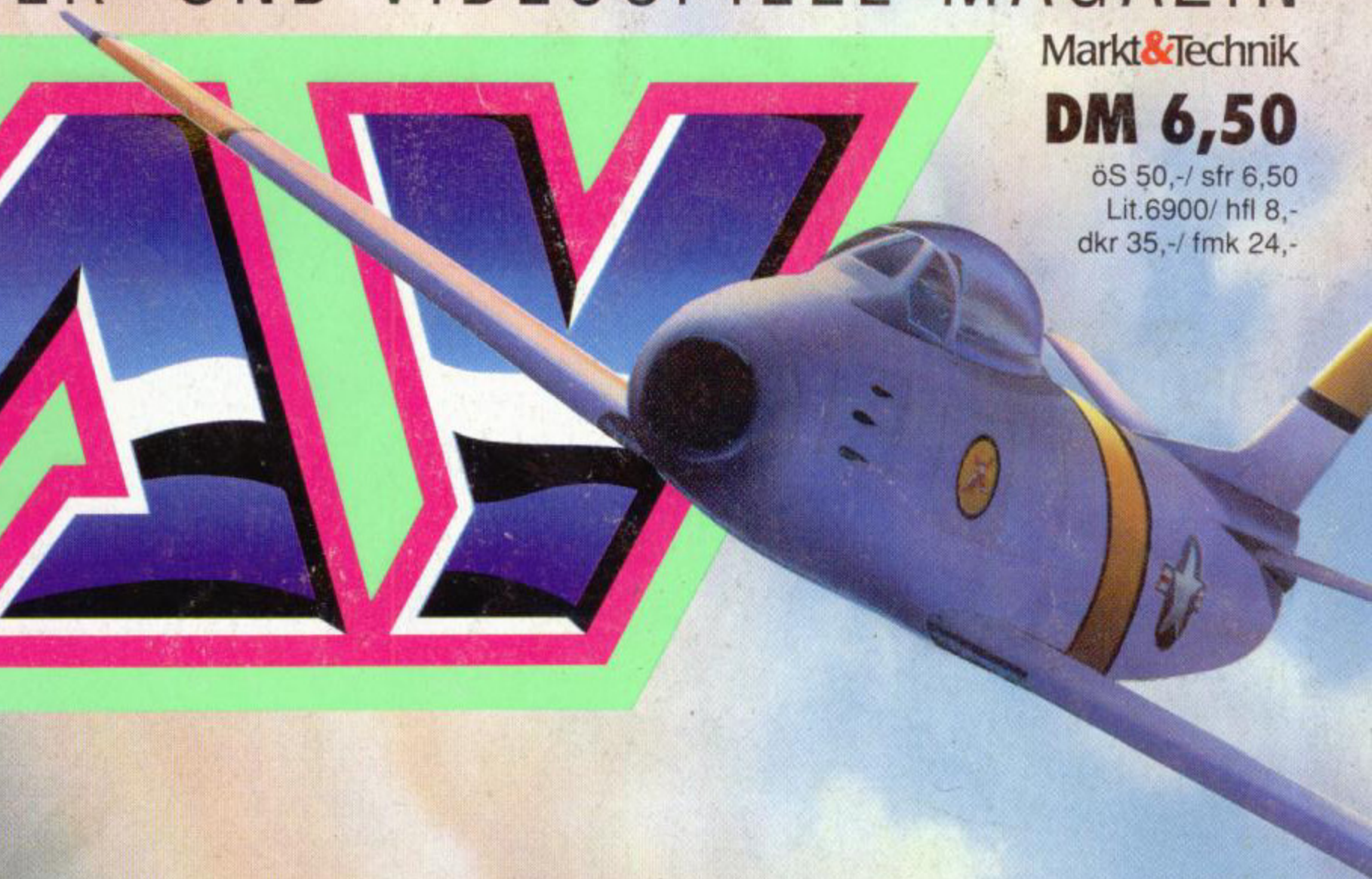


**POWER**

# RAW



Frische Brise

## STARS & STRIPES & SOFTWARE

Erster Bericht von  
der Chicago-Messe

Geschicklichkeits-Cocktail

## WIZKID DREHT AUF

Sensible Softwares  
Wizball-Nachfolger

Lichtschutzfaktor 1000

**Gratis!**  
**Sonnenschild**  
**im Heft** Cool in den  
Sommer

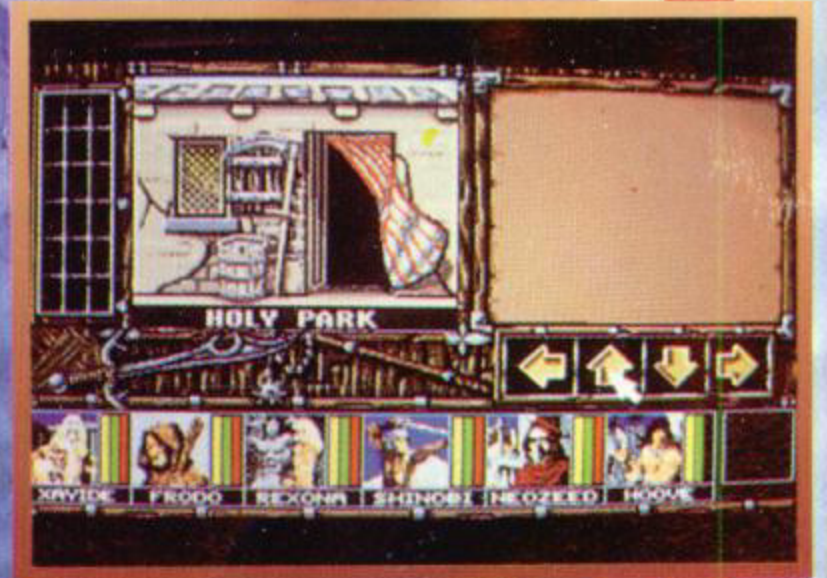
Höhenflug in VGA

# FLIEGER IM HÄRTETEST

■ Jet Fighter 2 ■ Chuck Yeager 2



# SPIRIT of ADVENTURE



SCREENSHOTS: AMIGA

MAB©90

**EINE ALTE RELIGION,  
EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT  
... DER KAMPF BEGINNT ...**

AMIGA

ATARI

**BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BONICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/6 20 67

C 64

PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

in



# tern



Hab' Sonne im Herzen, den Schild auf der Stirn: Layouterin Barbara stand Modell

## Keine Panik in der Redaktion

● Weht sonst ein Hauch von Panik durch die Redaktion ("Raaaah! Wer hat meinen Spielstand gelöscht?", "Was? Ultima 100 läuft nur mit 20 MByte RAM?", "Der Schwerpunkt muß in 16 Sekunden fertig sein"), blieb es in den letzten vier Wochen erstaunlich ruhig. Die Redaktion war streckenweise restlos verwaist: Zuerst ließ sich Anatol im Urlaub vollregnen, dann wechselte Winnie statt dem Wagen gleich die ganze Wohnung. Währenddessen packten Martin und Michael die Zahnbürsten, luden die Game-Boy-Akkus auf und flogen nach Chicago, um auf der CES neue Spiele abzustauben: das Messe-telegramm lest Ihr auf Sei-



Die "fantastischen" Zwei



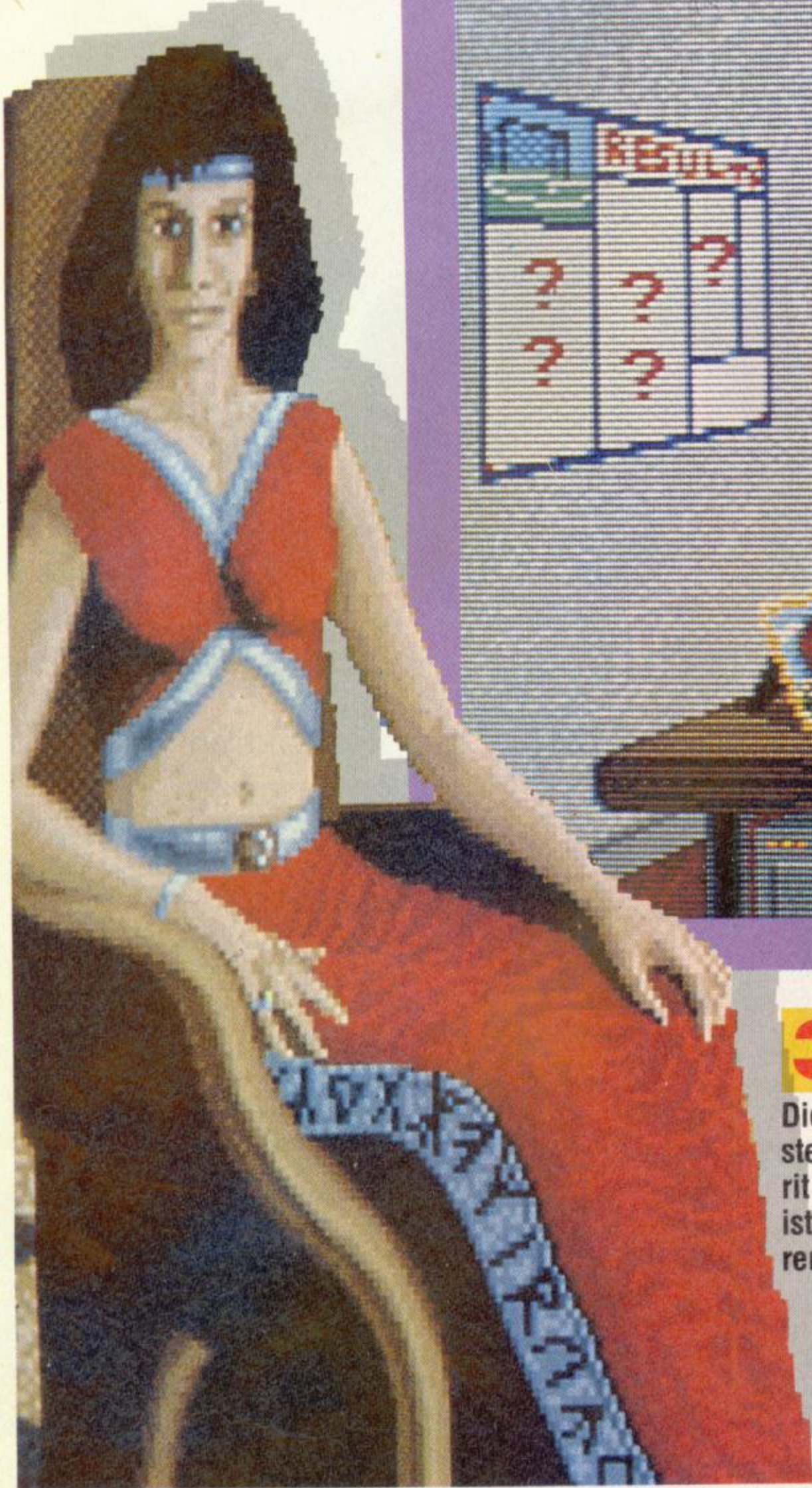
Fläschchen, Macintosh und Power-Play-Layout: Arno Krämer legt los

te 8. Anatol und Heinrich besuchten die "fantastischen Zwei" (Stefan Müller, PR-Manager bei Bomico und Peter-Lutz Weiss, Geschäftsführer der neugegründeten Laguna) in Frankfurt. Zu dieser Zeit bastelte Rolf Boyke an dem Sonnenschutz, den Ihr auf Seite 93 findet. Modell steht übrigens Barbara Kleiber-Wurm. Sie sprang bei dieser Ausgabe für Layouterin Christine Baumkirch ein, die es inzwischen nach Portugal verschlagen hat. Barbara wird sich auch um das neue Power-Tips-Sonderheft kümmern, über dem Volker derzeit schwitzt (am Kiosk ab 20.7 zu haben).

Und noch eine Neuerung: Rolf bekommt ab sofort Verstärkung von Arno Krämer. Arno ist seit kurzem frischgebackener zweifacher Vater — wir gratulieren nachträglich. Wenn er nicht gerade Fläschchen vorwärmt, arbeitet er an seinem Mac (Lieblingsspiel: "Tetris") und kämpft mit Desktop-Publishing-Programmen.

Einen sonnigen Monat wünscht Euer

*Power-Play-Team*



**33**

Die Hohepriesterin aus "Spirit of Adventure" ist stolz auf ihren Bauchnabel



**Aktuell**

Messebericht: CES	8
Schnipsel aus der Softwareszene	14
Wizkids	18
Castles	20

**Unter der Lupe**

Serien	108
--------	-----

**Rubriken**

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	22
Crème de la crème	86
Euer Forum: Club-Ecke	50
Leserbriefe	45
Starkiller	100
Musik, Bücher, Filme	130
Inserentenverzeichnis	132
Impressum	68
Gimmik: Der Sonnenschutz	93
Vorschau	134

**Computerspieletests**

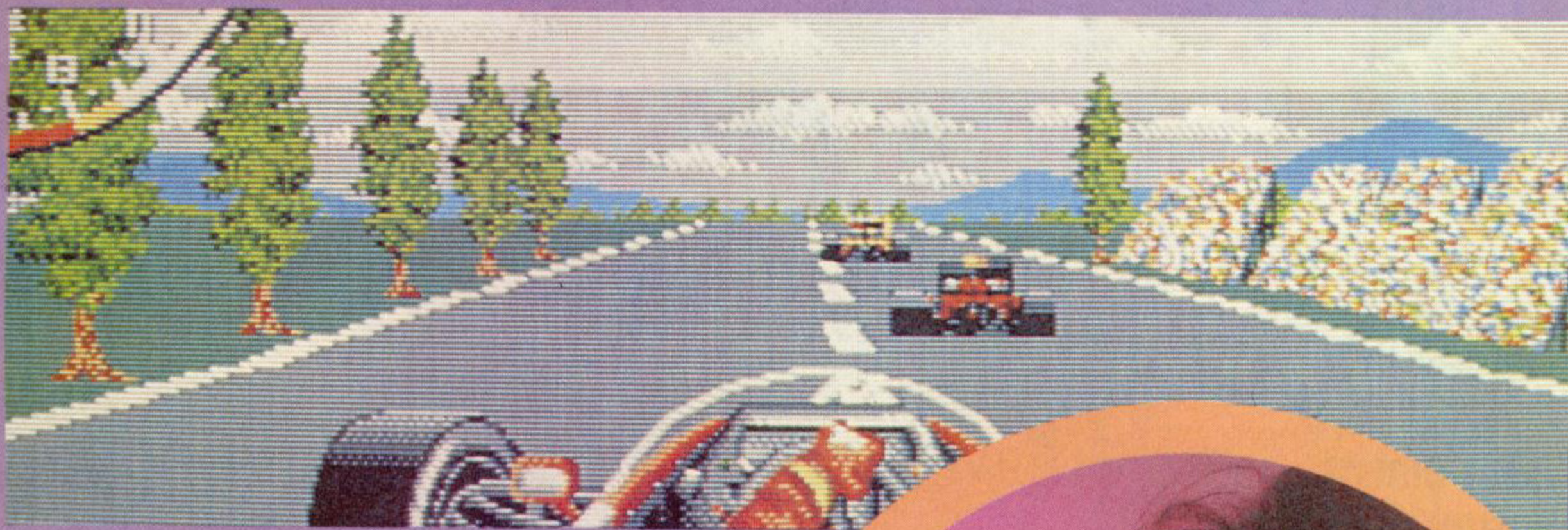
Armour-Geddon	29
Ball Game	106
Bandit Kings	30
Champions of Raj	35
Chuck Yeagers Air Combat	26
Extreme	41
Fireteam 2000	34
Jet Fighter	24
Keys of Maramon	35
Last Ninja III	102
Lords of Chaos	34
Manchester United	104
Mario Andrettis Racing Challenge	103
Outzone	40

PP Hammer	37
Predator	40
Prehistorik	106
Rectangle	38
Shadow Dancer	39
Shiftrix	106
Spirit of Adventure	33
Super League Manager	105
Toki	36

**Kurztests Computerspiele**

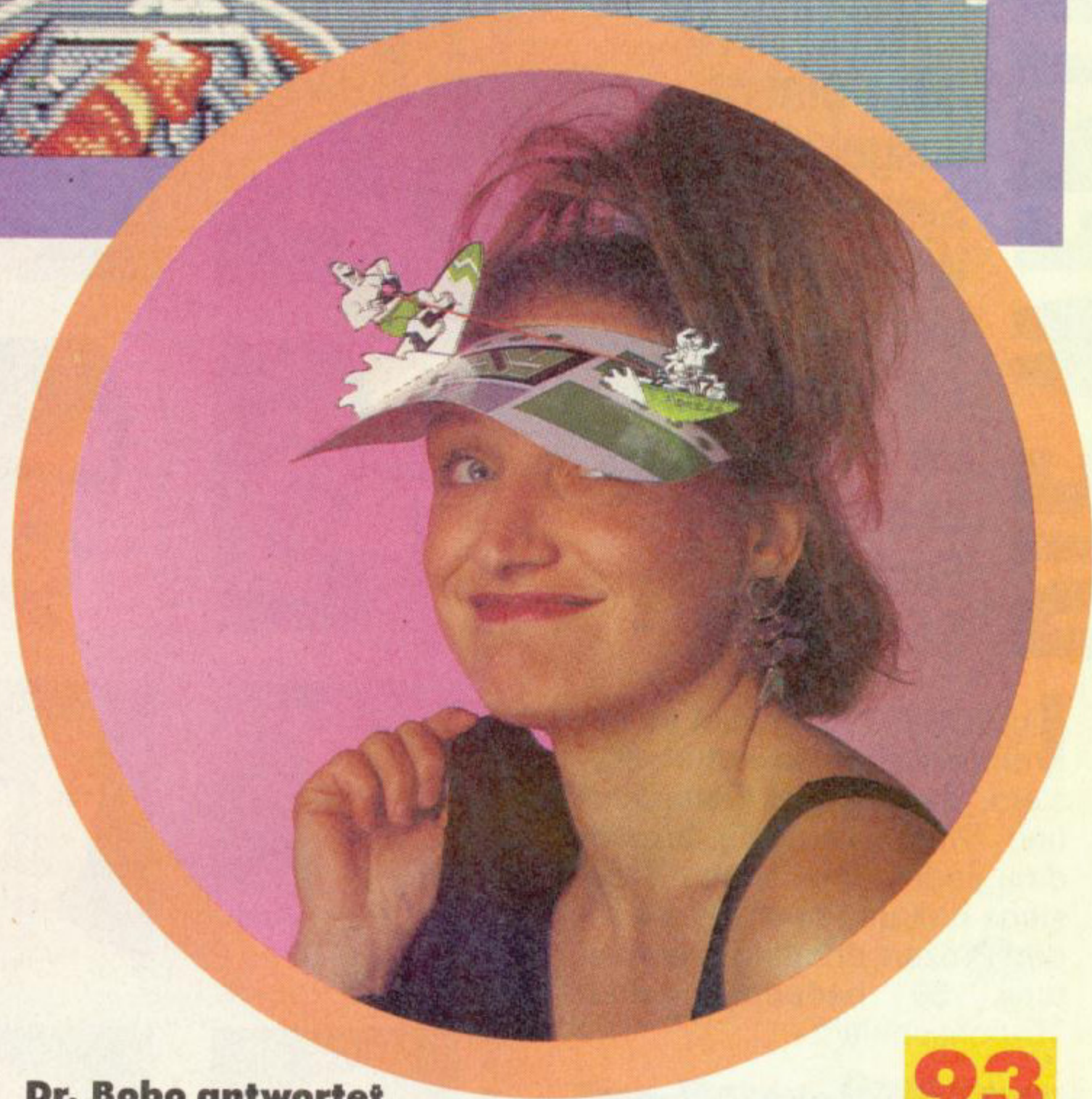
Betrayal	107
Brat	107
Centurion	107
Elvira	107
F-29 Retaliator	107
Golden Axe	107
Megatraveller	107
Vaxine	107

8



**103**

Leider ohne geregelten 3-Wege Katalysator: "Mario Andrettis Racing Challenge"



**93**

Kess, dank Sonnenschutz. Layouterin Babsi auf dem Weg in die Disco.

**105**

Der aufgeräumte Arbeitsplatz des "Super League Manager"

**Videospieltests**

Black Manta	120
Bonanza Brothers	117
Centurion	126
Flicky	126
GG Shinobi	112
Golden Axe Warrior	121
Golf	123
Kageki	120
Mickey Mouse	124
Miniputt	125
Ninja Gaiden	126
Pac Land	127
Psycho World	127
Riding Hero	124
Solomons Club	123
Wardner	118
<b>Kurztests Videospiele</b>	
Blockout	128
Bubble Bobble	128
Dynamite Duke	128
Fastest Lap	128
Lucky Monkey	128
Puzznic	128
Skweek	128
Sumo Fighter	128

**Spielen & verdienen 55**

**Computerspieltips**

The Secret of Monkey Island	54
Chuck Rock	54
Silent Service II	54
Ultima VI	56
Horror Zombies From The Crypt	56
Total Recall	56
Savage Empire	56
Crime Time	57
Links	58
Speedball	58
Rock'n Roll	59
Kick Off 2	59
Harpoon	59
Duck Tales	61
Command HQ	61
Midnight Resistance	62
Gem'X	62
Revelation	62
Deadline	63
Rick Dangerous II	66
Sarakon	70
Panza Kick Boxing	70
Vaxine	70
Spiderman	70
Atomino	70
Fatal Heritage	70
Prince of Persia	73
Obitus	73
Railroad Tycoon	73
Z-Out	73
Star Goose	73

**Dr. Bobo antwortet**

Manhunter 2, Die Antwort zu Ultima VI, Lord of the Rings, Die Antwort zu Chaos Strikes Back, Rainbow Islands, Die Antwort zu Tower of Babel, Ultima VI, Death Knights of Krynn, Captive 74

**Videospieltips**

Valis II	76
Sokoban/Boxxle	76
Magical Hat	76
Parodius	77
E-Swat	77
Exitebike	77
Puzzle Road	78
Godzilla	78
Bugs Bunny	78
Parasol Stars	78
Cyber Core	78
Wonderboy	78
Gargoyle's Quest	78
Rabio Lepus	79
Final Match Tennis	79
Moonwalker	80
Rainbow Islands	80
Gaiares	80
Pilotwings	80

**Clue Book**

Eye of the Beholder, Teil II 82

**Titelthemen**



# DIE WERTUNGEN

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

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

## Grafik, Sound und Wertung

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

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

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

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

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

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

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

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

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

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

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark	
<b>MS-DOS 39%</b>	<b>AMIGA 39%</b>
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
<b>ATARI ST 39%</b>	<b>C 64</b>
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

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

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

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

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



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



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

## Wanted: Spiele-Steckbrief

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

## Gurken und Medaillen

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

## Softwareliebende

Momentan spielt...

### ...Michael Hengst

Jetfighter II (MS-DOS), PP Hammer (Amiga), Chuck Yeager 2 (MS-DOS)

### ...Martin Gaksch

Wardner (Mega Drive), Solomons Club (Game Boy), GG Shinobi (Game Gear)

### ...Heinrich Lenhardt

Logical (Amiga), Pirates (MS-DOS), Mini Putt (Game Boy)

### ...Anatol Locker

Jetfighter II (MS-DOS), Solomons Club (Game Boy), Toki (Amiga)

### ...Volker Weitz

Bandit Kings (Amiga), Jetfighter II (MS-DOS), Mickey Mouse II (Game Boy)

### ...Winnie Forster

Bandit Kings (Amiga), Harmony (Game Boy), Wardner (Mega Drive)



Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64 Disk.
*NAM *1965-1975* (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Armour-Geddon (dt.)	59,95	V.mö.	-	-
Back to the Future 3 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Bane of the Cosmic Forge (1 MB)	89,95	-	89,95	-
Blue Max - Aces of war	72,95	*74,95	79,95	-
Brat	59,95	59,95	-	-
Buck Rogers (dt.)	89,95	-	89,95	-
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	52,95	59,95	39,95
Cadaver (dt.)	66,95	66,95	-	-
Centurion - Defender of Rome (dt.)	59,95	-	74,95	-
Champions of Krynn (dt.) Amiga 1 MB	66,95	-	72,95	59,95
Chaos strikes back (dt.) Amiga 1 MB	64,95	59,95 (engl.)	-	-
Chuck Rock (dt.)	59,95	59,95	-	-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72,95	72,95	72,95	59,95
Death Knights of Krynn	V. mö.	-	72,95	59,95
Drachen von Laas (dt.)	64,95	64,95	64,95	-
Dragon Wars (dt.)	69,95	-	74,95	44,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	69,95	-	-
Elite Plus (dt.)	-	-	89,95	-
Eye of the Beholder	74,95	-	74,95	-
F-15 Strike Eagle II	Vorb. mögl.!	-	79,95	-
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	84,95	54,95
Gods (dt.)	59,95	59,95	-	-
Great Courts 2 (dt.)	66,95	66,95	V.mö.	-
Hero Quest (Gremlin)	59,95	59,95	69,95	-
Hillstreet Blues (dt.)	59,95	59,95	59,95	-
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24,95	24,95	-	-
Kick Off 2 (dt.)	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34,95	34,95	-	-
King's Quest 5	Vorb. mögl.	-	87,95	VGA 99,-
Last Ninja 3 (dt.)	V. mö.	V. mö.	-	39,95
Legend of Faerghail (dt.)	66,95	66,95	74,95	-
Lemmings (dt.)	59,95	59,95	89,95	-
Links (dt.)	-	-	84,95	-
Links Bountiful o. Firestone Course a.	-	-	36,95	-
M1 Tank Platoon (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Mig-29 (dt.)	76,95	76,95	76,95	-
PGA Tour Golf (dt.)	59,95	-	69,95	-
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-	-
Pool of Radiance (dt.) Amiga 1 MB	69,95	-	69,95	59,95
Power Monger (dt.)	69,95	69,95	V.m.-	-
Power Monger Data Diskette (dt.)	39,95	39,95	-	-
Predator 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	79,95	79,95	89,95	-
Red Baron (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!	-	84,95	-
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!	-	94,95	-
Sim City & Populous (dt.)	74,95	74,95	74,95	-
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Speedball 2 (dt.)	64,95	64,95	-	-
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
SWIV (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-
The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	74,95	VGA 89,-
Trans World (dt.)	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Ultima 6	Vorb. mögl.!	-	79,95	59,95
Warlords (Amiga 1 MB)	66,95	-	66,95	-
Wing Commander	V.mö.	-	74,95	-
Wing Commander Secret Missions	-	-	36,95	-
Wing Com. Mission Disk. 1 + 2 je	-	-	39,95	-
Wonderland (1 MB) (dt.)	72,95	72,95	87,95	-

\* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar  
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze. Vorbestellung möglich  
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) .....	89,-
2. Laufwerk 3,5" f. Amiga .....	169,-
Sound Blaster (dt.) .....	349,-
Adlib Musik-Karte (dt.) .....	249,-
Roland LAPC-1 Sound-Karte .....	990,-
Sierra Aktion - Limitierte Auflage! Code-Name: Iceman, Conq. of Camelot und Colonel's Bequest zus. f. Amiga .....	99,-

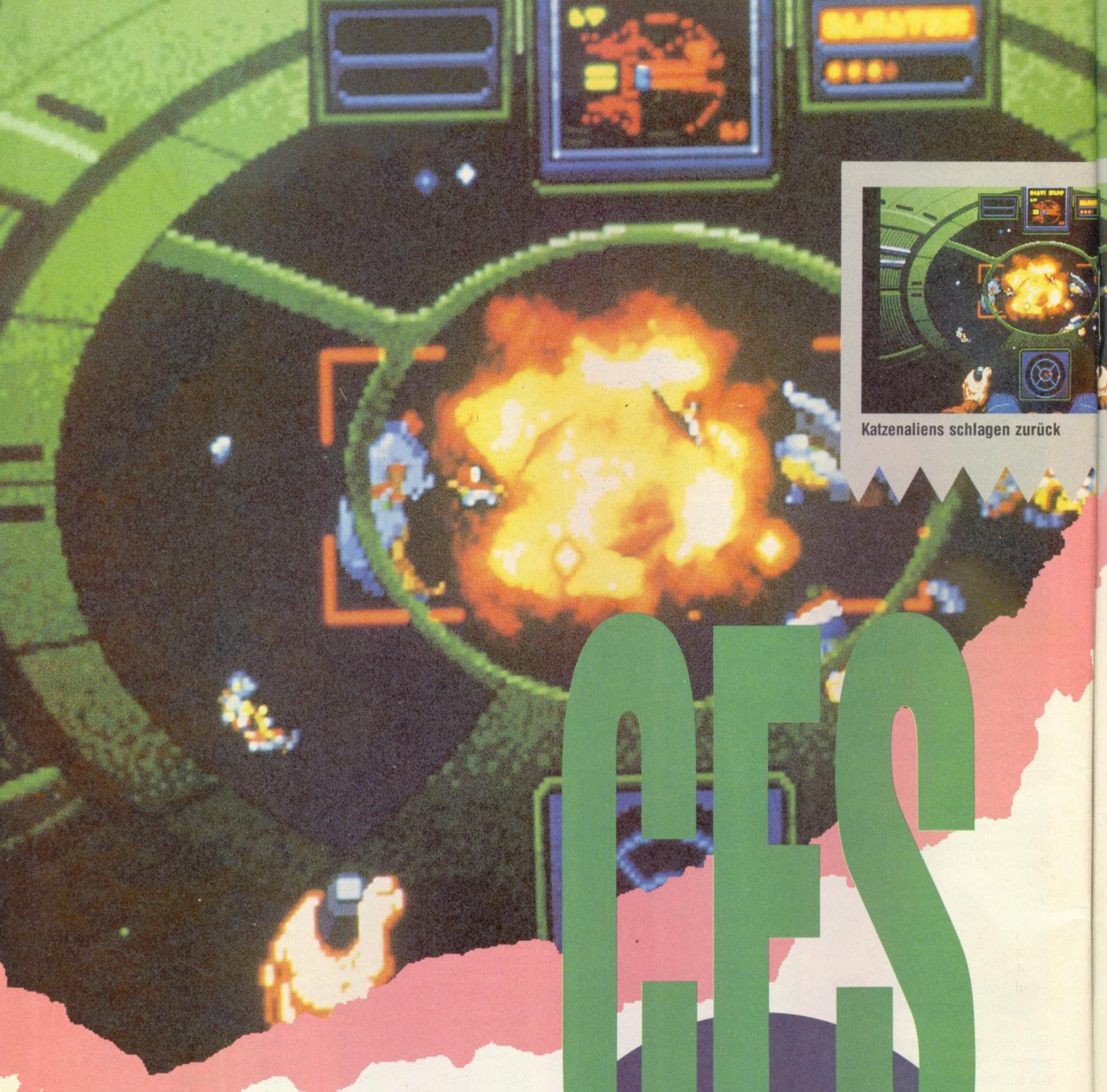
Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.  
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).  
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631



Katzenaliens schlagen zurück

■ Haarscharf zum Redaktionsschluß erreichte uns ein Fax mit den schönsten Neuheiten der CES-Messe aus Chicago — Martin und Michael haben die vielversprechendsten zusammengestellt.

# CES

## MESSE

### Telegramm





B.O.T.S.: Roboterduelle für die Spielhalle



Die neuen Abenteuer des Mächtegernpiraten Guybrush Threepwood in "Monkey Islands II" sind fast fertig

## Software satt: Mega Drive

Sega hatte nach Nintendo den zweitgrößten Stand aller Spielefirmen. Das heißersehnte CD-ROM wurde zwar nicht vorgestellt, dafür gab es jede Menge interessanter neuer Spiele zu sehen. Den besten Eindruck machten die zahlreichen Walt-Disney-Spiele. Grafisch absolut gigantisch präsentierte sich die Donald-Duck-Umsetzung "Quak Shot". Nicht minder anziehend wirkte der Mickey-Mouse-Nachfolger "Fantasia".

An der Rollenspielfront darf man sich auf "Phantasy Star III" und insbesondere auf "Shining in the Darkness" freuen. Letzteres verblüffte mit sensationeller Grafik und schmucker Benutzerführung. Außerdem gesichtet: "Golden Axe II", "Rolling Thunder II", "Pac Mania", "Road Blasters", "Ms. Pac-Man", zwei Eishockeyspiele (besonders "NHL Hockey" von Electronic Arts machte einen super Eindruck), "Turrican", "Toe Jam & Earl", "Spider-Man", "Mercs" und "Pit Fighter".

## Startschuß: Super Famicom in den USA

Mit viel Trara wurde auf der CES der Nachfolger des Nintendo Entertainment Systems eingeführt. In Japan als Super Famicom seit gut einem Jahr zu haben, wird es in den USA als "Super NES" in diesen Tagen in den Handel kommen. Nintendo plant, innerhalb von knapp sechs Monaten über zwei Millionen Grundgeräte zu verkaufen. Da der Preis mit ca.

200 Dollar relativ knapp kalkuliert wurde, wollte auf der Messe niemand widersprechen.

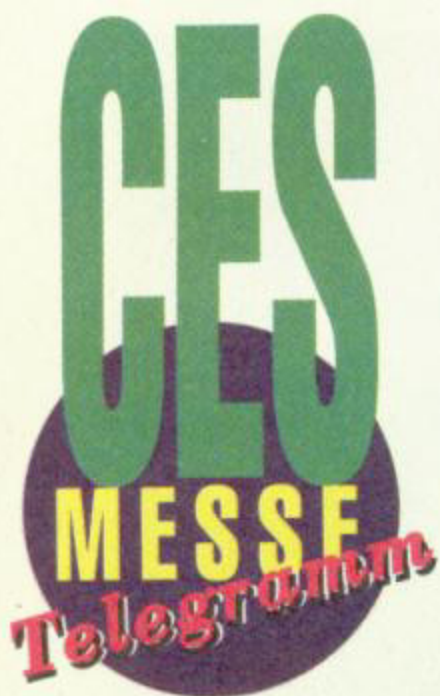
Auf der Softwareseite hat Nintendo selber neben den bereits bekannten Titeln nichts Neues gezeigt. "Zelda III" wurde lediglich für November '91 angekündigt. Andere Softwarefirmen waren da schon emsiger und präsentierten Vorabversionen ihrer Super-NES-Titel. Von Capcom gab's "Super Ghouls'n'Ghosts" (fantastisch) und "U.N. Squadron" (gut) zu sehen, Konami zeigte "Castlevania 4" (vielversprechend) und "Legend of the Mystical Ninja" (interessant), Acc-



Mehr Monster, mehr Muskeln, mehr MByte: Der Rollenspielhit "Phantasy Star II" steht kurz vor der Veröffentlichung.



3-D-Grafik in Perfektion ist bei "Strike Commander" zu sehen



laim kündigte "Smash TV" (prima Umsetzung) und Irem "Super R-Type" (extrem rucklig) an. Beinahe jede Firma, die für NES Spiele produziert (und das sind inzwischen rund 60 Hersteller), wird in Zukunft das Super NES unterstützen.

In Sachen Kompatibilität darf schon mal der Champagner kaltgestellt werden. Angeblich sind die Module fürs Super Famicom und Super NES prinzipiell kompatibel. Sie passen zwar nicht in den jeweils anderen Modulschacht, haben aber zumindest die gleiche Pin-Belegung. Ein preiswerter Adapter, der relativ schnell auf den Markt kommen müßte, dürfte Abhilfe schaffen.

Nintendo hat auf der Messe außerdem bekanntgegeben, daß sie in Zusammenarbeit mit Philips ein CD-ROM für das Super NES entwickeln. Veröffentlichungsdaten wurden allerdings nicht genannt.

## Piratennachschlag: Monkey Island II

Einer der raren Computerspiele-Highlights auf der CES (im Gegensatz zu der geballten Videospieleübermacht) war Monkey Islands II: "LeChuck's Revenge". Dem beliebten Adventuresystem wurden zum Start des neuen Programms ein paar weitere Features verpaßt. So gibt es jetzt z.B. Icons für jeden eingesammelten Gegenstand. Ebenfalls ordentlich "aufgebohrt" wur-

den die Grafiken (VGA erscheint zuerst, dann erst die EGA-Version), sowie der Sound. Besonderes Augenmerk legte Lucasfilm Games auf die Abstufungen der Schwierigkeitsgrade. Die drei Schwierigkeitsstufen (vom Einsteiger bis zum Profi) bieten jeweils andere Puzzles. Erscheinen soll das Piratenvergnügen für PCs noch Ende des Jahres '91 (auch komplett in Deutsch). Amiga- und ST-Besitzer müssen sich noch bis Ende März 1992 gedulden.

## Die magische Sieben: Ultima VII

Ein Feuerwerk der grafischen Superlative brannte Origin in einem extra angemieteten Kino für geladene Gäste ab. Leider war vom heißersehten Rollenspielhammer "Ultima VII: The Black Gate" nicht mehr als das, wenn auch sehr beeindruckende, Intro zu sehen. Laut Designer Richard Garriott werden bei Ultima VII einige Neuheiten eingebaut

(z.B. eine verbesserte Benutzeroberfläche, noch mehr Grafik und ein erweiterter Soundtrack). Dank der neuen Features wird das Rollenspielspektakel allerdings hohe Hardwareanforderungen stellen: Ohne Festplatte, EGA- oder VGA-Grafik, 286er PC mit mindestens 16 MHz sowie 2 MByte RAM für zusätzliche Sound- und Musikeffekte geht nichts.

Ultima-Veteranen müssen sich noch bis zum Herbst dieses Jahres gedulden. Für Amiga und ST sieht die Ultima-Zukunft düster aus: Für diese Computer sind keine Versionen geplant. Dafür sprach man bei Origin von einer "Ultima VI"-Fassung für das Super NES. Gerüchten zufolge soll das Mega Drive ebenfalls mit Ultima-Programmen versorgt werden.

## Mann trägt Hut: Indiana Jones 4

Während eine Falschmeldung über einen neuen Indiana-Jones-Kinofilm die andere

ballon und U-Boot den geheimen Schätzen des versunkenen Atlantis nähert, wird es noch ein Weilchen dauern. Indy 4 wird voraussichtlich komplett in Deutsch noch Ende des Jahres für den PC erscheinen.

## Frisches Katzenfutter: Wing Commander II

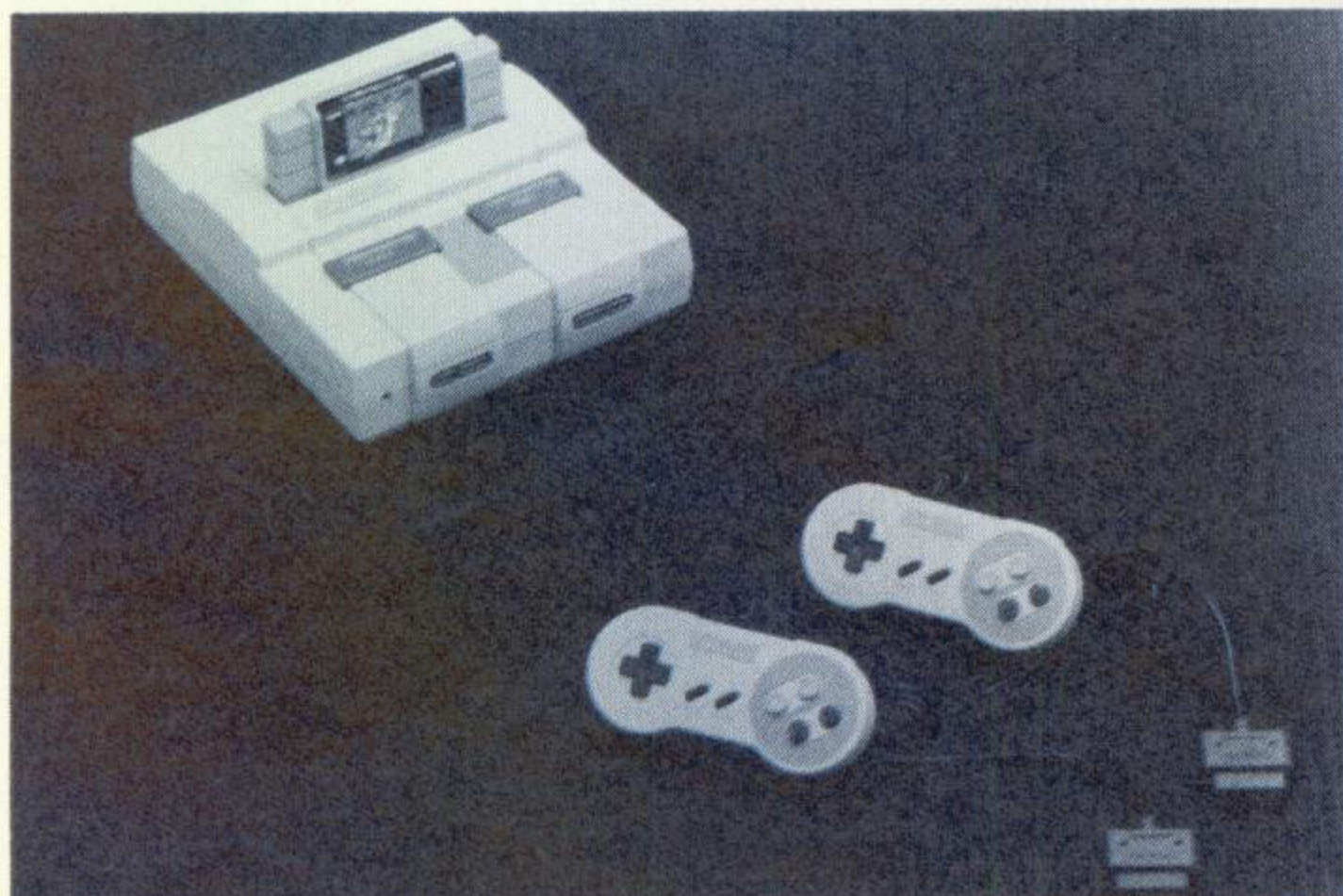
Chris Roberts präsentierte das Nachfolgespiel zum Actionknüller des Jahres 1990 wie Ultima VII im edlen Kinoumbiente. Weltraumhasen wird einiges bei "Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathis" geboten. Komplett neubearbeitete Raumschiffotypen (inklusive leichter Kreuzer, in denen Ihr auf verschiedene Bordpositionen umschalten könnt), warten ebenso wie neue Grafiken und ein völlig neues Soundsystem. Origin wird zu Wing Commander II ein besonderes "Speech Accessory Pack" für den Soundblaster anbieten. Glasklare Sprachausgabe beim Funkverkehr mit anderen Schiffen ist der Lohn der zusätzlichen Ausgabe. In den Läden wird die englische Version von Wing Commander II Ende Juli zu finden sein. Die komplett ins Deutsche übersetzte Fassung dauert noch ein klein wenig. Chris Roberts verriet außerdem, daß die Amiga-Version von Wing Commander I gerade in Arbeit sei, und daß eine Umsetzung fürs Super NES sowie für das Mega Drive ebenfalls geplant ist.

## Technikwunder: Strike Commander

Das wohl am meisten beachtete und heißeste Computerspiel der CES war "Strike Commander". Das auf einem riesigen Monitor laufende Demo zu Strike Commander war auf der Messe dicht von ungläubig staunenden und immer blässer werdenden Softwarekonkurrenten umlagert. Hier und da schnappte man ein: "Hast Du das gesehen?" oder "Wie bekommen die solche 3-D-Grafik hin?" auf. Eine derartige 3-D-Spielepracht hat es bislang noch nicht auf einem "normalen" Computer gegeben. Das furiose Gemisch aus Simulation und Actionspiel wurde von Chris "Wing Commander" Roberts in Szene gesetzt. Speziell für dieses Pro-



Das Intro von Ultima VII macht Appetit auf das endgültige Spiel



Gibt's jetzt in den USA zu kaufen: Das "Super NES"

jagt, basteln die Programmierer von Lucasfilm Games an dem Computerspiel zum nicht-existenten und laut Lucasfilm auch nicht erscheinenden Film: Das Grafik-Adventure "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ist im Anmarsch. Die erfolgreiche und vielversprechende Mixtur aus bösen Buben, mystischen Artefakten und dem bekannten Spielsystem machte schon auf der Messe einen famosen Eindruck. Ehe Indy die Rätsel lösen kann (immerhin soll das Adventure rund 200 verschiedene Räume enthalten und somit das umfangreichste seiner Art sein), und sich per Heißluft-

# HÄGAR



Der beliebteste Wikinger der Welt – Hägar der Schreckliche – ist jetzt bereit, Ihren Computer zu erobern ...

Helfen Sie ihm auf seiner Suche nach Beute rund um den Globus – und vergessen Sie nicht, seiner Frau Helga die richtigen Souvenirs mitzubringen!

Jetzt erhältlich für:

**AMIGA**

Demnächst auch für:

**C-64**

Vertrieb durch:

**KINGSOFT**

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:  
**ALLKAUF \* FOTO-ALLKAUF \* HORTEN \* KARSTADT \* VOBIS**

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

KINGSOFT GmbH  
Grüner Weg 29  
D-5100 Aachen  
Tel.: 02 41 / 15 20 51  
Fax: 02 41 / 15 20 54



gramm wurde bei Origin das sogenannte "Real Space"-System entwickelt. Dank dieses Systems werden Bitmap-Grafiken (beispielsweise Wing Commander) und Polygone (wie z.B. bei "Falcon F-16") zu einer komplexen Landschaftsstruktur nebst Flugzeugen, Panzern und Gebäuden zusammengebastelt. Ohne die nötige Rechengeschwindigkeit wird sich der Strike Commander (kommt Weihnachten '91) allerdings kaum vom digitalen Boden abheben. Ein 386er mit mindestens 20 Mhz, 2 MByte RAM, VGA-Grafik und Soundkarte ist hier das absolute Muß. Amiga- und ST-Besitzer werden auf Strike Commander verzichten müssen. Auf andere Computerversionen angesprochen, kam von Chris Roberts nur ein munteres Achselzucken und die Bemerkung "No chance!"

ga Drive jede Menge neuer Module. Einer der vielversprechendsten Titel aus dem Wust der Modulflut, ist der Sf-Rollenspieloldie "Starflight". Erfreulicherweise hat man sich bei der Umsetzung außerordentlich viel Mühe gegeben. So sind die Grafiken, der Sound und die Benutzerführung komplett neu gestaltet und für Segas 16-Bit-Konsole angepaßt worden.

Nicht minder gut wurde "NHL Hockey" vom Publikum aufgenommen. Leider steht noch nicht fest, ob NHL Hockey offiziell in Deutschland erscheint. Außerdem in der Pipeline: "Shadow of the Beast II", "Road Rash", Rings of Power", "Killing Game Show". Fürs Super NES wurden erste Versionen von "PGA Tour Golf" und einer Football-Simulation gezeigt.

### Offensiv: Turbo Grafx

Da die Turbo Grafx (so heißt die US-Version der PC-Engine) in den Staaten bislang nicht so recht eingeschlagen hat, holt

Bonk's Adventure bekannt) präsentiert. Auf den ersten Blick macht die Fortsetzung einen extrem guten und witzigen Eindruck. Zahlreiche Gags, viele versteckte Extras und eine schicke Grafik lassen auf einen würdigen zweiten Teil des abgedrehten Geschicklichkeitsspiels hoffen.

### Wild Bill spielt wieder: B.O.T.S.

Was macht der Boß einer Softwarefirma, wenn er Zuhause gerne spielt? Normalerweise geht Mann oder Frau ins Lager und nimmt sich ein paar Programme mit nach Hause. Nicht so Microprose-Chef Bill Stealey. Sein beliebtester Aufenthaltsort auf der CES war der neue Spieleautomat von Microprose: "B.O.T.S.". Hier dreht sich alles um knallharte Roboterduelle. In verschiedenen Spielstufen müssen mit einem Roboter Aufträge erfüllt werden. Mit zusätzlich eingeworfenem Kleingeld (oder erzielten Punkten) können Zusatzwaf-

nicht bekannt. Auf die Bemerkung, daß sich eine solche Maschine ja ganz gut im eigenen Heim machen würde, murmelte Wild Bill: "Von dem Ding steht nur eines bei jemandem zu Hause: bei mir!"

### Anstieg: Game Boy

Der rasante Aufstieg des Game Boys wird auch dieses Jahr weitergehen. Fast jedes NES-Spiel gibt's als Game-Boy-Version, die Neuerscheinungen kann man kaum mehr überblicken. Als Highlights auf der Messe haben sich u.a. "Kid Icarus of Myths and Monsters", "Metroid" und Super R.C.Pro-Am" von Nintendo sowie "Blades of Steel" und "Castlevania 2" von Konami herauskristallisiert.

### Krötenkeilerei: Battleloads

Vergeßt die Turtles: Forche Frösche, Hauptdarsteller im neuen Tradewest-Spiel "Battleloads" fürs NES, werden als neue Jugendidole gehandelt. Die Merchandising-Industrie hat schon zugeschlagen: Pünktlich zum Verkaufsstart gibt's T-Shirts, Kaffeetassen, Schlafanzüge und andere passende Accessoires.

Wenn sich der erste Eindruck bestätigt, könnte Battleloads eines der spielerisch und grafisch besten NES-Module des Jahres werden. Selbstredend, daß eine Game-Boy-Version schon unterwegs ist.

### Käufer knapp halten: Nintendo

Bislang hat Nintendo in den USA sechs Millionen Game Boys und 28 Millionen NES verkauft. Trotzdem ist im letzten halben Jahr der Markt der Spielmodule fast zusammengebrochen. Zu viele Titel kamen in zu hohen Stückzahlen in den Handel. Um die hohen Lagerbestände abzubauen, findet man jetzt sehr viele relativ neue Spiele als "Mid-Prize"-Titel für 20 Dollar in den Geschäften. Da Nintendo diesen Fehler beim Game Boy vermeiden will, werden neue Titel für Nintendos Handheld-System nur in relativ geringen Stückzahlen produziert. Die Folge: Gute Spiele sind schnurstracks ausverkauft.



Der Mann mit dem Hut ist wieder unterwegs: Statt im Kino gibt's Indy 4 jetzt als Computerspiel.

### Sportlich, sportlich: Electronic Arts

Bei Electronic Arts war man im echten Konsolenrausch. Während auf PCs außer "Earl Weaver Baseball 2" kein neues Computerspiel gezeigt wurde, über das wir nicht schon berichtet haben, gab's fürs Me-

NEC zur großen Preisoffensive aus. Das Grundgerät inklusiv einem Spiel ist ab sofort für unter 100 Dollar zu haben. Zudem wurde das CD-ROM auf knapp 300 Dollar herabgesetzt.

Als Messe-Highlight hat NEC zusammen mit Hudson Soft den Nachfolger zu "PC-Gengin" (in den USA als

fen, Schilde und Extraleben gekauft werden. Grafisch präsentiert sich B.O.T.S. wie schon der Vorläuferautomat "F-15 Strike Eagle II" in feiner 3-D-Grafik. In den amerikanischen Spielhallen wird B.O.T.S. noch Mitte dieses Jahres aufgestellt. Wann der Automat nach Deutschland kommt, ist noch

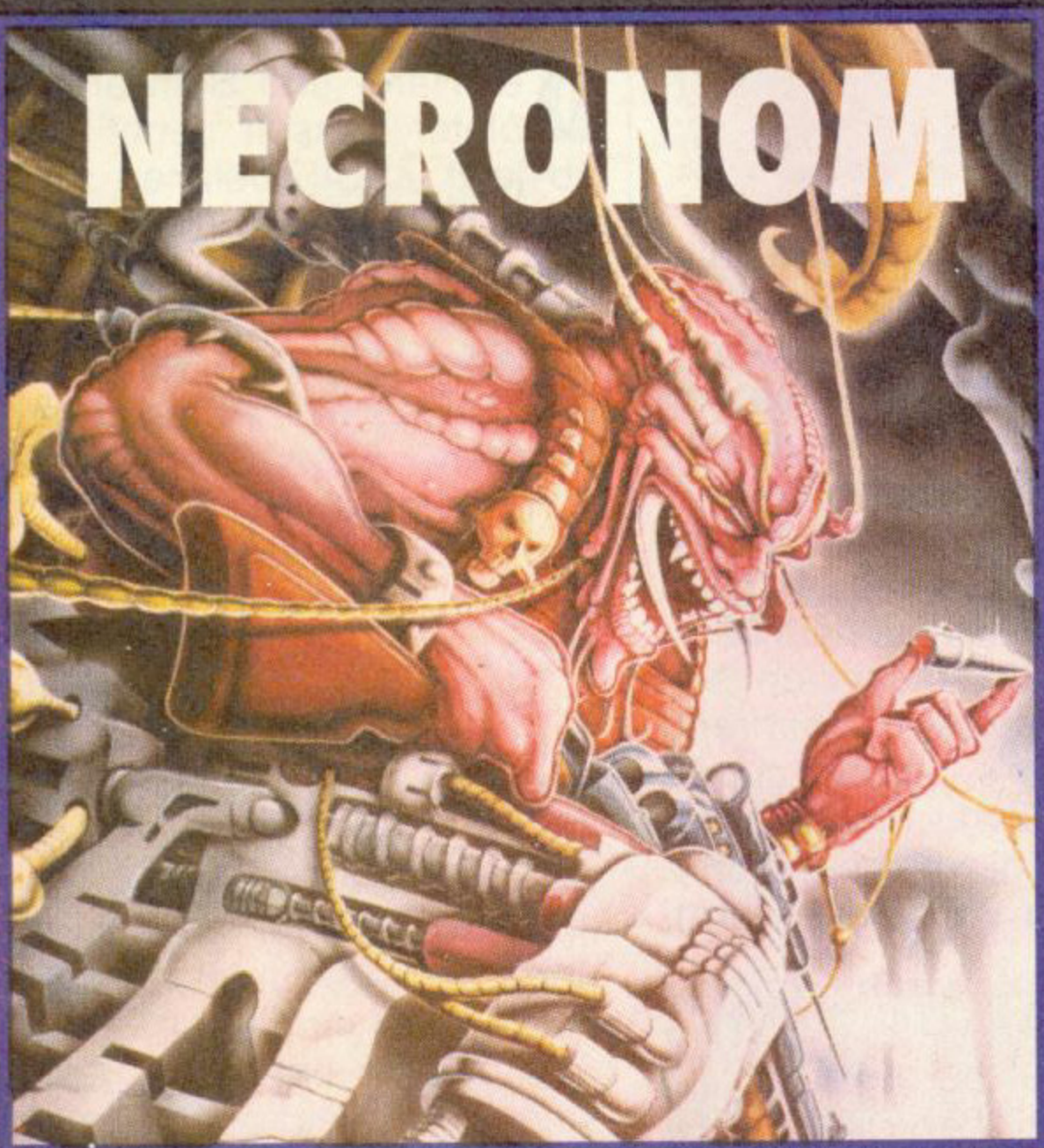
# TRADERS



Erhältlich für Amiga, Atari ST und PC Comp.  
(VGA, EGA, CGA, Hercules und unterst. ADLIB-  
Soundboard)

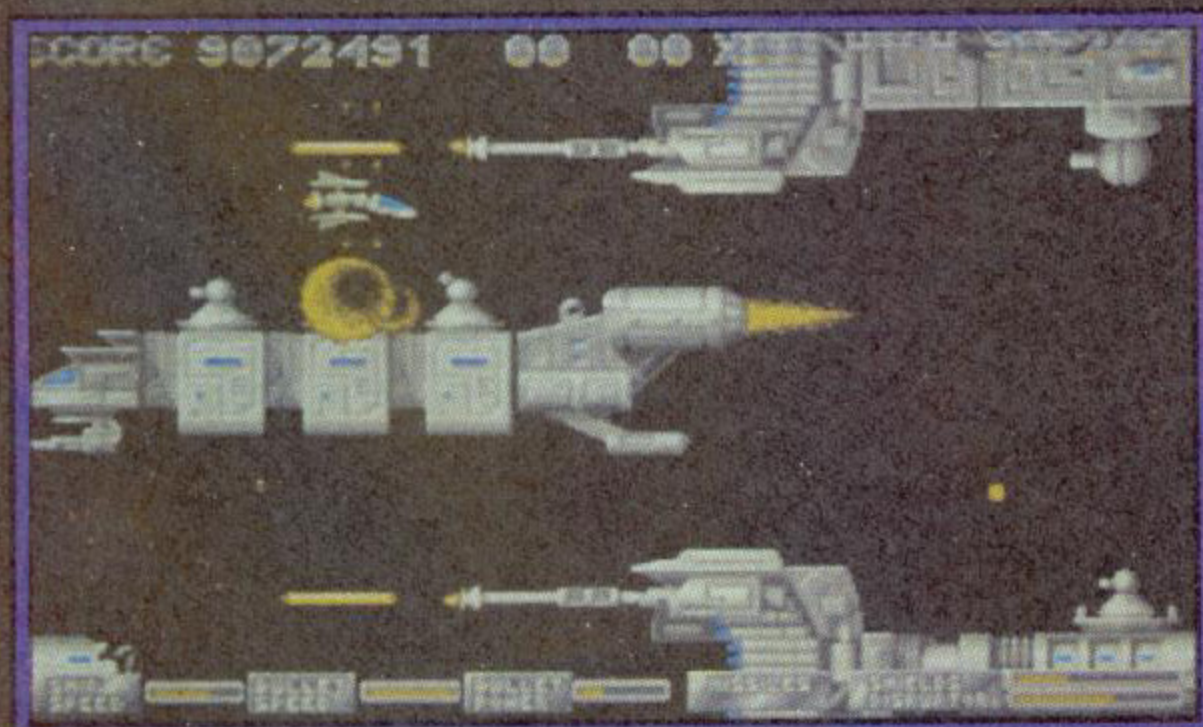
**TRADERS** ein Action-  
Strategiespiel für  
gehobene Ansprüche.  
Bis zu 4 Spieler können  
gleichzeitig ihr Glück  
versuchen.

# NECRONOM



## DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

Jetzt erhältlich für AMIGA, C64 Diskund PC  
Comp. (VGA, EGA, CGA und Hercules)



**NECRONOM**  
Für AMIGA erhältlich.



Alle Programme natürlich in Deutsch  
und mit deutscher Anleitung

**Linel**

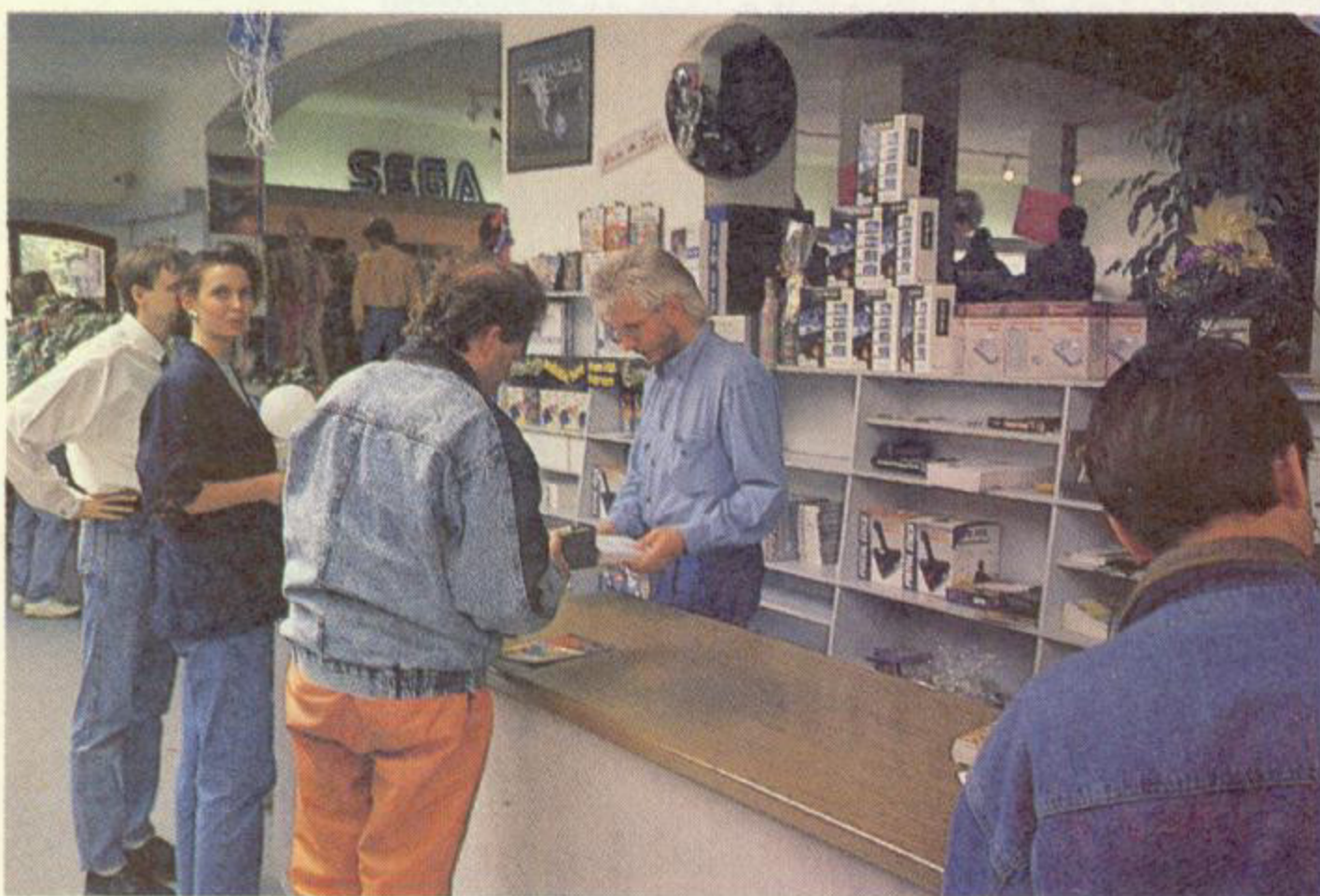
LINEL  
PRESENTS

IM VERTRIEB VON:  
RUSHWARE  
Bruchweg 128-132  
D-4044 Kaarst  
Tel.:02101 6070

## Korona geht ins fünfte Jahr



Jung und alt: In der Konsolenecke gibt's keinen Generationskonflikt



Pläßmann (hinter der Theke) legt Wert auf faire Behandlung der Kunden.

Wo gefeiert wird, da laß Dich nieder..." oder so ähnlich lautete die Parole der Jubiläumsfeier des Gütersloher Softwarehändlers Koronasoft. Fünf Jahre plagt sich Korona-Boss Pläßmann nun schon mit ausgefallenen Kundenwünschen, Anfragen und Reklamationen. In der Softwareszene ist Pläßmann bereits eine ganze Weile länger am werkeln, demzufolge tummelten sich in den Räumen seines Geschäftes nicht nur Video- und Computerspieler jedes Alters, sondern auch eine ganze Menge bekannter Gesichter. Die Spieler standen bei diesem feierlichen Anlaß jedoch ganz klar im Vordergrund: In der Konsolenecke traten Bildschirm-Bleifüße zum "Super Monaco"-Wettbewerb an, die Computer wiederum waren den ganzen Tag von "Lemmings" und "Klax"-Fans belegt.

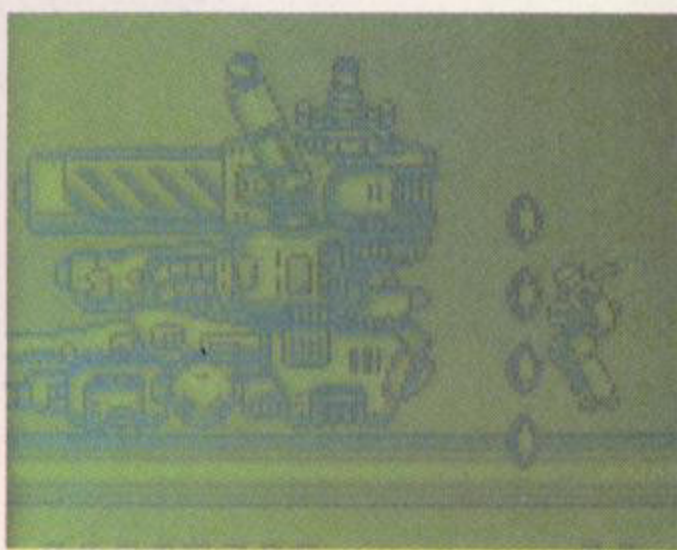
Die Besten der Spieler erhielten Warengutscheine, die

jedoch bis zum Ende der Feier meist schon in Software angelegt waren. Die Räumlichkeiten waren für ausgiebige Feiern wie geschaffen: Auch an normalen Geschäftstagen gibt es genügend Sitzgelegenheiten für den erschöpften Spielekäufer, alle aktuellen Softwaremagazine liegen zur Kaufberatung bereit und Wunschtitel darf man vor dem Erwerb gemütlich anspielen. Das Fachgeschäft als Kommunikationszentrum für jung und alt, schwebt Pläßmann vor, der dabei aber auch augenzwinkernd auf den geschäftlichen Nutzen verweist: "Wenn die Kunden bei einer Tasse Kaffee über Neuerscheinungen und Spitzentiteln plaudern, wird Kaufberatung überflüssig." Was natürlich nicht heißen soll, daß Pläßmann nach der Anschaffung von Stühlen, Tischen und Getränkeautomaten seine gesamte Belegschaft nach Hause schickte. Nach wie vor findet jede Beschwerde ein offe-

nes Ohr und jeder Kunde sein persönliches Wunschspiel. Vergeblich suchen wird er nur Videospiele und Schallplatten, die bis vor kurzem ebenfalls von Koronasoft verkauft wurden. Seit Anfang des Monats ist Schluß damit, VHS-Freaks konnten sich jedoch noch ein paar Tage lang den ein oder anderen Film zum Spottpreis vom Krabbeltisch fischen. Ebenfalls gestorben ist nun auch der Schneider CPC-Computer, der von Koronasoft bis heute mit aktueller Software versorgt wurde. Wer schnell zugreift, kann vielleicht auch hier noch das ein oder andere Schnäppchen machen. Auf dem Videospielektor bleibt jedoch alles beim alten: Offizielle Module gibt's in rauen Mengen und für alle gängigen Systeme, Grauimporte dafür überhaupt nicht. Trotzdem ist Koronasoftware bei den Kids scheinbar sehr beliebt — ein ungeschickter Ladendieb rannte den Koronasoft-Angestellten vor unseren Augen in die Arme. *wi*

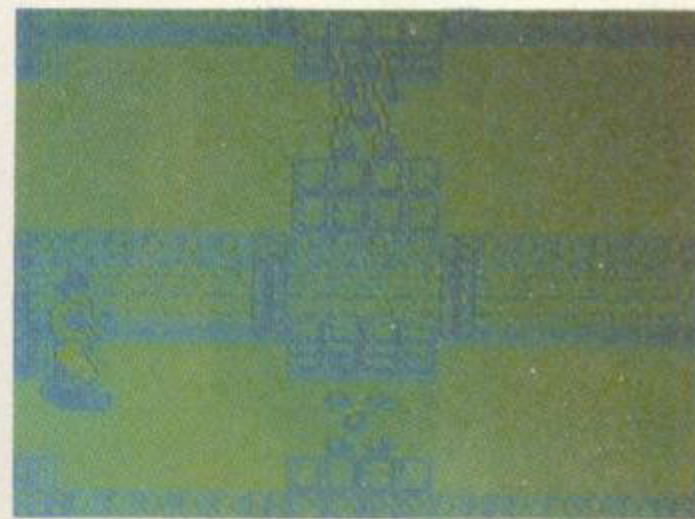
## Baller-nachwuchs

Brandheiß: Tecmo und Jaleco, renommierte Spielhersteller für alle Nintendo-Konsolen arbeiten momentan beide an jeweils einem Actionspiel für den Game-Boy. Wir hatten die Gelegenheit, die Titel, die bereits in den nächsten Wochen offiziell auf dem deutschen Markt erscheinen sollen, anzuspüren. Während sich Jaleco's "Battle Unit" stark an "Burai Fighter" von Taito anlehnt (fliegen, springen, laufen und viel ballern),



"Battle Unit" und das Endmonster

gibt's das Spielprinzip von "Fortified Zone" zwar schon für alle anderen gängigen Systeme, nicht jedoch für den Game Boy. "Rambo"-ähnlich sieht man seine Spielfigur (sehr weiblich und sehr bewaff-



"Rambo" läßt grüßen: "F. Zone"

net) durch das Raum- und Gängelabyrinth eines Gefangenelagers laufen.

Alles, was sich rührt, darf abgeballert werden, viele Fallen und einige Extras lockern das Actioneinerlei jedoch auf. Sowohl Battle Unit als auch Tecmos Fortified Zone machten einen passablen Eindruck. Ob die Baller-Newcomer am Thron etablierter Titel wie "Paradius" und "R-Type" rütteln können, erfahrt Ihr in den nächsten Monaten durch einen ausführlichen Test. *wi*

## Nintendo-Zeitalter

Der Hard- und Softwareanbieter Nexsoft nennt sich ab jetzt ASCII, beliefert aber weiterhin NES- und Game-Boy-Besitzer mit nützlichem Zubehör und interessanter Software. Vor allem der Game Boy hat es den Amerikanern angetan: Eine Tragetasche ("Portable Carry-all": modisch und stabil für Game Boy, fünf Module, Link-Kabel und Kopfhörer), sowie ein "Showcase" für die eigenen vier Wände, in dem 16 Module (ohne Verpackung) Platz finden, werden über ASCII vertrieben. Für das NES gibt es ein recht protziges Joyboard, den "Dominador", der via Infrared jeglichem Kabelsalat entgegenwirkt.

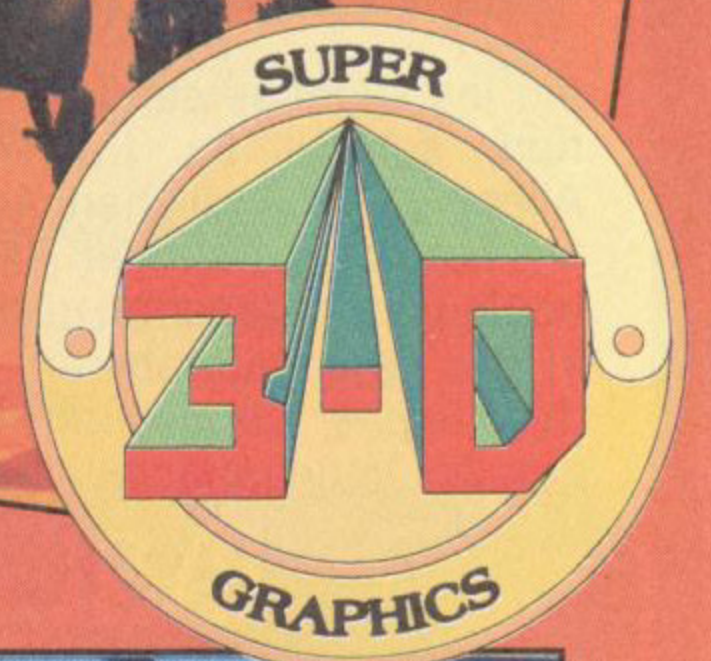
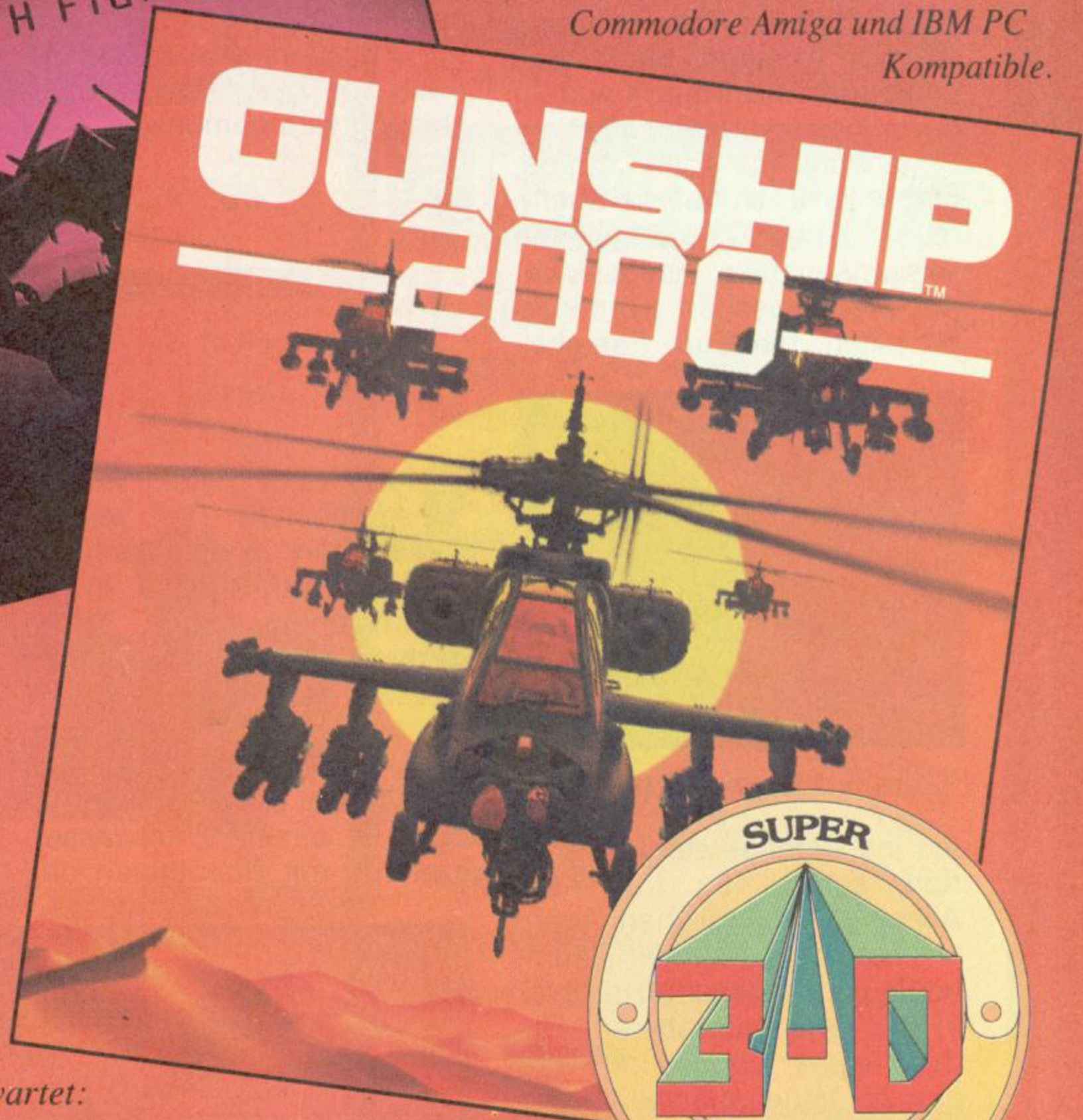
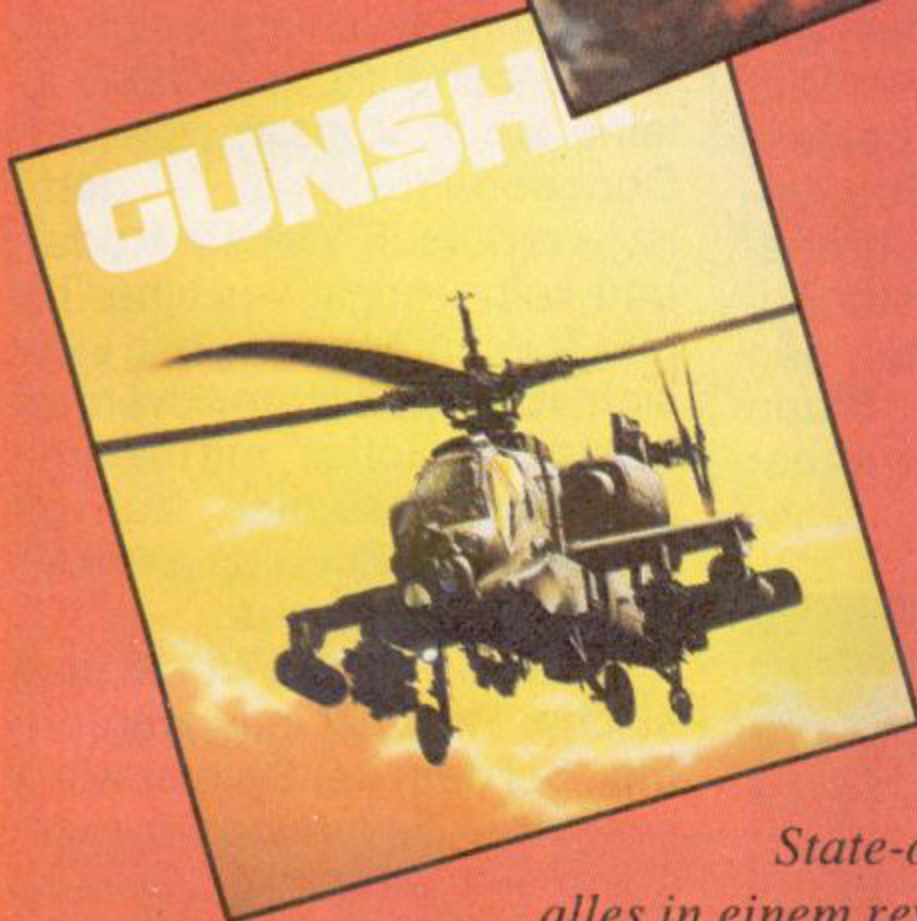
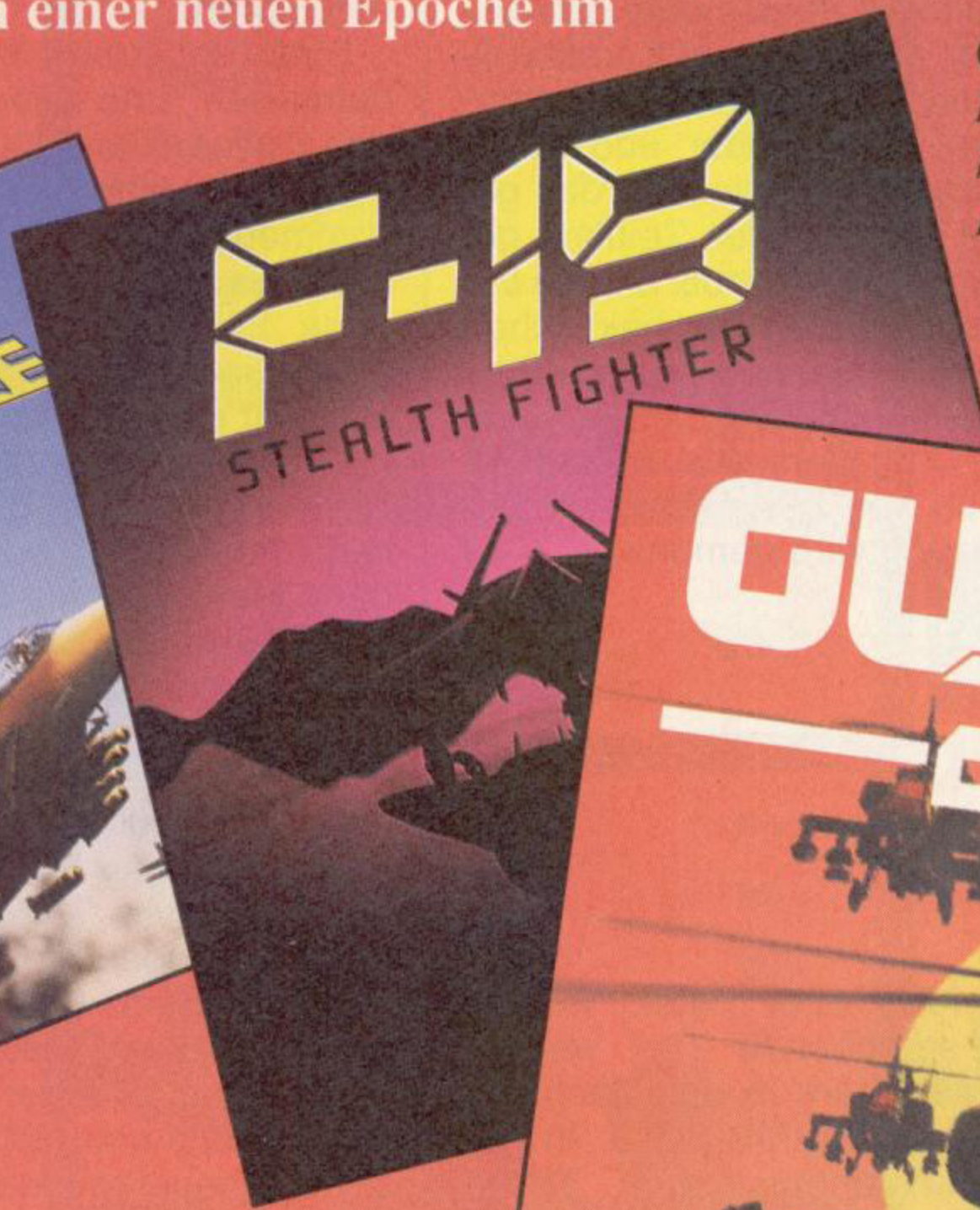
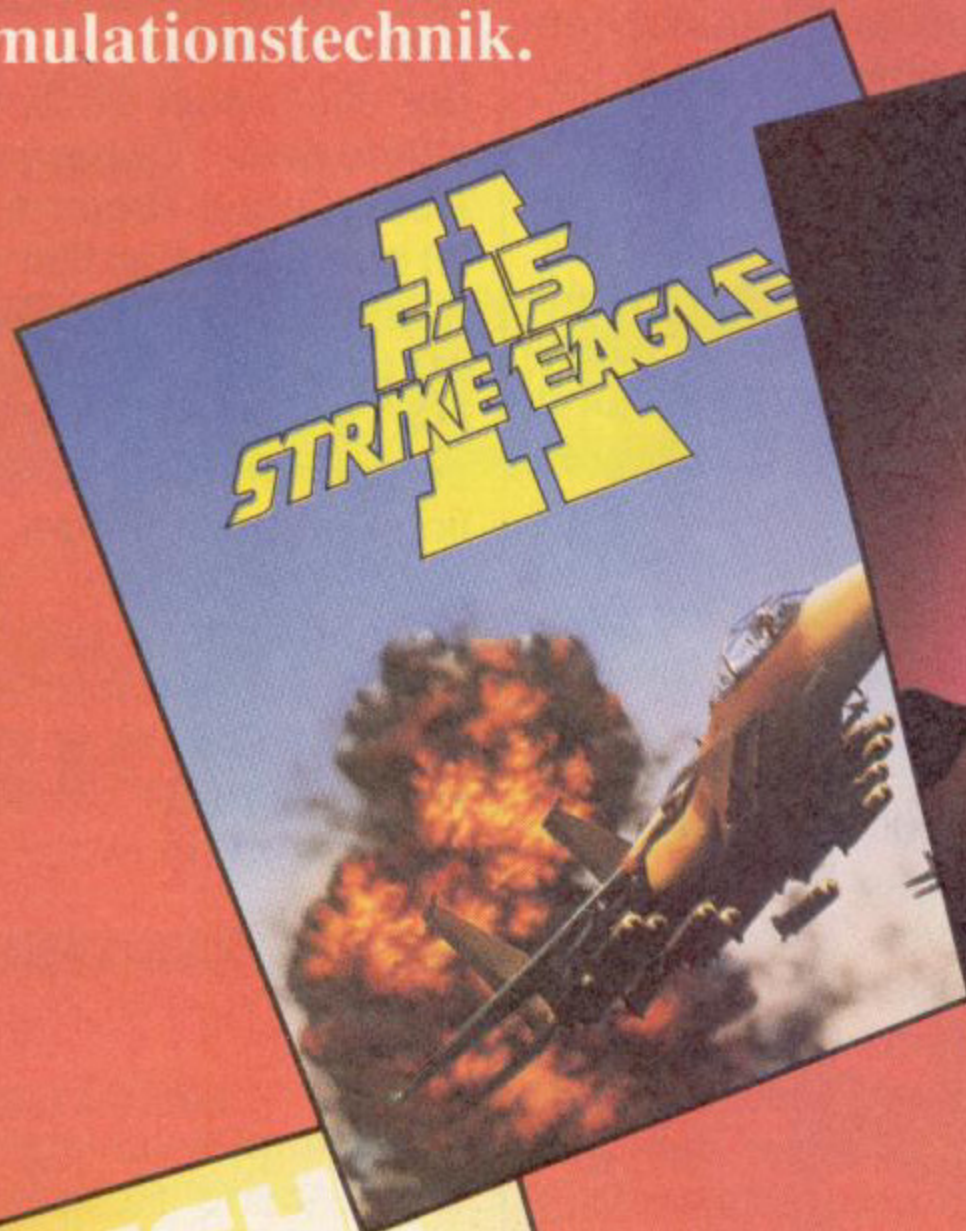
Außerdem hat ASCII/Nexsoft sein Softwareangebot kräftig ausgebaut: Sowohl der Action/Strategie-Mix "Cyrad", als auch auch der tierische Geschicklichkeitsspaß "Penguin Wars", sind via Link-Kabel für zwei Spieler gleichzeitig spielbar. Der neben "Ishido" interessanteste Artikel im ASCII-Programm dürfte das Edelrollenspiel "Doomsayer: A Hero's Crusade" sein. Die Entwickler haben mit den NES-Versionen von zwei Teilen der "Wizadry"-Saga schon einschlägige Erfahrung gesammelt und versprechen mit ihrem ersten Ga-

# Der Anbruch einer neuen Epoche...

Die Operation Wüstensturm markierte den Anbruch einer neuen Ära der Kampftechnologie: Hi-Tech-Flugzeuge verkörpern eine unbezwingbare militärische Macht. MicroProse hält Schritt mit dieser neuen Entwicklung - Gunship 2000 kennzeichnet den Anbruch einer neuen Epoche im Bereich der Simulationstechnik.

*Gunship 2000 - weltweit die einzige Multi-Hubschrauber, 3-D-Konfliktsimulation - kommt demnächst für IBM PC und Kompatible heraus.*

*F19 Stealth Fighter, F15-II und Gunship gibt es schon jetzt für Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatible.*



*Gunship 2000 kombiniert alle Funktionen und Merkmale, die der Experte von einer*

*State-of-the-art-Simulation erwartet: alles in einem revolutionären Softwarepaket.*



### Mehrfach-Waffensystem - in Ihrer Kontrolle

Kommandieren Sie ein Geschwader mit fünf Hubschraubern. Wählen Sie unter Apaches, Cobras, Black Hawks, Longbows und anderen aus.



### 3-D-Grafik, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat

Verbesserte Super-3-D-Grafik erzeugt ein realistisches Gelände, das beim Flug in geringer Höhe unwahrscheinlich detailliert erscheint. Verschiedene Ansichten der Action, innerhalb und außerhalb des Cockpit.



### Szenarien aus der Tagespresse

Einsätze in Mitteleuropa und im Persischen Golf. Möglichkeit, eigene Missionen zu entwerfen, zu überarbeiten und zu speichern.



### Non-Stop-Action und Herausforderungen am laufenden Band

Mannschaftsmitglieder mit individuellen Talenten und Fähigkeiten, die sich mit der Zeit verbessern. Feldzug-Option.

**MICRO PROSE**™  
SIMULATION • SOFTWARE

me-Boy-Rollenspiel selbst gestandene Klassiker wie z.B. "Final Fight" aus dem Feld zu schlagen. "Faria" für das NES zielt in die gleiche Richtung: Rätsel, Action- und Rollenspielelemente verbinden sich zu einem Fantasy-Spiel japanischer Prägung. wi

## Alarm im Weltraum

Bei On-Line Entertainment aus England bricht das Chaos in Andromeda aus. In dem neuen Science-fiction-Rollenspiel für den Amiga, macht Ihr Euch auf die Suche nach einem verschollenen Wissenschaftler. Ausgestattet mit elektronischen Körperimplantaten, die Eure Fähigkeiten



"Chaos in Andromeda" (Amiga)

ins Uferlose steigern können, schlagt Ihr Euch mit Aliens und feindlichen Agenten herum. Bis zu vier Raumhelden und Androiden dürft Ihr in die Party aufnehmen. Die detailreiche Landschaft wird aus der Vogelperspektive dargestellt. vw

## Aufgeblasen

Eine Handvoll ehemaliger Thalion-Mitarbeiter versucht nun auf eigene Faust qualitativ hochwertige Computerspiele unter das Volk zu bringen. Im neugegründeten Eclipse-Team befindet sich unter anderem auch Mark Rosocha, der bereits mit "Wings of Death" einen hervorragenden 16-Bit-Knaller schuf. Geballert wird im ersten Eclipse-Spiel jedoch überhaupt nicht: "Monster Business" verspricht trotz recht biederer Grafik nächtelangen Geschicklichkeitsspaß. Allein oder zu zweit macht sich der Spieler auf, mit allerlei Hindernissen gespickte Räume von jeglicher Feindbewegung

zu befreien. Mit einer Pumpe werden umherwuselnde Tiere angepickst und — man kennt's vom Klassiker "Dig Dug" — aufgeblasen. Werden die hinwegschwebenden "Ballongegner" darüber hinaus flink angeschupst, räumen sie vielleicht auch noch den ein oder anderen, noch unbehelligten Feind von den Plattformen. Fließbänder und Leiter würzen das Spielfeld, das gegen ein strenges Zeitlimit geräumt werden muß, allerlei Extras belohnen die hektischen Bemühungen. Monster Business erscheint in diesen Tagen für C 64, Amiga und Atari ST. Auch von einer Konsolenumsetzung wird gemunkelt... wi

## Domark dreht auf

Gleich drei neue, vielversprechende Titel werden von Domark in den nächsten Monaten veröffentlicht: In der Automatenumsetzung Thunderjaws stürmt Ihr allein oder zu zweit das Hauptquartier einer verrückten Wissenschaftlerin. Jeder Level besteht aus zwei Teilen: Zuerst schlagt Ihr Euch in einem Unterwasser-szenario mit Robothaien und



Wo fliegt der Ball? "R.B.I.2 Baseball" (Amiga)

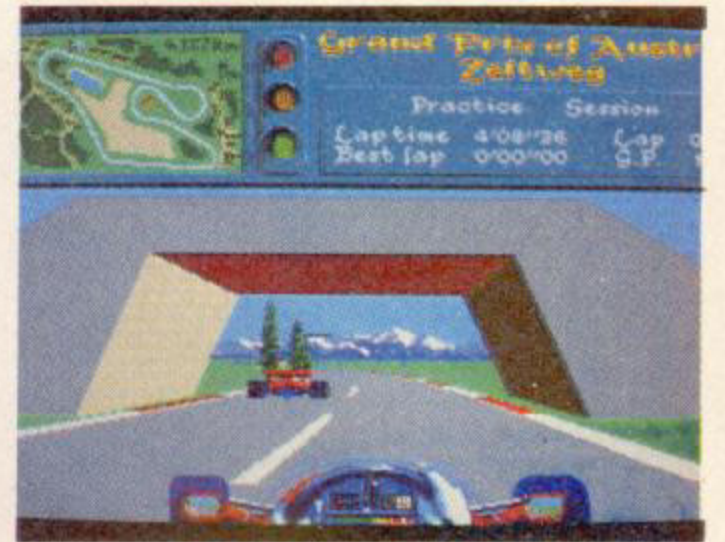


Stahlhaie in "Thunderjaws" (C 64)

Cyborgs, bevor Ihr in einem Überwasserabschnitt den Weg freiräumt. Acht-Wege-Scrolling, intelligente Feindformationen und jede Menge Extrawaffen sorgen für Ballerspaß. Amiga-, Atari ST- und C-64-Besitzer dürfen im Sommer untertauchen.

Eine Einführung in die Geheimnisse und Regelmysterien des amerikanischen Volkssports Nummer eins, bekommen wir mit R.B.I.2 Baseball. Aus 26 Profiteams mit jeweils 24 Spielern sucht Ihr Euch die Wunschmannschaft aus. Auf einer Übersichtskarte legt Ihr die Positionen und Spieltaktiken Eurer Ballprügler fest, mit dem Joystick wird dann jeder einzelne Spieler in den Einsatz geführt. Das Exotenspiel erscheint in diesem Monat für alle Systeme.

Das Programmiererteam Simis arbeitet mit Hochdruck an MIG-29M Super Fulcrum. Der Nachfolger von "MIG-29" veröhnt mit überarbeiteter Grafik, besserem Flugverhalten und aktueller Instrumentierung. Damit Besitzer des Vorläuferprogramms nicht vor Wut in den Steuerknüppel beißen, gibt's von Domark im September ein spezielles Upgrade-Programm: Damit könnt Ihr Eure russische Mühle auf den neuesten technischen Stand bringen und eine Menge neuer Missionen fliegen. vw



Mit "Vroom" zu Meisterehren

der allein oder zu zweit gegen zahlreiche Computergegner. Realistische Reifenabnutzung ist ebenso in das Rennengeschehen eingebaut wie Benzinverbrauch und Motorverschleiß. Hartgesottene Profis wählen zwischen zwei, unterschiedlich abgestimmten, Sechsgangschaltungen, Amateure begnügen sich mit der Automatik. In der nächsten Ausgabe der POWER PLAY werden wir die Atari-ST-Version auf PS und Hubraum testen. vw

## Götterspeise

Fast immer schlagen sich gestandene Rollenspieler alleine durch Monsterleiber und Dungeon-Finsternis — damit ist jetzt Schluß. Wer ein Modem und keine Angst vor einer hohen Telefonrechnung hat, kann sich im Multiuser-Adventure "Stadt der Götter" mit maximal 15 Gleichgesinnten auf die Jagd nach Schatz, Punkten und Ruhm begeben.

Stadt der Götter ist ein klassischer Rollenspiel/Adventure-mix, bei dem der Spieler wie in seligen Textadventurezeiten seine Befehle in den Computer tippt (Text/Befehle wahlweise deutsch/englisch). Doch jetzt kommen die anderen ins Spiel: Man kann nicht nur mit jedem Mitspieler ein Schwätzchen halten, sondern sich Äxte aufs digitale Haupt hauen, des anderen Schätze plündern, gemeinsam den Göttern opfern, im Kollektiv Mumien besiegen etc. Das erweist sich als gelungener Komponente: Sitzt man wieder alleine vor einem Rollenspiel, sehnt man sich in die Stadt der Götter zurück. Bei einem Probestündchen fanden wir die Stadt der Götter witzig.

Zum technischen Firlefanz: Die Telefonnummer ist 0209/41023 (1200 Baud, 8 Bits, No Parity, 1 Stop-Bit); ein Viertelstündchen kann man sich den Betrieb mit dem Paßwort "Gast" ansehen. Wer mehr will, sollte ein Account eröffnen. al

## Gib Gas

Die französische Firma Lankhor schickt mit Vroom eine Simulation ins Rennen, die das Zeug hat unter die ersten Plätze zu fahren. Sechs 3-D-Rennstrecken gilt es auf der Jagd nach Meisterschaftspunkten zu bezwingen. Ihr fahrt entwe-



# GALAXY

Pal/RGB Konsole	299,-
Fastest One	99,-
Wardner	99,-
Abrahams Battle Tank	129,-
Marvel Land	99,-
Secrets of Sega Genesis (Buch)	29,-
Wrestle War	99,-
Arcs Odyssey	99,-
Zero Wing	99,-
Air-Busters	119,-

## SEGA MEGA DRIVE

Sonic the Hedgehog (Juli)	99,-
Adv. Mil. Simulator	129,-

Armour Geddon	69,-/69,-
Eye of the Beholder	79,-/-
Centurion Def. of Rome	69,-/-
Turrican II	69,-/69,-
Crystals of Arborea	69,-/-
Secret o. Monk. Island	79,-/79,-
Winning Tactics	24,-/24,-
Sim City Architecture	45,-/-
Lemmings	69,-/69,-
Midwinter II	85,-/85,-

## AMIGA ATARI ST

F15 Strike Eagle II	89,-/-
3D Construction Kit	149,-/109,-
Railroad Tycoon	89,-/-

Konsole	299,-
Accu Pack	89,-
Wall of Berlin	65,-
Mickey Mouse	65,-

## SEGA GAME GEAR

GG Shinobi	65,-
------------	------

Final Match Tennis	99,-
PC Gengin II (Juli)	99,-
Adv. Island	99,-
Parasol Stars	99,-
Pal/RGB Konsole	299,-

## PC ENGINE

Power Eleven	99,-
--------------	------

F Zero	
Pilotwings	
Gadulin	
Battle Dodge Ball	

## SUPER FAMICOM

Super R-Type	
--------------	--

Bomberboy	65,-
Bubble Bobble	65,-
Choplifter II	65,-
4-Player Adaptor	79,-
F1 Spirit	65,-
Parodius	65,-
Contra	65,-
Chessmaster	49,-
Gremlins II	65,-

## GAMEBOY

Lightboy	59,-
Secret of Nintendo	
Gameboy (Buch)	29,-
WWF Superstars	69,-

Castles	79,-
3D Construction Kit	149,-
Battle Command	79,-
Heart of China	99,-
Lemmings	89,-
Jetfighter II	99,-
Wing Commander II (Juli)	
Secret Weapons of Luftwaffe (Juni)	
F 29 Retaliator	79,-

## IBM

Chuck Yeager Combat	79,-
Mario Andretti	69,-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn-Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca. 150 m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.

Händleranfragen erwünscht.

Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024

Inh. Plexus GmbH

# 089/7605151

## Plinganserstraße 26 • 8000 München 70

**Gummihüpfer Wizball gehört seit vier Jahren zu den absoluten Klassikern der Spielezeit. Der große Erfolg ließ die Programmierer von Sensible Software nicht ruhen: "Wizkid" ist im Anrollen.**



Legosteine, Wikingerschiffe und vorlaute Pinguine: Wizkid

# WIZKID

**M**it "Wizball" von Sensible Software erschien vor vier Jahren einer der Klassiker für den C 64. Die bizarre Geschichte des Zauberers und seiner Katze, die sich in zwei schwebende Bälle verwandeln, um in der schwarzweißen Welt der üblen Maus Zark aufzuräumen, war ein Hit auf den 8-Bit Maschinen. Dagegen war den Amiga- und ST-Umsetzungen, übrigens nicht von Sensible Software programmiert, nur ein mäßiger Erfolg beschieden.

"Wenn wir die Programmierung selber übernommen hätten, wären sicher ein paar neue Features in das Spiel eingebaut worden", meint John Hare, eine Hälfte des Sensible-Duos, "die Auftragsarbeit fanden wir trotzdem recht gut gelungen, leider fehlte das gewisse Etwas."

Das soll sich jetzt gründlich ändern: "Wizkid", ebenfalls von Ocean, soll die 16-Bit-Maschinen endlich voll ausnutzen. Was hat Sensible Software nach so langer Zeit wieder in die Wiz-Welt zurückgebracht?

John Hare erläutert die Entscheidung: "Wir waren gerade mit 3-D-Tennis fertig. Vorher haben wir Microprose Soccer und Mega Lo Mania programmiert. Alles komplizierte Arbeiten. Wir fanden es einfach an der Zeit, etwas Lustiges zu machen, das uns keine Beschränkungen auferlegte. Da schon Wizball ziemlich irre war, konnten wir uns auch im der Fortsetzung richtig austoben."

John und sein Partner Chris Hare hatten die Möglichkeit eines Wizball-Nachfolgers schon mehrmals mit Ocean besprochen, allerdings ohne

festen Spielidee. Nachdem die zwei ein ansprechendes Spieldesign entworfen hatten, wurde man endlich handelseinig.

Wie schon der Vorgänger Wizball liegt auch Wizkid eine ziemlich phantastische Story zugrunde. Sie beginnt dort, wo Wizball aufhört: Nach dem glücklichen Ende der Abenteuer haben sich der Zauberer und Wizball ineinander verliebt. Ihr Kind, Wizkid, hat die physischen Kennzeichen von beiden Eltern geerbt — der Körper ist menschlich, der Kopf, ganz die Mama, ein Gummiball. Eines Tages wird die ganze Familie samt Katze Nifta von der bösen Maus Zark entführt. Nur Wizkid, der gerade mal wieder aus seinem Kinderbett gefallen war, wurde von ihr übersehen. Natürlich bleibt dem kleinen Wizkid nichts anderes übrig, als den ganzen

Wizball-Clan aus den Klauen des grausigen Nagers zu befreien.

Hintergrundgeschichte und Spieldesign haben sich im Laufe der Zeit mehrmals verändert. Die ursprüngliche Idee war stark von dem Zeichentrickhelden "Pink Panther" inspiriert. In einer Szene der Cartoon-Serie streicht Pink Panther seinen Garten rosa, während sein Nachbar versucht, den Garten blau zu färben. Statt eines Gartens wollte man verschiedene Hintergründe nehmen und das Spiel in einen Krieg zwischen Rosa und Blau verwandeln. Da Ocean die Rechte an der Pink-Panther-Serie nicht bekommen konnte, wurde das Spieldesign für die Wizball-Welt adaptiert.

Leider waren die ersten Programmierversuche nicht sehr vielversprechend. In der ersten



bekommt reichlich zu tun

Version mußte Wizkid die grauen Hintergrundbilder bunt färben, um in den nächsten Level zu gelangen. "Das ganze funktionierte leider nicht besonders gut", meint John, "die Darstellung der Sprühfarben und Farbstriche hat fürchterlich ausgesehen. Das fertige Bild war sehr unordentlich — ein Mischmasch aus Farben und viel Grau." Auch die zweite Version, die Farben wurden in Quadratflächen aufgeteilt, war recht fade. Erst der dritte Versuch war ein Volltreffer. Statt eines Hintergrundes, den man anmalen muß, hat man ein Spiel erfunden, in dem man Objekte aus dem Vordergrund ausradiert muß.

Das Resultat ist ein Spiel, das sich aus zehn Levels zusammensetzt. Jede Hintergrundgrafik wird von einer Menge Blöcke und Hindernisse verdeckt. Wizkid muß nun mit seiner harten Gummibirne

der Ziegel springt dreimal auf die Erde und vernichtet drei Gegner — gibt's als besondere Belohnung eine Musiknote. Diese kostbaren Noten dürft Ihr sammeln und in eine Notenzeile am oberen Bildschirmrand eintragen. Habt Ihr die richtige Notenkombination beisammen, wird Wizkid ein wichtiger Bonusgegenstand geschenkt. Außerdem wird ein kleines Lied gespielt. Die Lieder, darunter solche Evergreens wie "Viva España" oder "Diamonds Are A Girl's Best Friend" wurden vom Sensible-Duo speziell für die einzelnen Bonusobjekte ausgesucht. Mit "Viva España" z. B. bekommt man Karotten, mit denen man einen spanischen Esel in ein geheimes Level locken kann.

Wie man das Spiel bewältigt, hängt ganz vom Charakter des Spielers ab. Eilige Naturen versuchen, so schnell wie möglich durch die einzelnen Etappen zu rasen. Läßt man sich etwas mehr Zeit zum Erkunden, gelangt man in geheime Level und sammelt Bonusobjekte. Viele der Hindernisblöcke verbergen Extras wie Geld oder Energie, andere sind Eingänge zu versteckten, völlig neuen Welten.

Wer sich Zeit nimmt, Wizkid genau zu erkunden, wird auf eine Menge rätselhafter Einzelheiten stoßen. Fast die Hälfte aller Räume und Welten sind versteckt und müssen erst von Euch entdeckt werden. Dort warten besonders nützliche Gegenstände auf den niedlichen Wizkid. Um alle Familienmitglieder zu retten, dürft Ihr keinen Level auslassen. Immer wenn Ihr einen der Entführten findet, erhöht sich Eure Kraft, und Ihr werdet stark genug, der Maus Zark entgegenzutreten.

Das Ziel, ein möglichst farbiges Spiel zu entwerfen, ist Sensible gelungen: Die Amiga-Version hat 32 Farben, und auf dem ST tummeln sich 32-farbige Sprites.

Die musikalische Begleitung wurde von Joseph Richard programmiert. Chris und John sind stolz auf ihr Werk: "Wizkid" paßt eigentlich in kein bestehendes Genre — einerseits erinnert es ein wenig an "Rainbow Islands", andererseits gibt es so viele geheime Einzelheiten, wie sonst kaum bei einem Spiel." Davon, ob Wizkid wirklich so originell ist, können wir uns spätestens im September überzeugen.

Kati Hamza/vw



"Big Wiz"-Nüsse als Plattformen. Sensible Software schreckt vor keiner Verrücktheit zurück.



Habt Ihr die passende Melodie, dann gibt es massenweise Extras

alle Blöcke zerstören und überall herumfliegende Gegner mit Steinen bewerfen. Die Hindernisse tauchen in allen denkbaren und undenkbarsten Formen auf: z.B. Ying- und Yang-Symbole, Erdnußpakete und Ziegenköpfe. Auch die Bösewichter scheinen den Alpträumen eines verrückten Malers entsprungen: Pinguine, fliegende Augäpfel, Schmetterlinge, Affen und hüpfende Hippieköpfe machen Wizkid das Leben schwer.

Ziegelsteine können entweder mit Wizkids hartem Kopf gesprengt oder als Wurfgeschosse gegen Feinde eingesetzt werden. Immer wenn Euch ein Trickschuß gelingt —

# MY HOME IS MY Castle

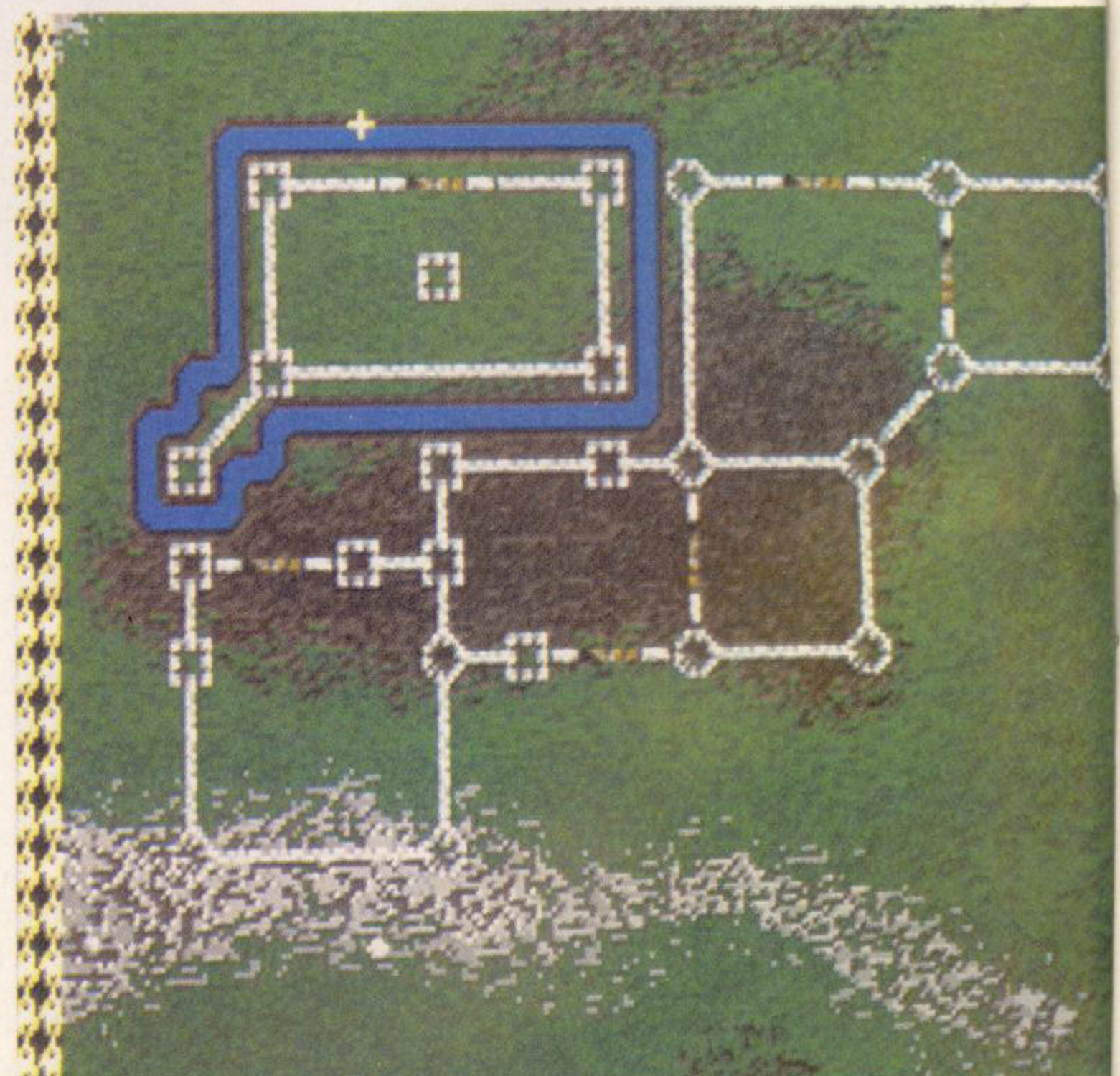
■ Mit dem brandaktuellen Strategiestreich "Castles" von Interplay könnt Ihr Euch ein solides Eigenheim bauen und die festen Mauern gegen blutrünstige Wikingerhorden verteidigen.

**B**islang war man von Interplay fast nur Rollenspiele gewöhnt ("The Bards Tale", "Dragon Wars", "Lord of the Rings"). Mit "Castles" will sich Interplay ein Stückchen des immer dicker werdenden Strategiespiel-Kuchens absäbeln. Die *POWER PLAY* nahm eine Vorabversion des mittelalterlich anmutenden Bauspiels etwas genauer unter die Lupe.

Eure Aufgabe bei Castles ist simpel: Baut eine Burg und verteidigt diese gegen angreifende Wikingertruppen. Bevor der Bau beginnen kann, müßt Ihr Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden, eines von zwei Landszenarios (reales Mittelalter oder Fantasy-Welt) und die Anzahl der zu bauenden Schlösser aussuchen (von einer Single-Burg bis zum Acht-

Familien-Schloß). Zusätzlich könnt Ihr einstellen, ob Ihr während der Bauzeit von Bittstellern belästigt werdet. Hier tauchen dann in regelmäßigen Abständen Leutchen auf, die Euch Nachrichten bringen oder einen Wunsch äußern (beispielsweise eine Klosterfrau, die um Schutz gegen böse Buben bittet).

Natürlich buddelt Ihr nicht selbst an der Wunschburg. Dafür sind Bauarbeiter da, die erst angeheuert werden müssen. Sind die Arbeiter auf der Baustelle eingetroffen, könnt Ihr per Menü den Grundriß der Burg festlegen. Ein einfacher Mausklick auf das gewünschte Bauteil und die anschließende Plazierung auf einer Übersichtskarte genügen. Natürlich läßt sich die Stärke der Mauern

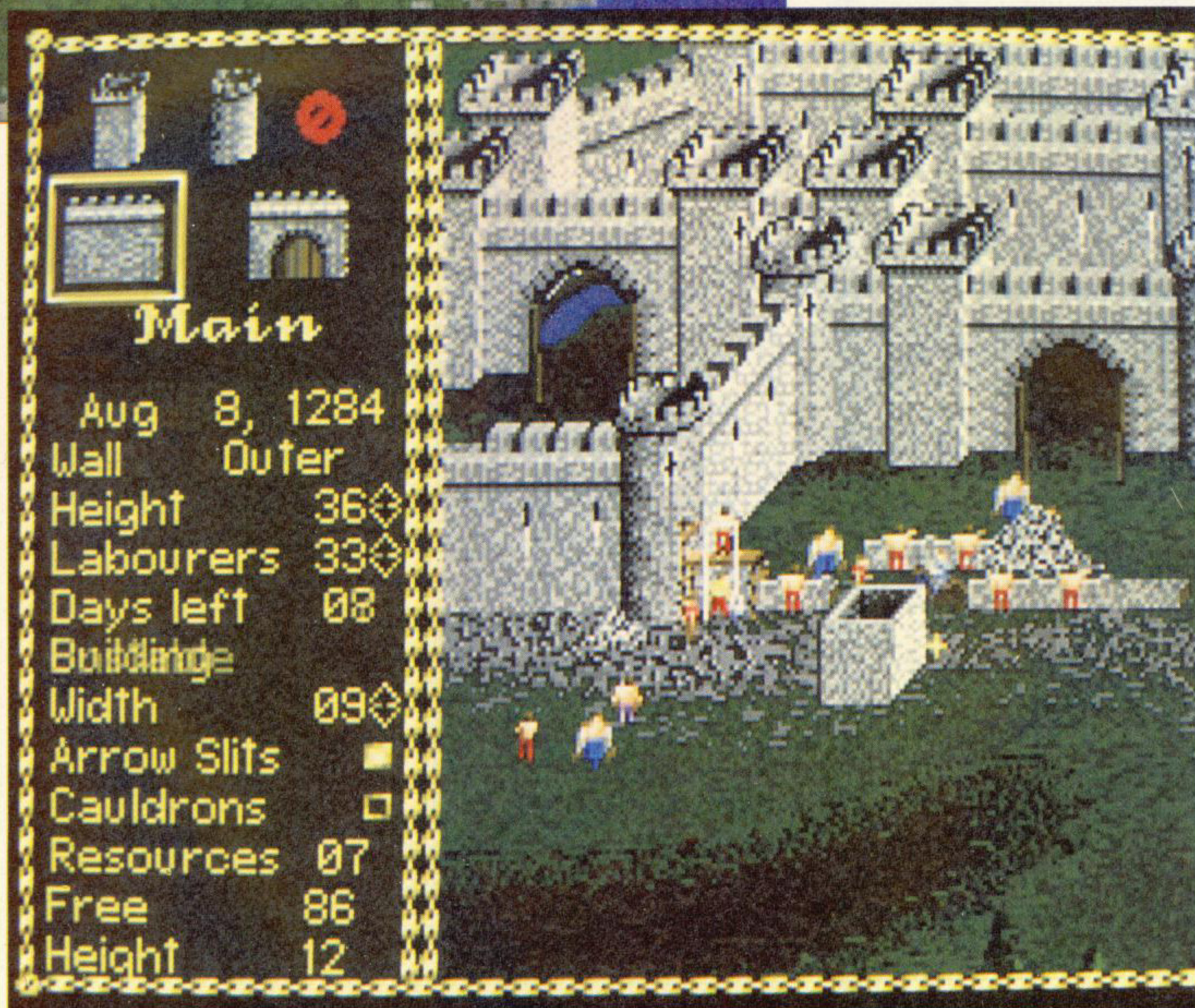
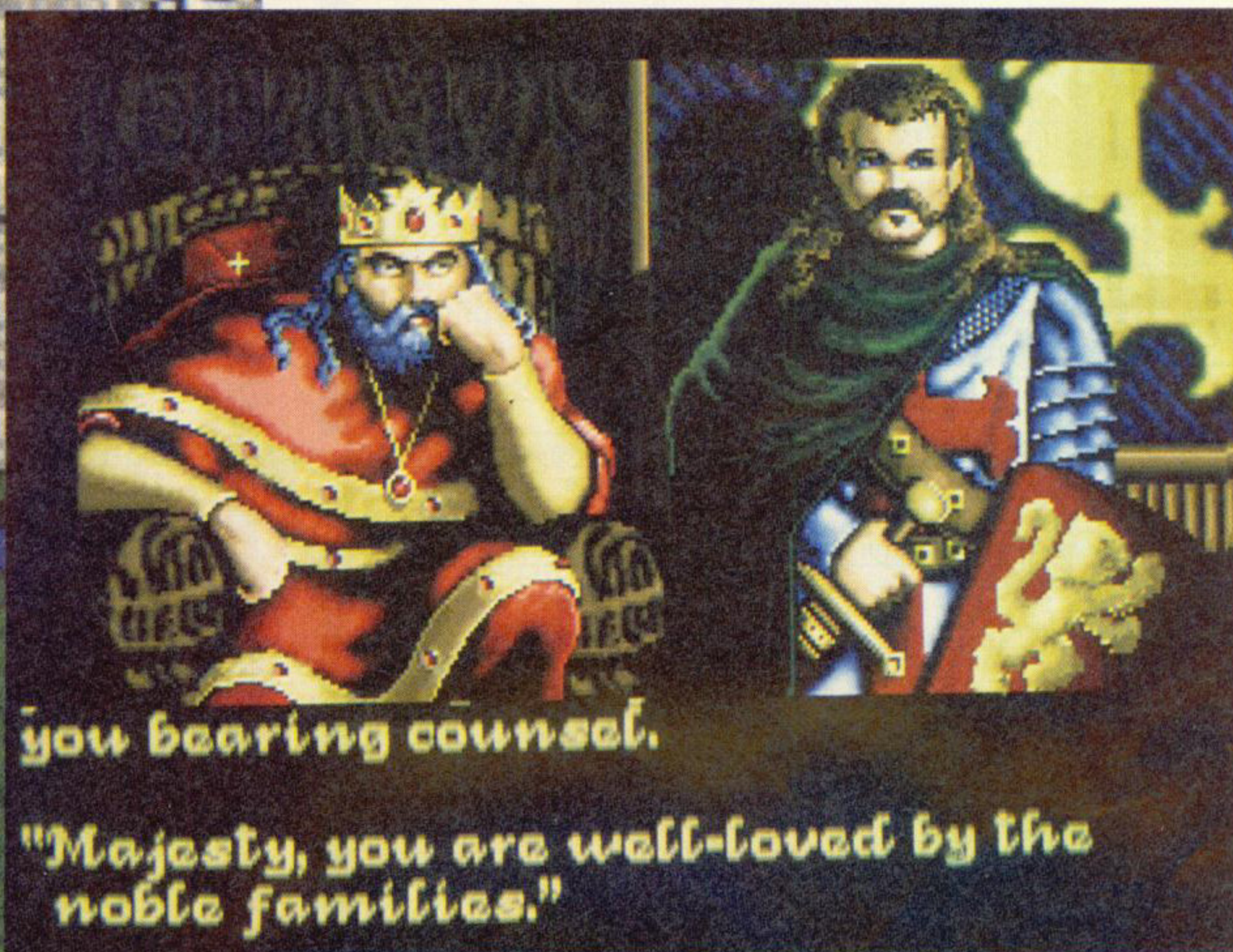


Im Designmodus wird der Grundriß der Burg festgelegt (MS-DOS/VGA)



◀ Die Zugbrücke muß vor dem Angriff hochgezogen werden (MS-DOS/VGA)

Der König murrst: Der Bau dauert zu lange. (MS-DOS/VGA) ▼



Auf Befehl basteln die Arbeiter neue Mauern und Burgtürme (MS-DOS/VGA)

genauso variieren wie die Höhe der Türme. Nur noch ein paar Arbeiter für den entsprechenden Bauabschnitt einsetzen, und schon geht's los. Leider erschweren einige Gemeinheiten den Burgbau. Zum einen benötigt Ihr dringend Kapital, denn Arbeiter und angeworbene Militär wollen Geld sehen. Zudem müßt Ihr Nahrungsvorräte kaufen und ein Auge auf natürliche Ressourcen werfen. Sonst passiert es, daß im schönsten Baufieber die Steine ausgehen. Zusätzliches Kapital gibt's durch die Erhebung von Steuern. Aber Vorsicht, hebt Ihr die Steuern zu stark an, rebellieren die Einwohner Eures Landes; Seid Ihr zu großzügig, wird die Burg nicht fertig. Ob Eure Do-it-yourself-Burg stabil und haltbar ist, zeigt sich spätestens bei der ersten handfesten Rauferei mit den groben Nordmännern.

Gesteuert wird Castles, das voraussichtlich im Herbst für Amiga und PCs erscheint, per Maus oder Tastatur. Die PC-Fassung unterstützt EGA- und VGA-Grafikkarten sowie alle gängigen Soundkarten (Adlib, Sondblaster, Roland). mh

# CHART

## COMPUTER SPIELE



	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Eye of the Beholder	SSI
3.	Space Quest IV	Sierra
4.	Death Knights of Krynn	SSI
5.	Red Baron	Dynamix
6.	Jet Fighter 2	Velocity
7.	Links	Access
8.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
10.	King's Quest V	Sierra



	TITEL	HERSTELLER
1.	Gods	Renegade
2.	Lemmings	Psygnosis
3.	Dizzy Collection	Code Masters
4.	Teenage Turtles	Imageworks
5.	Power Up	Ocean
6.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
7.	Chuck Rock	Core
8.	S.C.I.	Ocean
9.	Mickey Mouse	Sega
10.	Swiv	Storm

## VIDEO SPIELE



	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Doraemon	Game Boy	Epoc
3.	Super Momo Taro	Game Boy	Hudson
4.	Final Fight	Super Famicom	Capcom
5.	Double Dragon III	NES	Acclaim
6.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
7.	Tetris	Game Boy	Nintendo
8.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
9.	F1-Spirit	Game Boy	Konami
10.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo



	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	Nintendo
2.	T. Mutant Ninja Turtles II	Nintendo	Konami
3.	Tetris	Nintendo	Nintendo
4.	Dr. Mario	NES	Nintendo
5.	Tetris	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Star Tropics	NES	Nintendo
8.	The Simpsons	NES	Acclaim
9.	The Legend of Zelda	NES	Nintendo
10.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo

## SPIELAUTOMATEN



	TITEL	HERSTELLER
1.	"Trivia-Quiz"	Sega
2.	Final Lap 2	Namcot
3.	Steel Gunner	Namcot
4.	"Trivia"	Capcom
5.	Drivers Eye	Namcot



	TITEL	HERSTELLER
1.	Race Drivin'	Atari Games
2.	Pit Fighter	Atari Games
3.	Final Fight	Capcom
4.	Magic Sword	Capcom
5.	Ninja Combat	SNK



	TITEL	HERSTELLER
1.	Streetfighter II	Capcom
2.	Gun Force	Data East
3.	Carrier Airwing	Capcom
4.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games
5.	High Impact Football	Williams

## LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(2)	The Secret of Monkey Island
3.	(3)	Lemmings
4.	(7)	Indiana Jones and the last Crusade
5.	(8)	Powermonger
6.	(4)	Turrican II
7.	(11)	Wing Commander
8.	(9)	Wings
9.	(15)	Dungeon Master
10.	(5)	Turrican
11.	(10)	Sim City
12.	(6)	Populous
13.	(20)	Thunder Force III
14.	(17)	Railroad Tycoon
15.	(12)	Kick Off 2
16.	(—)	Speedball 2
17.	(18)	Super Shinobi
18.	(13)	Zak McKracken
19.	(—)	Sim Earth
20.	(—)	Buck Rogers

# ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys mit je zwei Spielen, die uns freundlicherweise von der Firma Wial in Gröbenzell zur Verfügung gestellt wurden. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mg



Der Hauptpreis: zwei Game Boys

### Die Gewinner von Ausgabe 6

Das Mega Drive hat gewonnen: Martin Metzger aus Reudern. Je ein Spiel geht an Simon Kollmeyer aus Hannover, Oliver Lunk aus Hamburg, Matthias Piechota aus Berlin, Patrick Schmitt aus Untersteinbach und Philipp Schüle aus Pfungstadt.

## TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	44. Monat
Lucasfilm Games	5. Monat
Psygnosis	4. Monat
Lucasfilm Games	20. Monat
Electronic Arts	6. Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Origin	6. Monat
Cinemaware	7. Monat
FTL	33. Monat
Rainbow Arts	11. Monat
Maxis	19. Monat
Electronic Arts	25. Monat
Tecno Soft	2. Monat
Microprose	6. Monat
Anco	10. Monat
Imageworks	1. Monat
Sega	3. Monat
Lucasfilm Games	33. Monat
Maxis	1. Monat
SSI	1. Monat

## LESER HITS

### Amiga

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Pirates
4. Turrigan II
5. Indiana Jones Adv.

### Atari ST

1. Monkey Island
2. Pirates
3. Dungeon Master
4. Powermonger
5. Lemmings

### C 64

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

### MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Indiana Jones Adv.
5. Sim Earth

### Handheld

1. Tetris
2. R-Type
3. F1-Spirit
4. Super Mario Land
5. Klax

### Mega Drive

1. Thunder Force III
2. Super Shinobi
3. Castle of Illusion
4. Gynoug
5. Musha Aleste

### Sega Master

1. Wonderboy III
2. Shinobi
3. Ultima IV
4. R-Type
5. Phantasy Star

### Nintendo

1. Super Mario Bros. 2
2. Faxanadu
3. Zelda II
4. Probotector
5. Teenage Turtles

## Wial

Versand Service

Liegnitzerstr. 13  
8038 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

## VERKAUFS HITS

1. Railroad Tycoon  
Microprose

2. Monkey Island  
Lucasfilm Games

3. Lemmings  
Psygnosis

4. Space Quest IV  
Sierra

5. Wing Commander  
Origin

6. Turrigan II  
Rainbow Arts

7. Eye of the Beholder  
SSI

8. Sim Earth  
Maxis

9. Ultima VI  
Origin

10. PGA Tour Golf  
Electronic Arts

## Einsame INSEL

- Railroad Tycoon
- F 19 Stealth Fighter
- F 15 II Strike Eagle
- Covert Action
- Knights of the Sky



Marketingfachfrau Christine Pillot-Beauretour von Microprose bleibt auch beim Spielen ihrer Firma treu

**SAN FRANCISCO ZUM DRITTEN**

# Jetfighter 2

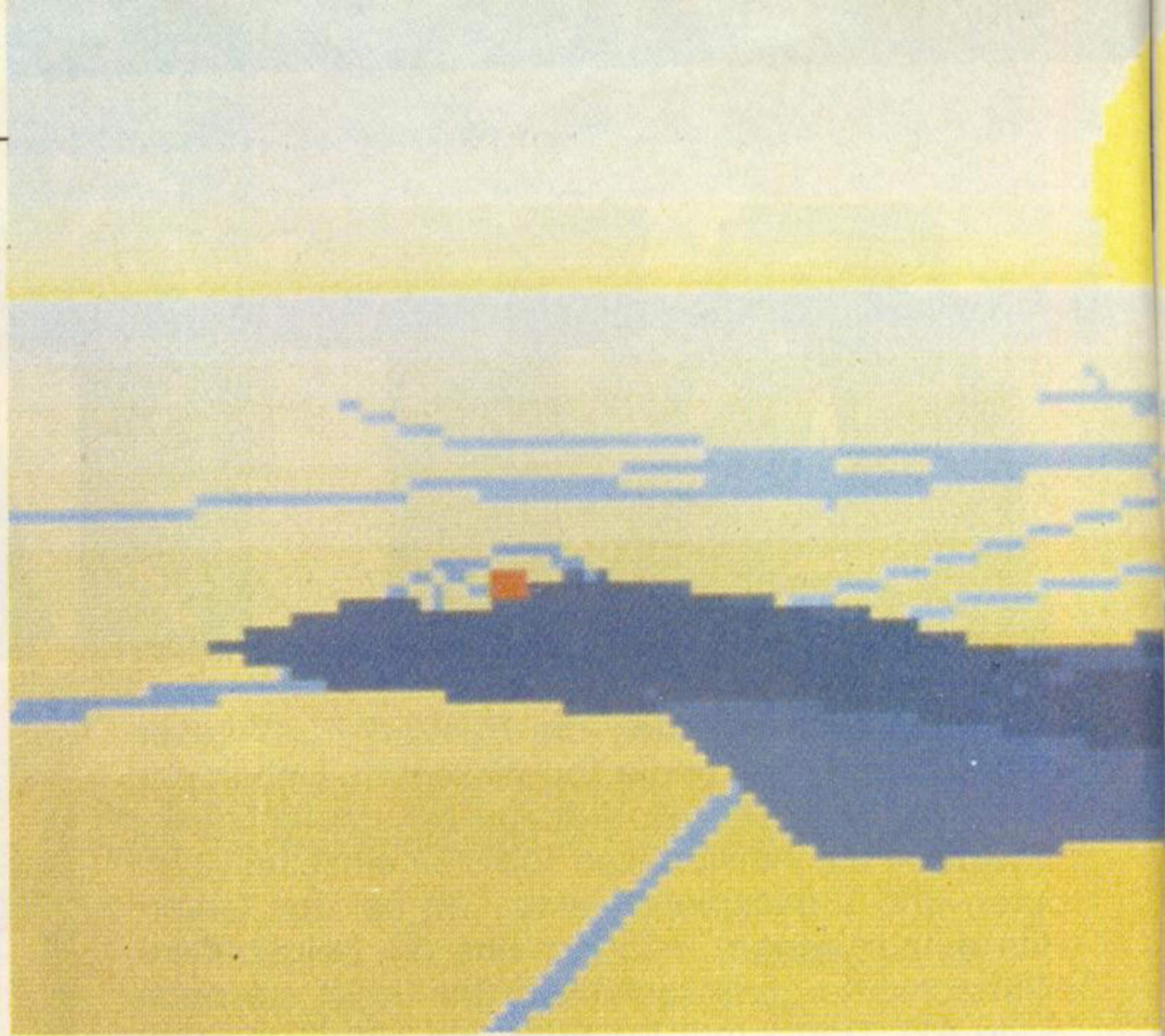
Die Stadt San Francisco nebst näherer Umgebung hat es den Programmierern der Simulation "Jetfighter II" angetan. War doch die gleiche Gegend schon der Schauplatz der beiden Vorläuferspiele "Interceptor" und "Jetfighter". Selbst am bevorzugten Start- und Landeplatz hat sich beim dritten Teil der Reihe nicht viel verändert. Vor der Küste dümpelt immer noch der Flugzeugträger U.S.S Constellation herum, der Euch als Basis dient. So werden sich Jetfighter-Veteranen sofort heimisch fühlen. An der Benutzerführung und der recht einfachen Steuerung der Flugzeuge wurde ebenfalls kaum gefeilt. Dafür legten die Programmierer ordentlich bei der Auswahl der Missionen und der Flugzeuge sowie der Grafik zu.

So stehen gleich vier Maschinen, die wahlweise per Joystick oder Tastatur geflogen werden, zur Verfügung: die altbekannte Tomcat, die F-16 und deren Marineversion, die F-18 sowie der brandneue "Stealth"-Jagdbomber, die F-23. Vor dem Start könnt Ihr Euch nicht nur die Wunschmaschine herauspicken, sondern es stehen auch drei unterschiedliche Einsatzoptionen zur Wahl. Wer mit seinem Vogel nur eine Sightseeing-Tour über San Francisco machen oder erstmal trainieren will, fliegt im "Free-Flight-Modus". Hier könnt Ihr einstellen, auf welchem der sechs angebotenen Flughäfen (inklusive Träger) Ihr starten oder landen wollt, zu welcher Tageszeit Ihr fliegt und ob sich vielleicht ein paar feindliche Flugzeuge herumtreiben.

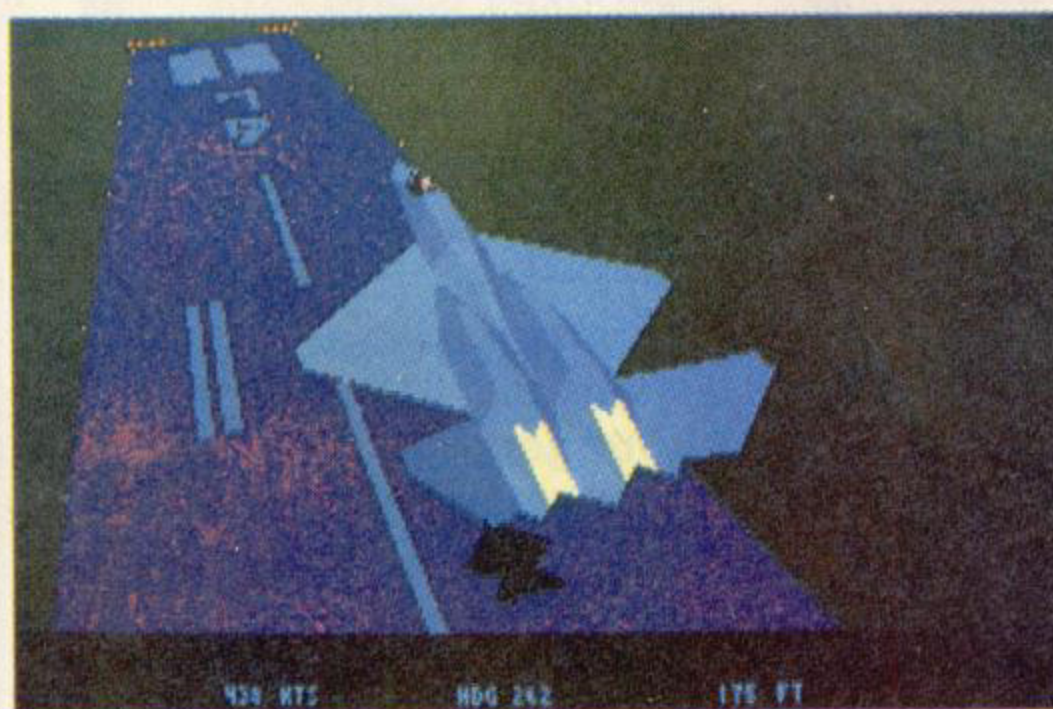
Ein besonderes Schmankerl bietet Jetfighter II dem Neuling. Nicht nur, daß in einem Menü alle Tastaturkommandos und deren Bedeutung extra aufgelistet sind; es gibt auch einen besonderen Trainingsbildschirm, in dem das Cockpit eines Flugzeugs gezeigt wird. Der Clou dabei: Ein einfacher Klick auf eines der Instrumente oder eine Anzeige im HUD-Display, und sofort erscheint ein kleines Erklärungsfenster. So kann sich der Neueinsteiger, der beispielsweise mit



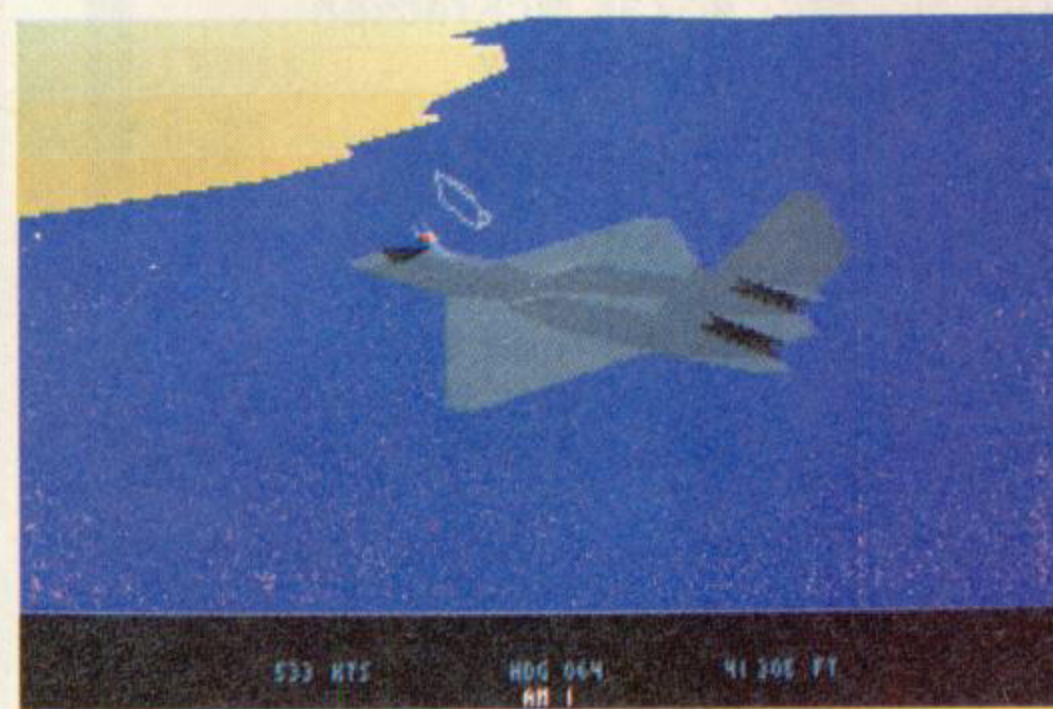
Alle Instrumente werden erklärt



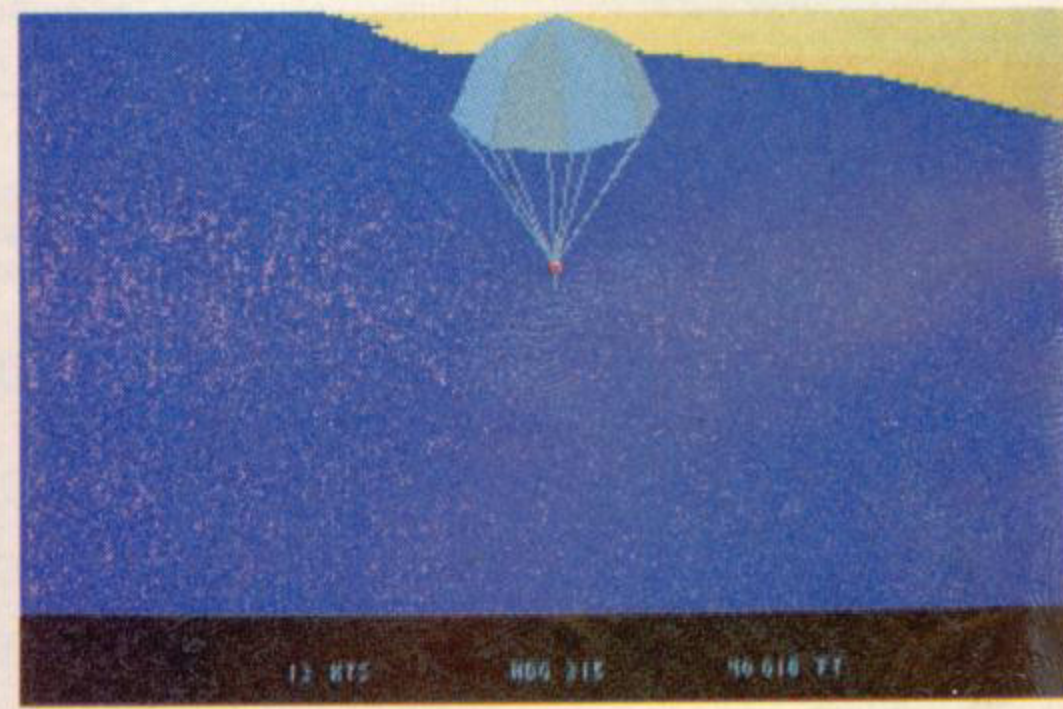
Lauschig: mit der F-23 in den Sonnenuntergang (MS-DOS/VGA)



Knifflig ist eine Landung auf dem Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)



Frauen und Kinder zuerst: Wir müssen aussteigen und baumeln dann am Fallschirm. (MS-DOS/VGA)



dem Begriff des "künstlichen Horizonts" nicht viel anfangen kann, entscheidende Tips geben lassen.

Wer lieber Jagd auf feindliche Flugzeuge macht, für den stehen rund 120 vorgefertigte Kampfaufträge zur Verfügung. Für den erfahreneren Piloten gibt es den digitalen Komplettkrieg. Hier werden im Tagesrhythmus fünf Aufträge angeboten, aus denen Ihr wählen dürft. Ab und zu bekommt Ihr eine besondere Mission vorgesetzt, die unbedingt absolviert werden muß. Natürlich habt Ihr hier keinen Einfluß auf die Einsatzzeit: Dämmerungsflüge gehören ebenso dazu wie Starts (oder Landungen) auf dem Träger bei stockdunkler Nacht. Die

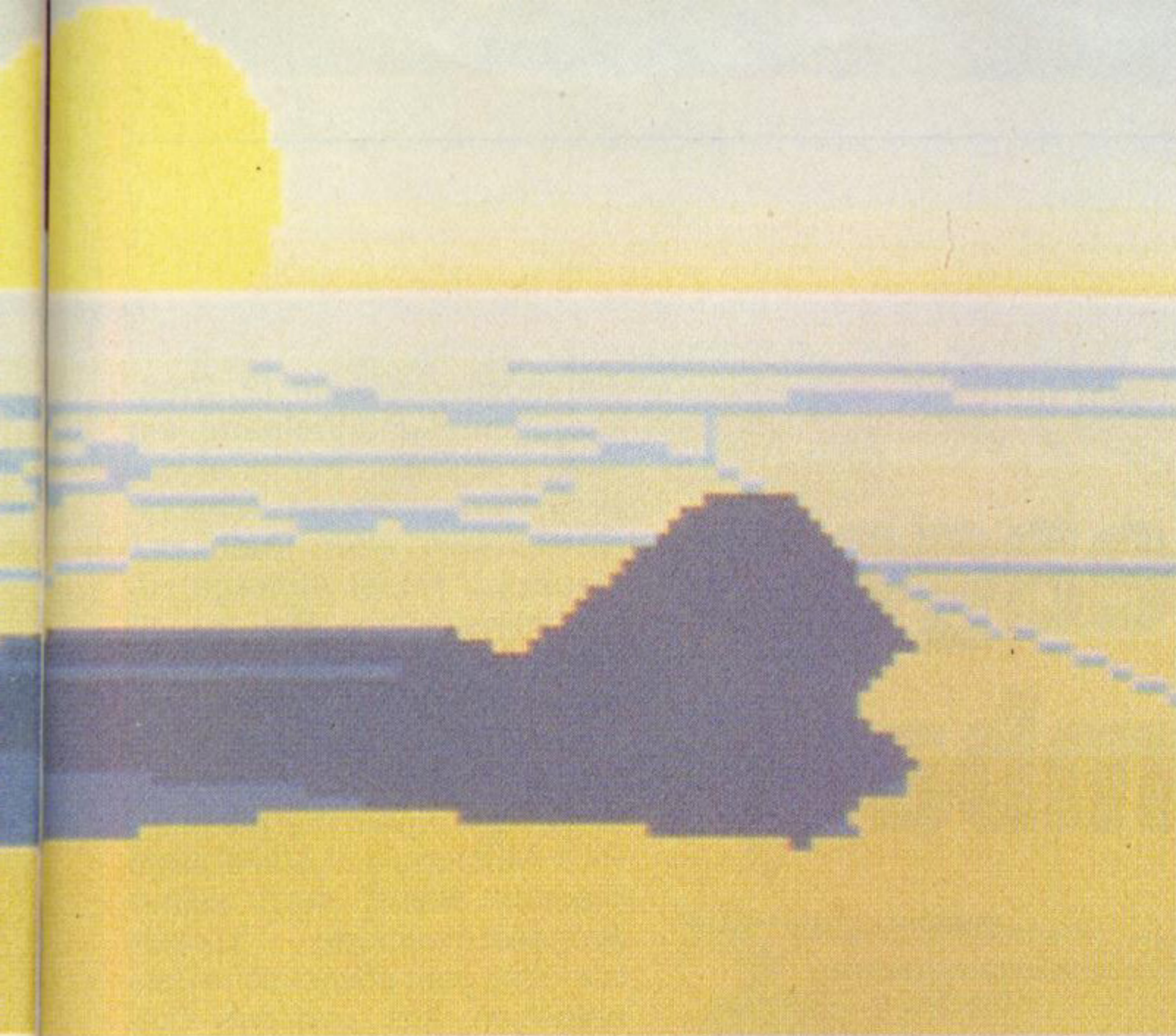
einzelnen Kampfeinsätze variieren vom simplen Abfangen gegnerischer Flugzeuge bis zum Bombardieren feindlicher Bodenstellung. Vor dem Start zur festgelegten Mission kann ausgesucht werden, mit welchem Flugzeug Ihr diesen Job fliegen wollt. Zusätzlich dürft Ihr die Maschine dem Auftrag entsprechend bewaffnen. Je nachdem, ob Ihr den aktuellen Einsatz erfolgreich abschließt oder hoffnungslos vermurkst, ändern sich einige der späteren Aufträge.

Die Landschaft nebst Gebäuden und gegnerischen Flugzeugen ist in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. In einem speziellen Menü paßt Ihr die Detailfülle der Rechenpower

Eures PCs entsprechend an. So werden auf Wunsch einige Bodendetails weggeblendet, der Untergrund wahlweise in grün oder braun angezeigt und Lichteffekte auf den Flugzeugen an- oder ausgeschaltet. Natürlich steht Euch beim Fliegen nicht nur die Aussicht aus dem Cockpit des Flugzeugs zur Verfügung. Per Knopfdruck könnt Ihr die eigene Maschine oder eine abgefeuerte Rakete aus jedem Blickwinkel von außen betrachten. Eine Übersichtskarte des Kampfgebietes fehlt ebensowenig wie der Blick aus dem Tower der Startbahn.

Wer sich durch alle Missionen gekämpft hat, und die Gegend um San Francisco nicht





Jetfighter II lockt selbst einen Simulationsmuffel wie mich hinter dem Mega Drive hervor: Schöne und — auf geeignetem Rechner — schnelle Grafik in Verbindung mit einer (unrealistisch) unkomplizierten Steuerung machen das Spiel auch für einen flexiblen Actionfan interessant. Hat man das Handbuch gelesen und ein paar Probeflugstunden absolviert, kann man sich ohne Probleme an die

*Super!*



ersten Missionen wagen. Insgesamt 100 Stück wurden auf die Disketten gepackt — auch für den fleißigsten Kampfflieger genügend. Einzig der kriegstreiberische Tonfall des Handbuchs und der Kommentare während des Spiels stören mal wieder. Ansonsten ist Jet Fighter II für alle Flieger-Teufel, die auf Hardcore-Simulationen verzichten können, uneingeschränkt zu empfehlen.

**STECK BRIEF**

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

**MS-DOS 81%**

Grafik: 77% Sound: 51%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



Mit Volldampf hebt die F-23 vom Boden ab: ein kurzer Blick zurück auf die Startbahn (MS-DOS/VGA)

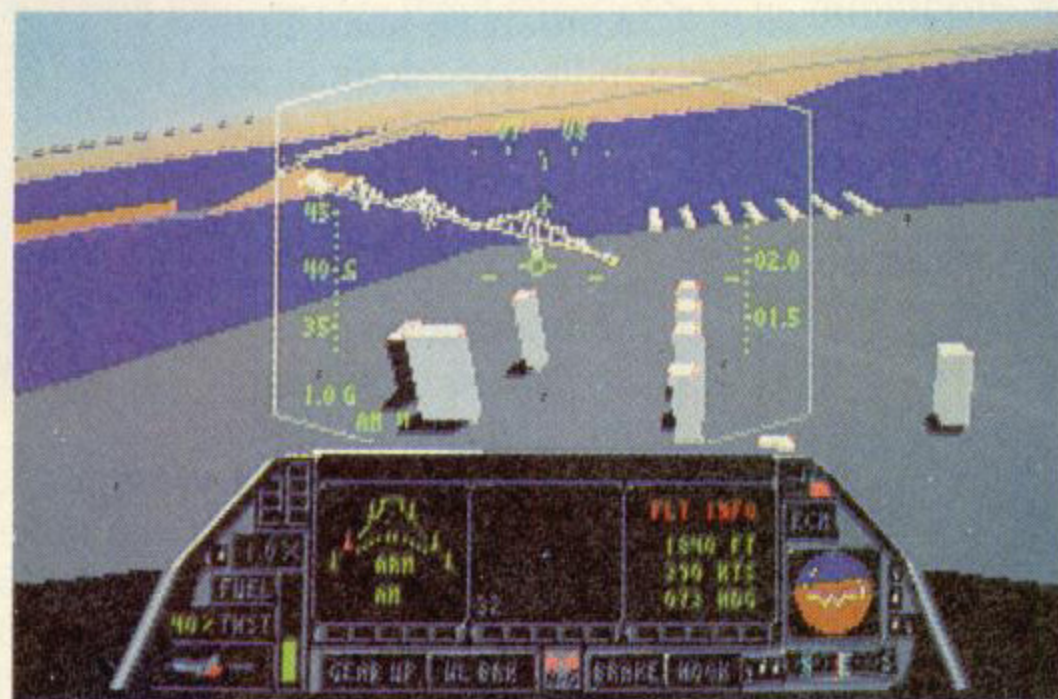
Mit Jetfighter II startet die kleine Firma Velocity zu neuen Höhenflügen — vorausgesetzt, man nimmt's mit dem fliegerischen Realismus nicht allzu genau. Wer sich an dem vereinfachten Flugverhalten nicht stört, bekommt einiges geboten. Eine satte Auswahl an Einzelaufträgen und der Minikrieg bieten reichlich Abwechslung. Mit zum Feinsten, was derzeit bei einer Simulation über den Monitor flimmert, ist die fesche und bunte VGA-Grafik, die selbst die Bilder von "Chuck Yeagers Air Combat" verblassen lassen. Die 3-D-Grafik ist auf einem fixen AT angenehm flüssig. Als grafischer Leckerbissen dienen die Lichteffekte à la "Red Baron" und die

*Gut!*



eindrucksvollen Nachtflüge über dem beleuchteten Stadtgebiet von San Francisco. Das größte Manko von "Jetfighter II" ist das eingeschränkte Fluggebiet. Wer schon mit Interceptor und Jetfighter I umhergebräut ist, kann die Bay-Area von San Francisco, nicht mehr sehen. Zwar darf der Düsenflieger auch den Luftraum von Los Angeles und Vandenberg unsicher machen, bis auf eine andere Küstenlinie ändert sich aber nichts. Ein paar andere Einsatzorte hätte ich mir genauso gewünscht wie einen Zwei-Spieler-Modus. Dank der angekündigten Missionsdisketten besteht allerdings noch Hoffnung.

mehr sehen kann, sollte nicht verzweifeln. Hersteller Velocity veröffentlicht in Kürze einige zusätzliche Missionsdisketten für den Jetfighter II. Die PC-Version unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten sowie Adlib-Sound. Das Handbuch als auch die Bildschirmtexte unserer Testversion sind in Englisch, allerdings wird Jetfighter II komplett ins Deutsche übersetzt. Testmuster von Rushware. mh



Hier sehen wir San Francisco bei Nacht, daneben am Tage (MS-DOS/VGA)

Die lebende Fliegerlegende Chuck Yeager steht wieder einmal Pate für einen neuen Flugsimulator. Bislang konntet Ihr Euch von Chuck mit "Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer" und dessen Nachfolger (Version 2.0) in die Geheimnisse des Kunstflugs einweihen lassen. Bei Chucks Flugtrainer ging es meistens friedlich zu: ein Looping hier und eine Rolle dort. Wer aller-

# ICH HAB DICH

## Chuck Yeagers Air Combat

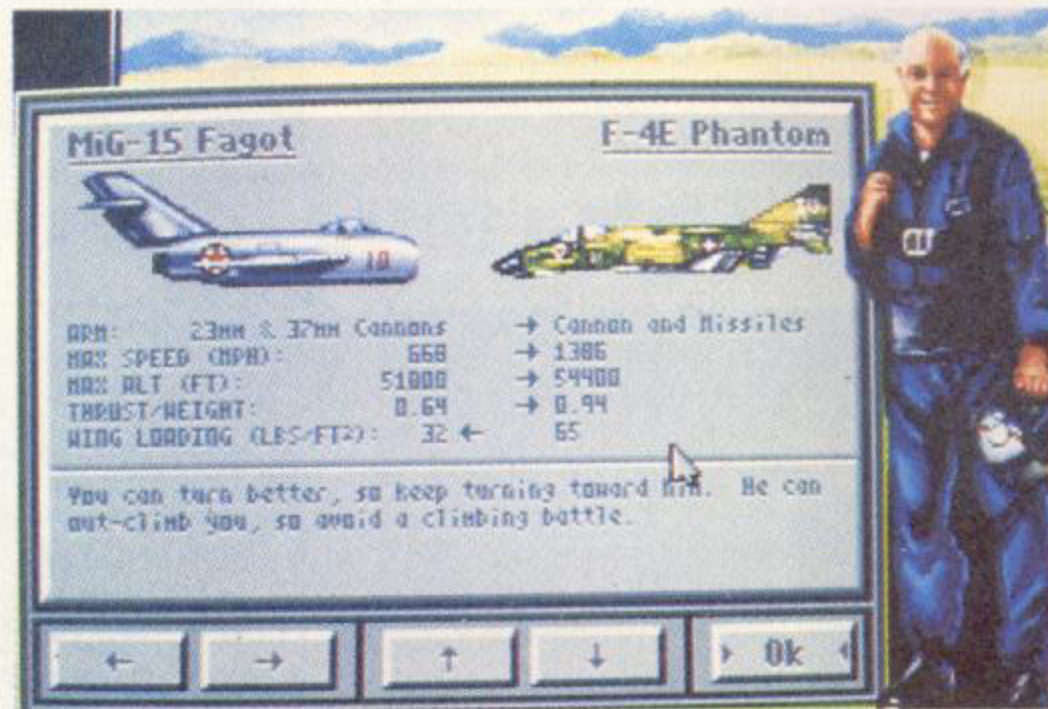
Zeitepochen fliegen (2. Weltkrieg, Korea und Vietnam), ein paar Testrunden mit jeder der sechs angebotenen Maschinen drehen oder Euch per Mausclick selber Aufträge zusammenstricken. Bis zu 15 Feindmaschinen dürft Ihr an den digitalen 3-D-Himmel setzen. Selbst ungewöhnliche Kombinationen sind erlaubt: Wer schon immer mal mit einer P-51 Mustang auf MiGs Jagd machen wollte, setzt seiner Propellermaschine kurzerhand ein paar sowjetische Jets entgegen. Aus rund zwei Dutzend Flugzeugen (z.B. B-17, Me-262, B-52, MiG 21, F-4 Phantom) könnt Ihr Euren Wunschfeind und den Schwierigkeitsgrad herauspicken.

Am Himmel ist die Umgebung nebst feindlichen Flugzeugen in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Via Tastatur kann zwischen verschiedenen Blickwinkeln umgeschaltet werden.

Habt Ihr Euch verfliegen, könnt Ihr spezielle Fenster aktivieren, die zusätzliche Informationen über Feindmaschinen und Umgebung bereithalten oder in denen Chuck Yeager gehässige Kommentare von sich gibt. Ebenfalls vorhanden: eine "Black Box", in dem das Kampfgeschehen schematisch zu sehen ist, und ein "Videorecorder", mit dem Ihr die heißesten Luftkämpfe aufzeichnen könnt. mh



Nicht ganz fair: mit einer MiG gegen betagte B-17 anzutreten (MS-DOS/VGA)



Per Mausclick kann der aktuelle Gegner eingestellt werden (MS-DOS/VGA)



Die Black Box zeigt das Kampfgebiet schematisch an (MS-DOS/VGA)

dings lieber aufs Knattern eines Maschinengewehrs steht als auf einer harmlose Rolle rückwärts, kam kaum auf seine Kosten. "Chuck Yeagers Air Combat" (übrigens vom "LHX Attack Chopper"-Schöpfer Brent Iverson in Szene gesetzt) soll das ändern.

Hier steht nur eins im Vordergrund: der Luftkampf. Wahlweise könnt Ihr vorgegebene historische Missionen aus drei

**STECKBRIEF**

Genre: Simulation  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 74%

Grafik: 75% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

Ich gebe zu, daß ich nie der große "Chuck Yeager"-Freund gewesen bin.

Die beiden bisher erschienenen Flugsimulationen waren mir persönlich immer einen Hauch zu öde — Hindernisflug, wie aufregend! Chuck Yeagers Air Combat ist da schon eher nach meinem Geschmack. Erfreulicherweise ist es Electronic Arts gelungen, Brent "LHX" Iverson für dieses Spiel zu gewinnen.

Dank dessen fleißigem Händchen ist die Grafik von Chuck Yeagers Air Combat selbst auf schwachbrüstigeren ATs rasant und detailliert. Selbst wenn mehrere Geschwader B 52 den Luftraum bevölkern ist kein großer

*Gut!*



Geschwindigkeitsverlust festzustellen. Für friedliche Flugpiloten ist der Air Combat sicher nichts, aber wer sich gerne mal auf ein Duell mit fetzigen Computerpiloten einlassen will, kommt um dieses Programm kaum herum. Kein überflüssiger Schnick-

schnack stört hier die Lust am Ballern.

Allerdings trüben einige ärgerliche Schnitzer den Spaß.

Zum einen ist es den Programmierern nicht gelungen, die famose Steuerung des "LHX" zu übernehmen, und nur Besitzer eines Joysticks oder Tastaturpiloten werden Ihre Flugzeuge relativ sicher in der Luft halten können.

*Gut!*



Der gute Chuck scheint seiner Pazifistenseele untreu geworden zu sein: Erstmals steht er für einen Kampfsimulator Pate und beruhigt den Hobbypiloten mit lobenden Bildschirmkommentaren. Diese seelische Unterstützung aus Profimund ist spätestens dann willkommen, wenn die altersschwache Messerschmitt gleichzeitig von 15 Phantoms angegriffen wird. Daß wir uns selbst solche verrückten Kampfsituationen zusammenba-

steln dürfen, ist wirklich ein guter Gag. Mit dem eingebauten "Videorecorder" kann man sich die verrücktesten Kampfszenen zusammenbasteln und anschließend in aller Ruhe bewundern. Weniger schön ist, daß man nicht gegen

einen zweiten Spieler antreten kann: So eine Option gehört einfach in einen ausgereiften Simulator. Trotzdem ist der Air Combat ein ausgereiftes Programm für ballerfreudige Piloten.

Tradition!

FLIGHT OF THE

INTRUDER™

... im Anflug für Amiga und Atari ST!  
Ebenfalls lieferbar: MS DOS (EGA und CGA) 3.5 und 5.25 Zoll.

Auf dem Gebiet von Simulationen hat der Name Spectrum Holobyte schon lange einen guten Namen. Mit Falcon F-16 wurde bereits ein Klassiker geschaffen. Jetzt wird mit Flight of the Intruder die neue Generation der Flugsimulation für den Heimcomputer-Markt eingeleitet. Und das mit bester Spielbarkeit und hohem Realismus. Die gute Tradition der Spectrum Holobyte-Programme wird hiermit fortgesetzt.

30 Intruder-T-Shirts zu gewinnen! Schickt eine Postkarte mit Kennwort „Flight“ bis zum 30.09.91 an:

Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Spectrum HoloByte™**

Mirrorsoft



United Software

Das relevante Programm



DIE BOMBE IM HEUHAUFEN

# Armour-Geddon



Den Schreckschrauber fürchten nicht nur die Feinde (Amiga)

Irgendwo, in einem gut verschlossenen Pentagonlager scheint noch immer eine ausgerangierte Neutronenbombe zu modern. Ausgerechnet dieses Bömbchen kommt in 500 Jahren zu neuen, unverdienten Ehren.

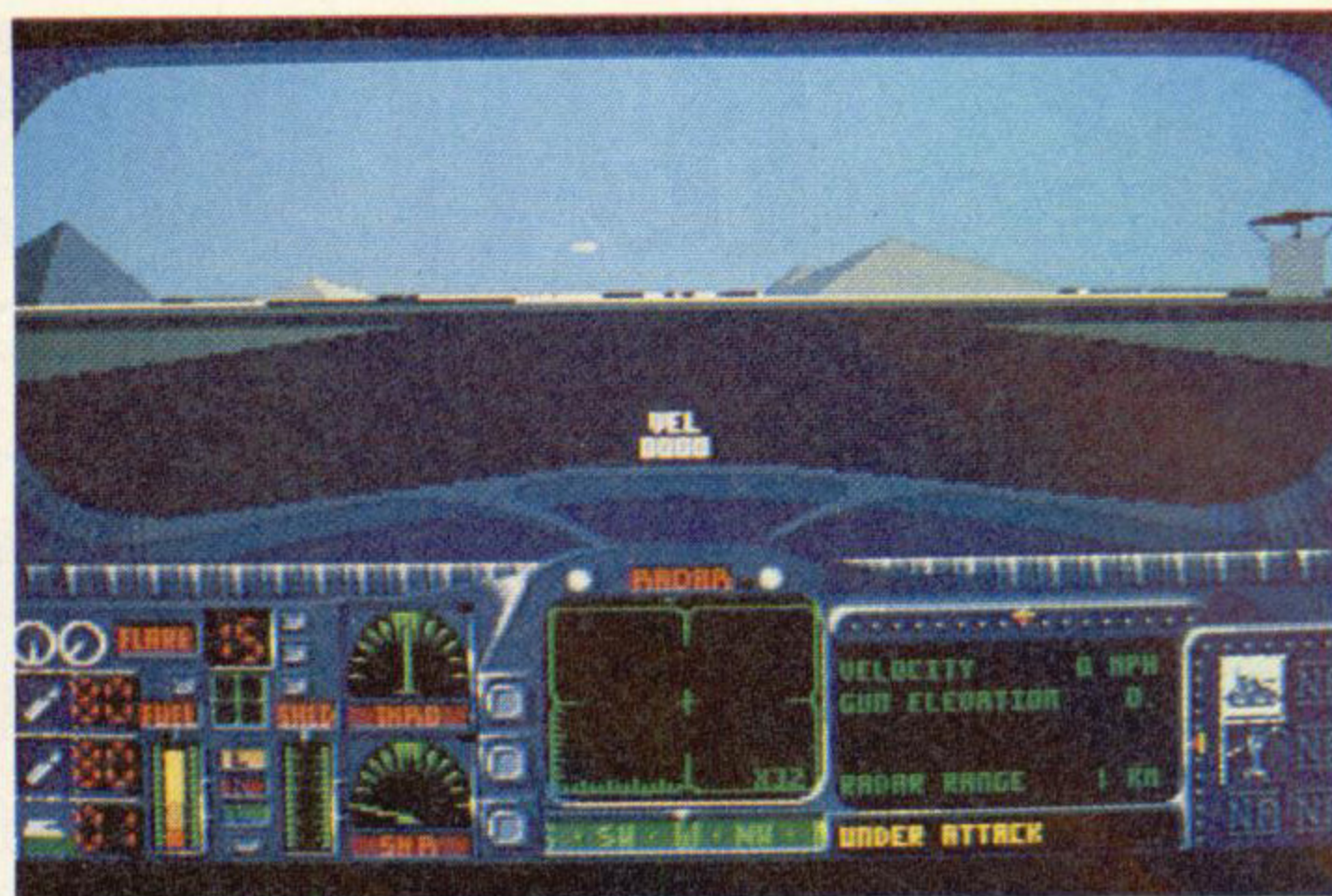
Eine skrupellose Terrororganisation werkelt an einem alles vernichtenden Laser. Nur wenn es Euch gelingt, fünf Neutronenbombenteile, die in einem riesigen Areal versteckt sind, rechtzeitig einzusammeln, kann der Laser damit vernichtet werden.

Um Euch die Suche etwas zu erleichtern, werden von der Weltregierung futuristische Kampfvehikel zur Verfügung gestellt. Ihr rattert mit Panzern und Luftkissenbooten über den Erdboden oder schwingt Euch mit Stealthbomben und Hubschraubern in die Lüfte. Bis zu sechs Fahrzeuge könnt Ihr gleichzeitig einsetzen und dabei beliebig hin- und her-

schalten. Eure Suchaktion in der 3-D-Vektorlandschaft bleibt nicht unbemerkt: Schon bald heften sich ganze Horden von feindlichen Gleitern an Eure Fersen, die Ihr mit Lasern und Raketen vom Himmel holen müßt.

Leider besitzt Ihr nur einen begrenzten Vorrat an Waffen und Fahrzeugen. Damit der Nachschub nicht ausgeht, heißt es, von Zeit zu Zeit Rohstoffe einsammeln. Die werden dann in einem Entwicklungslabor zu neuen Mordinstrumenten zusammengesetzt.

Solltet Ihr im Kampfgeschehen den Überblick verlieren, kann eine Satellitenübersichtskarte zur Orientierung eingesetzt werden. Alle Fahrzeuge werden mit dem Joystick und der Tastatur gesteuert. Wenn Ihr neue Waffen produziert oder Eure Kurse festlegt, kommt die Maus zum Einsatz. Das Testmuster stammt von United Software. VW



Viele bunte Knöpfe: Panzerfahren will gelernt sein (Amiga).



Nur ausgebildete Pfadfinder behalten hier den Überblick (Amiga)

Vor Jahren waren Pseudosimulationen wie "Carrier Command" und "Star Glider II" zu Recht groß in Mode, heute nervt's, jeden Monat eine neue Tastaturbelegung und Steuerung zu erlernen. Wofür? Viel anders als auf anderen 3-D-Schlachtfeldern sieht es bei Armour-Geddon auch nicht aus. Die Grafik hübsch und leidlich schnell, der Sound passabel: Das langt nicht für ein wirklich

Geht so



gutes Spiel, und sind die 3-D-Routinen auch noch so ausgeklügelt. Die Atmosphäre geht auf dem High-Tech-Schlachtfeld ebenfalls schnell flöten. Und noch ein Meckerpunkt: Psygnosis hätte es sich sparen können, die Regeln in alle gängigen Sprachen zu übersetzen. Da die wichtigsten Punkte fehlen, hilft sie dem Spieler nicht, das scheinbar komplexe Spielgerüst zu durchschauen.

Na ja...



Offensichtlich haben die Terroristen sehr gute Verbindungen zu den Programmierern. Anders ist die völlig unbrauchbare Anleitung nicht zu erklären: Mindestens die Hälfte aller Möglichkeiten wird einfach verschwiegen. Ist der Start wider alle Erwartungen trotzdem geglückt, wird man sofort von ganzen Rudeln gegnerischer Gleiter ange-

griffen: Bumm, wieder ein Panzer weniger. Ist auch diese Hürde nach unzähligen Versuchen überwunden, beginnt die völlig unstrukturierte Suche in der Vektorlandschaft. Nicht der kleinste Hinweis führt auf die Spur der heißbegehrten Neutronenbombe. Ein paar simple Simulationen machen eben noch kein gutes Spiel.

STECK BRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 68% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

# BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA



Die erfolgreichste Strategiespielserie der Welt (allein von "Nobunaga's Revenge" wurden weltweit bisher knapp eine Million Exemplare abgesetzt) war in Europa bisher nicht erhältlich. Seit jedoch Infogrames, die schon mit "Sim City" einen fetten Distributionsfisch angelten, die letzten Teile der Koei-Reihe offiziell vertreiben, können sich auch deutsche und englische Computerbesitzer in fernöstlicher Geschichte üben.

Versetzen wir uns also zurück ins China des angehenden 12. Jahrhunderts. Der machthungrige Minister Gao Qui hat sich schon lange vom Kaiser des Song-Reiches losgesagt, um auf eigene Faust sein Glück als Despot zu versuchen. Der Kaiser ist machtlos, seine einzige Hoffnung ruht in einer Handvoll tapferer Männer, die, von Gao Qui zu Unrecht ins Exil vertrieben, ein einsames Leben als geächtete Banditen führen. Diese Helden werden vom Spieler oder vom Computer geführt (bis zu sieben können gleichzeitig, aber unabhängig voneinander um die Befreiung Chinas kämpfen).

Über umfangreiche Menüs stehen Euch je nach Situation verschiedene Aktionen zur Verfügung. Jagen und Handeln, Bauen und Zerstören wirken sich sowohl auf Reichtum, Loyalität und Größe der Gefolgschaft und das Wohlergehen der eigenen Provinz(en) aus als auch auf die Persönlichkeit des Helden selber. Unter anderem müssen Mut, Weisheit, Integrität, Geschicklichkeit, Stärke und Popularität ständig im Auge behalten und durch entsprechende Handlungen reguliert werden.

Ein Spieler, der sich Tag für Tag abrackert, seinen Einflußbereich auf der 50 Provinzen großen Landkarte zu vergrößern, muß des öfteren ausruhen, um auch für spätere Aktio-

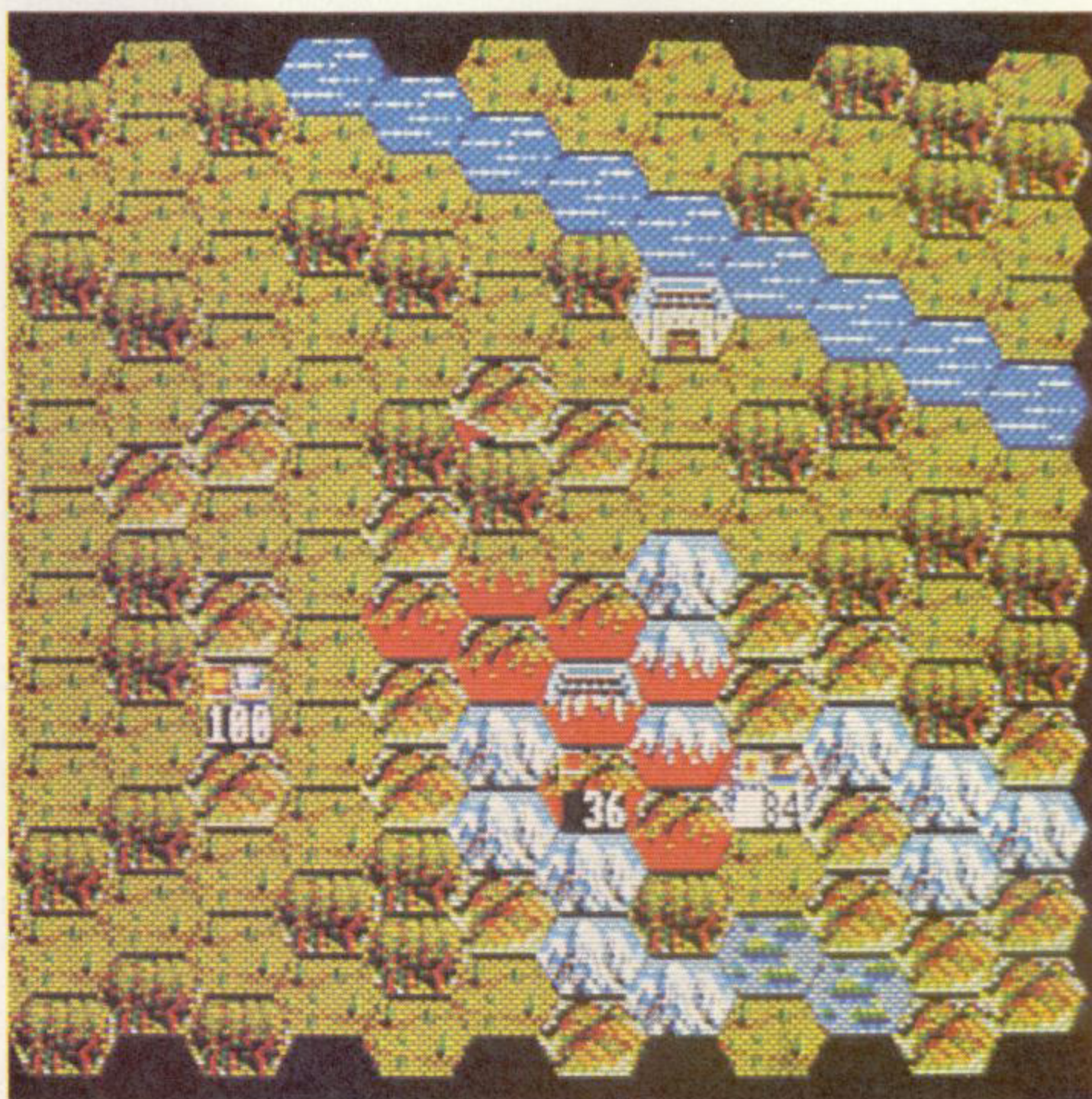
nen noch fit zu sein. Sinken auf der anderen Seite die Barmherzigkeit oder die Integrität des Charakters, kann es gut sein, daß ihn bereits rekrutierte Gefolgsleute verlassen oder ganze Völker rebellieren.

Pro Zug kann jeder Spieler eine Handlung ausführen. Hat man mit einem seiner getreuen Anhänger feierlich Blutsbrüderschaft geschlossen, wird dieser wie eine weitere Spielfigur geführt. Nur Aktionen wie Beförderung oder das Abkommandieren weit entfernter Charaktere bleiben der "Hauptspielfigur" vorbehalten.

Umgeben von Statthaltern, Blutsbrüdern, Generälen, Zauberern und Banditen braucht der Spieler für jeden Zug längere Bedenkzeit — da zudem Orkane und Hungersnöte, Schneestürme und Überschwemmungen jeden noch so ausgetüftelten Plan empfindlich stören können.

Alle Aktionen werden vom Spieler mit der Maus ausgeführt — je nach Spielsituation nimmt eine Übersichtskarte Chinas, eine Hexfeld-Karte der Provinz (bei Schlachten und Feldzügen), ausführliche Statusanzeigen und Illustrationen oder eine Tabelle den größten Teil des Bildschirms ein. Nur zum Speichern nutzt man die Tastatur.

Alle Handlungsmöglichkeiten des Spiels aufzuführen, würde den Rahmen des Artikels sprengen — eine deutschsprachige Aufstellung aller Befehle und ihrer Auswirkungen liegt in Form eines Heftchens bei. Das Hauptregelwerk ist in englisch gehalten und umfaßt auf weit über hundert Seiten neben geschichtlichen Erläuterungen und Lebensläufen von 50 der insgesamt 144 Charaktere auch Karten und Zitate aus authentischen Quellen; illustriert wird der Regelwälder von Bildschirmfotos, Grafiken und den Reproduktionen chinesischer Holzschnitte.



Ein Tal in Flammen: Verzweifelt wehrt sich ein pyrophiler Feldherr gegen die Übermacht

Die Amiga-Version von Bandit Kings of Ancient China benötigt 1MByte Speicher, spielt man Bandit Kings auf einem PC, sollte eine EGA-Karte installiert sein. VGA-Grafik wird zwar vom Programm unterstützt, jedoch nicht genutzt. Testmuster von Bomico. wi



Eines der vielen Menüs, die die Alleinherrschaft erleichtern





▲ Nicht jeder Bewohner Chinas will sich dem Banditen Wu Song anschließen

◀ Freibier für alle: Das Reich von Win Ni (alias Lin Chong) hat sich prächtig entwickelt (Amiga).

Fantastisch: Bandit Kings of Ancient China ist das ansprechendste Strategiespiel, das mir jemals unter die Finger gekommen ist. Die interaktive Geschichtsstunde ist sehr komplex; trotzdem hat man sich binnen Minuten in die Taktikmaterie eingelebt. Dafür sorgt schon das prächtig illustrierte Regelwerk mit Karten und Nacherzählungen bekannter chinesischer Volkslegenden. Neben dem Intro wartete das Spiel außerdem mit digitalisiertem

Super!



Sound (von Schwertergeklirr bis zum sägenden Schnarchen eines ruhenden Helden), fernöstlichen Melodien und vielen niedlichen Animationen auf. Rollenspielelemente machen es auch für genrefremde Spieler interessant — nicht je-

doch leichter: Die Feindesscharen sind trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad schwer zu schlagen. Dank der Benutzerfreundlichkeit des Spiels nimmt man die harte Strategiearbeit jedoch gerne in Kauf.



Kopf ab oder Händeschütteln? Besiegte Feinde sind dem Spieler ausgeliefert (Amiga).

Ein Hardcore-Strategiespiel mit ähnlich viel Tiefgang und Abwechslung ist mir noch nie begegnet. Die hochkomplexe Befehlsstruktur wurde denkbar einfach in wenigen Menüs untergebracht. Besonders erfrischend sind die leichten Rollenspielanklänge: Würden in früheren Strategiespielen von Koei dem Spieler für jede Aktion Charakterwerte abgezogen, so gibt

Super!



es jetzt — als Ausgleich — für gelungene Handlungen Erfahrungspunkte. Zauberer sind mit Feuerbällen und Magieangriffen eine Bereicherung in jeder Schlacht. Zahllose Animationen, Gags, Geräusche und Melodien verzaubern die Spieler. Bandit

Kings of Ancient China verbindet hohe Komplexität und eine elegante Steuerung mit einer fundiert recherchierten Geschichte.



Eine anschauliche Geschichtslektion: Neben den Porträts gibt es eine Fülle von Illustrationen und animierten Sequenzen zu bestaunen.

STECK BRIEF

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

MS-DOS 79%

Grafik: 59% Sound: —%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 79%

Grafik: 59% Sound: 54%

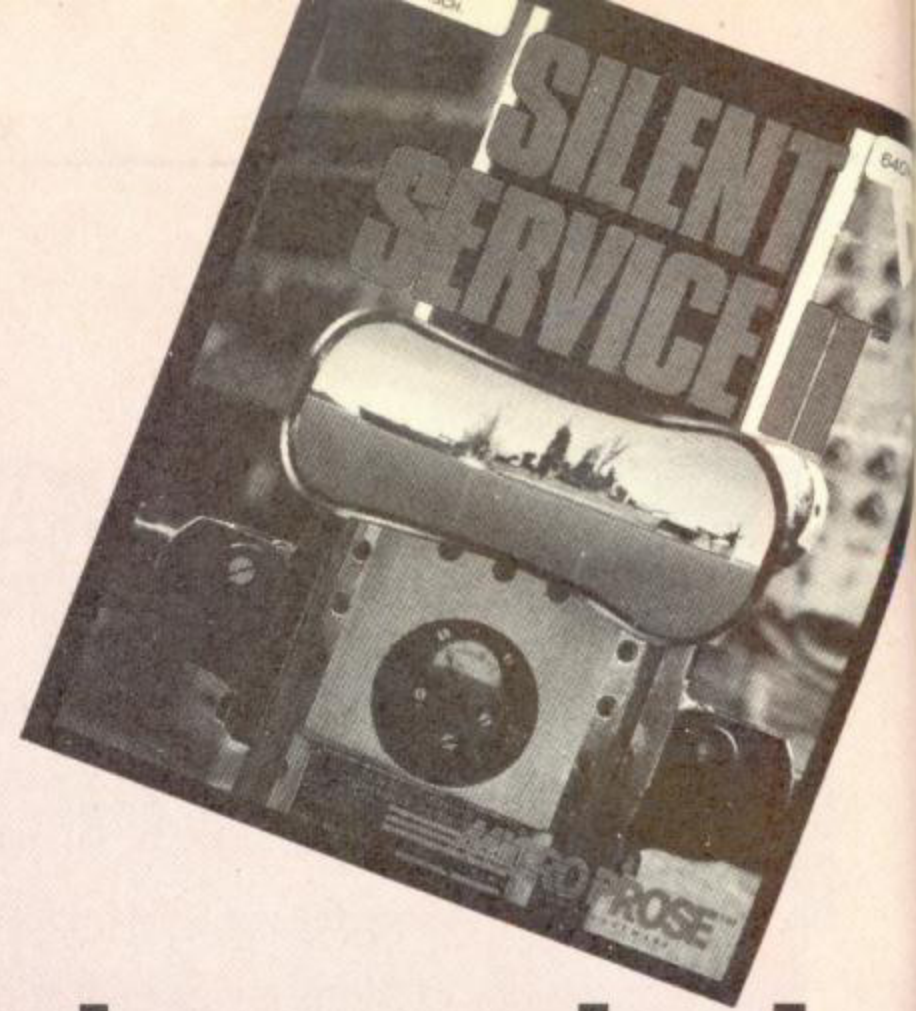
Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

# MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE



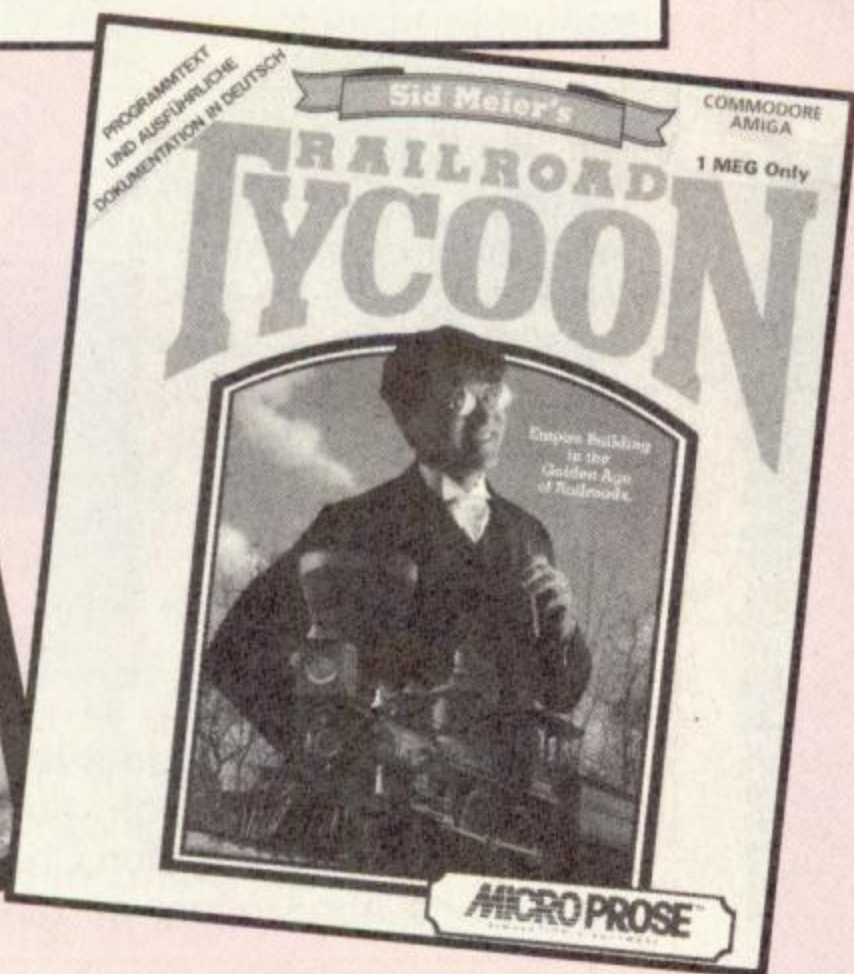
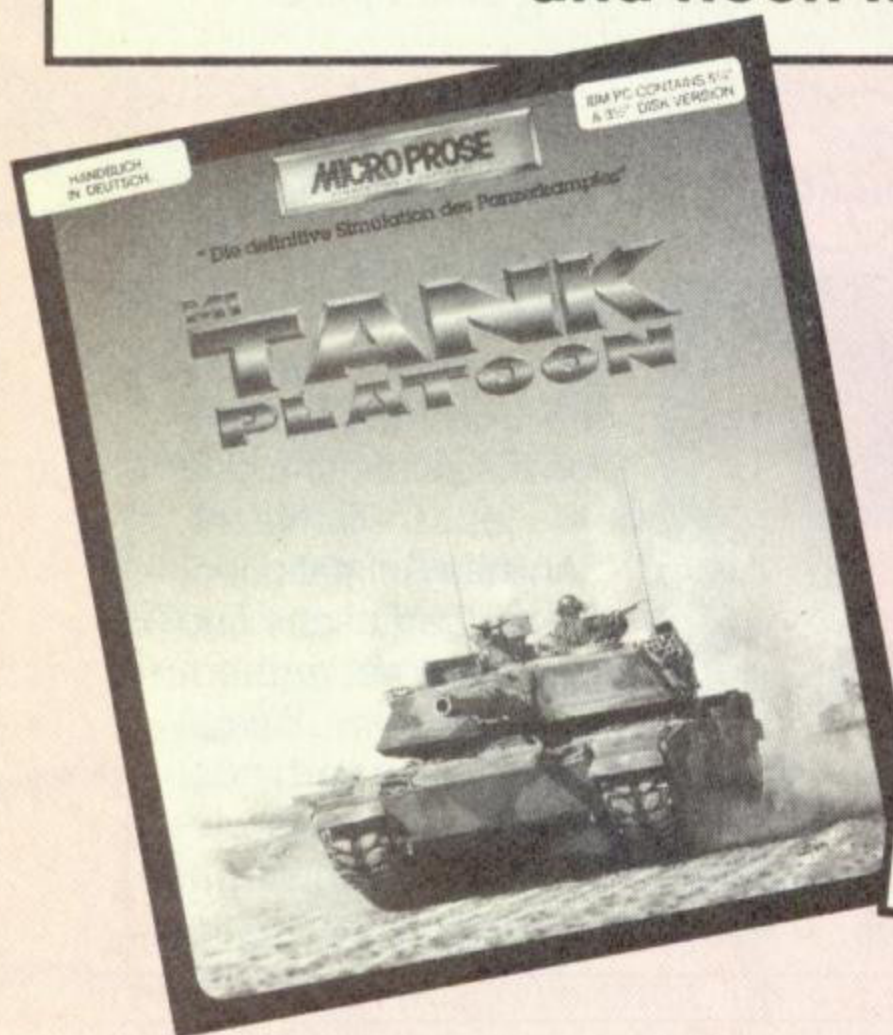
## Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

## Also, Nichts wie hin!

- Microprose Kugelschreiber ●
- Microprose T-Shirts ●
- Microprose Sonnenbrillen ●
- Microprose Taschen ●
- Microprose Poster ●

und noch mehr!



In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von **MICROPROSE** ausgiebig testen! Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!



Achten Sie auf dieses Zeichen!

United Software

EIN UNTERNEHMEN DER ESCOM GRUPPE



KILOWEISE RUNENSTEINE

# Spirit of Adventure



Moocity, die vielfarbige Antwort auf Skara Brae (MS-DOS/VGA)

**A**uf der Fantasy-Welt Lamar-ge geht es zu wie in Sodom und Gomorrha. Die Bruderschaft der Träumer unterjocht das Volk mit einer gefährlichen Droge. In der Wildnis treiben garstige Monster ihr Unwesen, und in den Städten und Burgen herrschen Laster und Unzucht. Die letzten sechs Aufrechten machen sich auf, um das Geheimnis des allgemeinen Verfalls zu ergründen. Vor Urzeiten wurden in der Welt 18 magische Runensteine versteckt. Wer in den Besitz dieser göttlichen Artefakte gelangt, erlernt die Kunst der Magie und wird zu einem unüberwindlichen Kämpfer für das Gute. In "Spirit of Adventure" führt Ihr Eure Helden durch dreidimensional dargestellte Städte und Dungeons. Ist die Gruppe in der Wildnis unterwegs, verfolgt Ihr den Weg auf einer Übersichtskarte aus der

Vogelperspektive. Natürlich besitzt jeder Eurer Charaktere seine ganz persönlichen Eigenschaften und Statistiken, die sich im Laufe des Spiels durch Beförderung steigern. Alle Gespräche und Informationen sind in Deutsch.

Kommt es zum Kampf, wird für jedes Partymitglied eine individuelle Taktik festgelegt. Das Ergebnis der Kampfunden erscheint, wie bei "Bard's Tale", in einem Textfenster. Bevor die Zauberer der Gruppe an ihr magisches Werk gehen können, müssen die Sprüche erst mit Hilfe der gefundenen Runensteine erzeugt werden. In speziellen Tempeln entstehen durch die Kombination verschiedener Steine neue Zaubersprüche. Je nach erzielter Wirkung dürft Ihr diesen Sprüchen eigene Namen geben. Das Testmuster stammt von Starbyte. vw

**STECK BRIEF**

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 75%**

Grafik: 73% Sound: —%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA 75%**

Grafik: 73% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

**C 64**

in Vorbereitung



Kämpfen oder fliehen, die ständig gleiche Frage (MS-DOS/VGA)



Der Charakterbildschirm: Rambo läßt grüßen (Amiga)

In Programmiererkreisen scheint eine Nostalgieglocke ausgebrochen zu sein: Rollenspiele, die nicht von Bard's Tale inspiriert sind, muß man mit der Lupe suchen. Auch Spirit of Adventure setzt voll auf das Bewährte. Nur die ungewöhnliche und recht originelle Herstellungsmethode der Zaubersprüche fällt etwas aus dem Rahmen. Eine Warnung ist angebracht: Wer sich auf eine

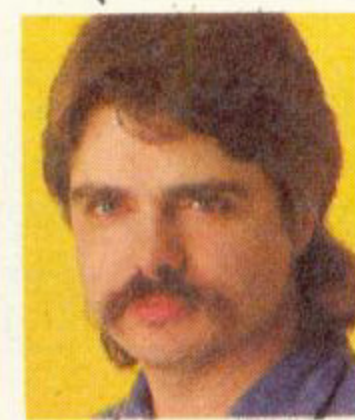
*Gut!*



Reise in die Wälder und Auen von Lamar-ge einläßt, wird auf eine hammerharte Probe gestellt. Die Beförderung der Charaktere ist eine mühselige Angelegenheit: Bis es endlich klappt, stirbt man tausend Tode. Alte, kampferprobte Recken sind gegenüber Einsteigern deutlich im Vorteil. Ein besonderes Lob gilt dem Intro der Amiga-Version: anschauen und genießen.

Die müden Grafiker, die sich auf Amiga und PC an dem dritten Teil der "The Bard's Tale"-Reihe versucht haben, sollten mal einen kleinen Seitenblick auf die prächtigen Bilder von Spirit of Adventure werfen. Zwar setzt das etwas altbackene Spielprinzip dieses deutschen Rollenspiels schon leichten Staub an, aber trotzdem ertappt sich der Spieler dabei, Stunde

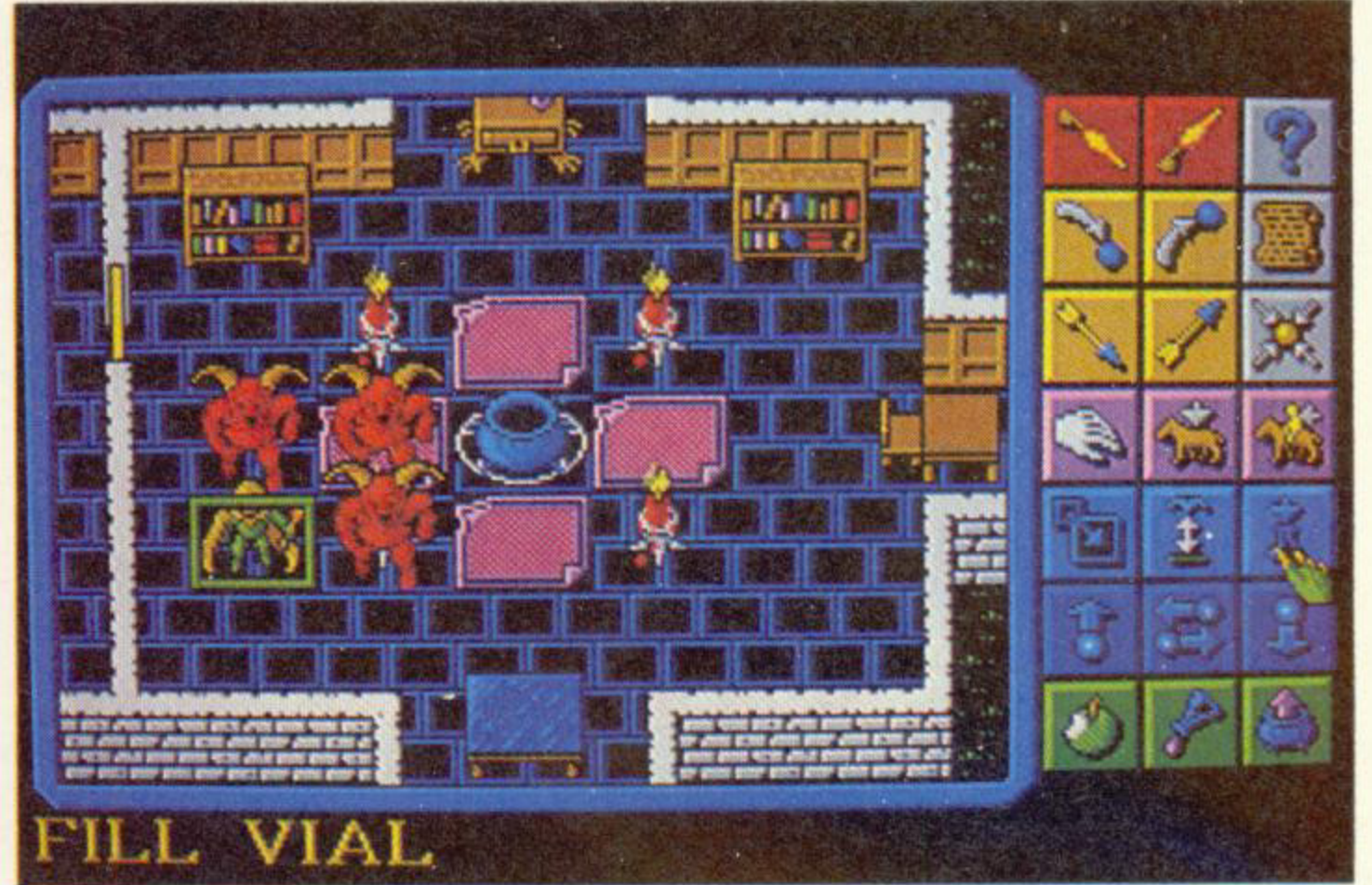
*Geht so*



um Stunde am Monitor zu kleben ("Nur noch dieses eine Dungeon!"). Leider stellen einige unfeine Schwächen den Spieler auf eine harte Probe. So fehlt leider ein Automapping, das die Orientierung im Dungeon ein wenig erleichtert. Außerdem versetzt der garstig knackige Schwierigkeitsgrad dem Rollenspieleinsteiger den frühen Todesstoß.



Trockener Zwieback ist nichts gegen Fireteam (MS-DOS/EGA)



Flink herbeigehext: Ein Dämonen-Trio gibt sich die Ehre (Amiga).

AUF DEN SCHEITERHAUFEN

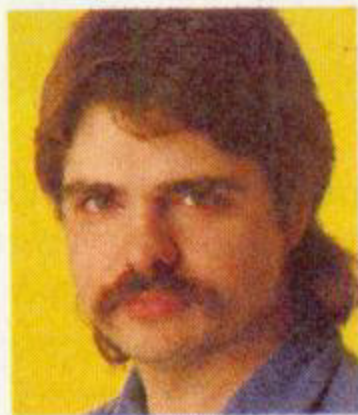
# Fireteam

Im Jahr 2200 hat sich einiges auf unserem geschundenen Mutterplaneten geändert: Der überlichtschnelle Raumflug gehört zum Alltag, ein kleiner Einkaufstrip zum Nachbarstern ist absolut normal. Einziger Haken an der Geschichte: Auf einigen neu entdeckten Planeten befinden sich fette Rohstoffvorkommen. Die Folge sind Rohstoff-Minikriege, die von Söldnern ausgeführt werden. In dem Strategiespiel "Fireteam" übernehmt Ihr die Rolle eines frischgebackenen Söldnerbosses. Mit einem geringen Grundkapital könnt

Ihr Euch eine passende Truppe aus verschiedenen Kampfeinheiten und entsprechenden Unteroffizieren zusammensuchen. So stehen unterschiedliche Panzer-, Flugzeug- und Infanterietypen zur Verfügung. Je teurer eine Einheit, desto besser. Bei den angeheuerten Offizieren sieht's ähnlich aus: Für wenig Geld gibt es eine echte Nieme, ein guter Offizier kostet deutlich mehr. Um die Truppe zu verbessern, müßt Ihr Euch durch rund zwei Dutzend Szenarios schlagen. Je nach Schwierigkeitsgrad, gibt's eine dicke Prämie. mh

So richtig begeistern konnte mich das strategische Schwergewicht "Fireteam" nicht. Zwar ist das Sf-Szenario ziemlich reizvoll, die zahlreichen Minimissionen tragen zur Motivationsförderung bei, und die taktische Herausforderung ist ziemlich hoch, aber auf Dauer ist mir Fireteam einfach zu öde. Das Schlacht-

Geht so



feld ist zu fuzziig, die Minisymbole der Einheiten zu augenfeindlich und die Steuerung zu unbequem. Wer auf Strategieklopse wie "Imperium" steht oder die SSI-Strategiespiele zum Frühstück verputzt, kann sich noch am ehesten mit FireTeam anfreunden. Ich spiele lieber eine Runde "Command H.Q.".

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Sim Systems, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 37% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

ZAUBER-ZANK

# Lords of Chaos

Mächtige Magier messen ihre Kräfte: In drei verschiedenen Szenarios können ein bis vier menschliche Spieler bei "Lords of Chaos" ihre Zauberstäbe schwingen, Tränke brauen und Dämonen beschwören. Über Joystick oder Maus steuert man die eigene Spielfigur oder wählt in einem Icon-Menü die gewünschte Handlung. Der Spieler kann Gegenstände aufnehmen oder verschenken, Türen öffnen, essen, trinken, lesen oder ein geeignetes Wesen als Reittier besteigen. Am häufigsten greift man auf das

"Zaubern"-Icon zurück: 45 verschiedene Sprüche helfen dem Spieler, seine Gegner zu ärgern und die eigenen Ziele zu erreichen. Faule Zauberer hexen sich gleich zu Beginn ein paar monströse Diener an die Seite, über die sie bis zu deren Exitus vollständige Kontrolle haben. Vor dem Spiel erschaffen sich die Kontrahenten ihre Spielfigur: Es stehen Erfahrungspunkten zur Verfügung, die man nach eigenem Gutdünken auf die Zauberfähigkeit, die Fortbewegungsgeschwindigkeit oder die körperliche Stärke verwendet. wi

Geht so



Technisch ist Lords of Chaos hoffnungslos veraltet, grafisch und akustisch völlig hinter dem Mond. Das Spielprinzip hingegen ist einfach und originell; hätte man es an die 16-Bit-Hardware angepaßt, könnten Strategiespielfans bedenkenlos zugreifen. So jedoch ist Vorsicht geboten: Auch die extrem um-

ständliche Benutzerführung läßt zu wünschen übrig. Lords of Chaos kann außerdem nicht über Null-Modem gespielt werden. Will man zu zweit zaubern, entstehen nervige Wartezeiten, die auf Dauer jeden Spielspaß töten. Schade, diesen Rahmen hätte die intelligente Spielidee nicht verdient gehabt.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Blade, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

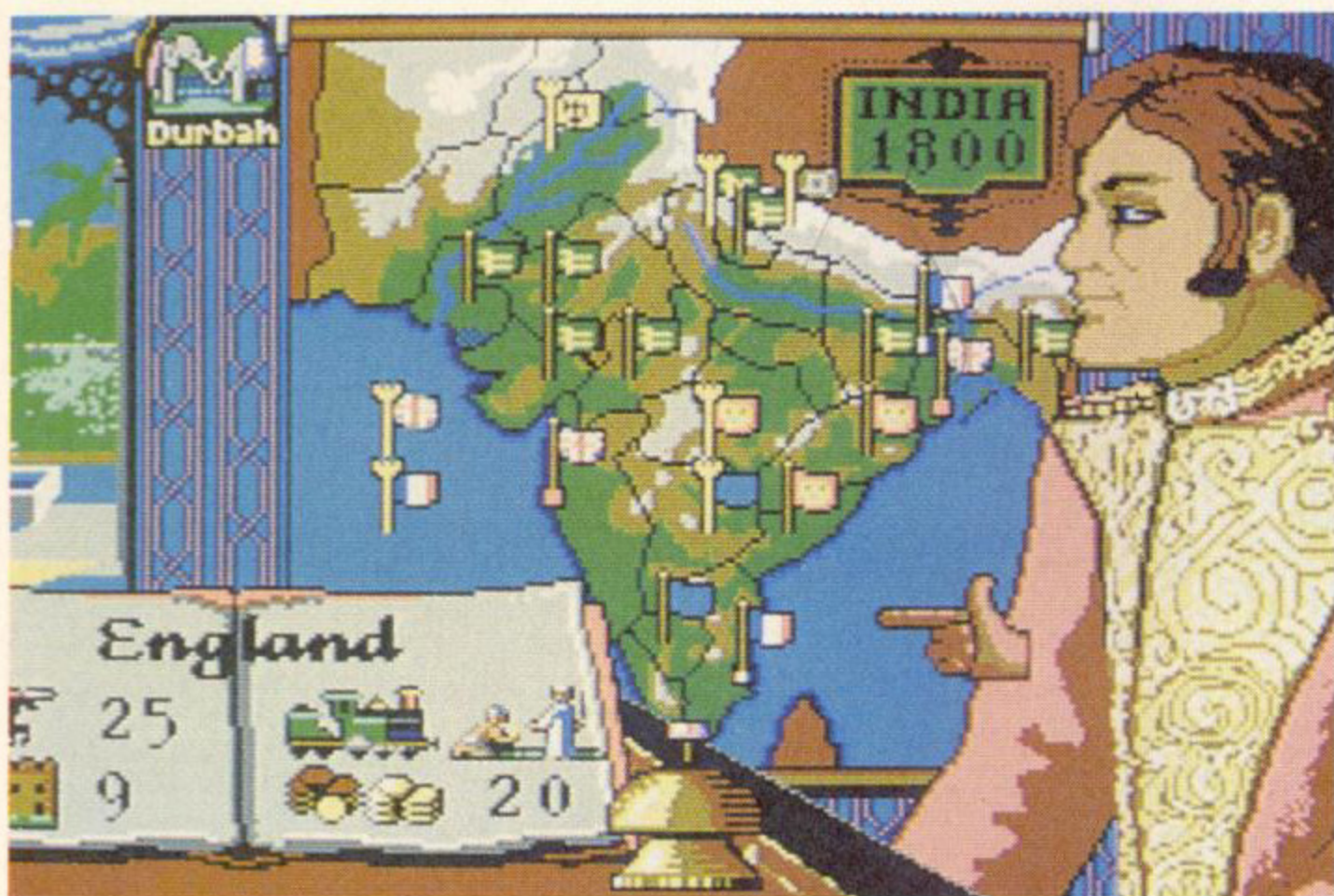
AMIGA 60%

Grafik: 42% Sound: 10%

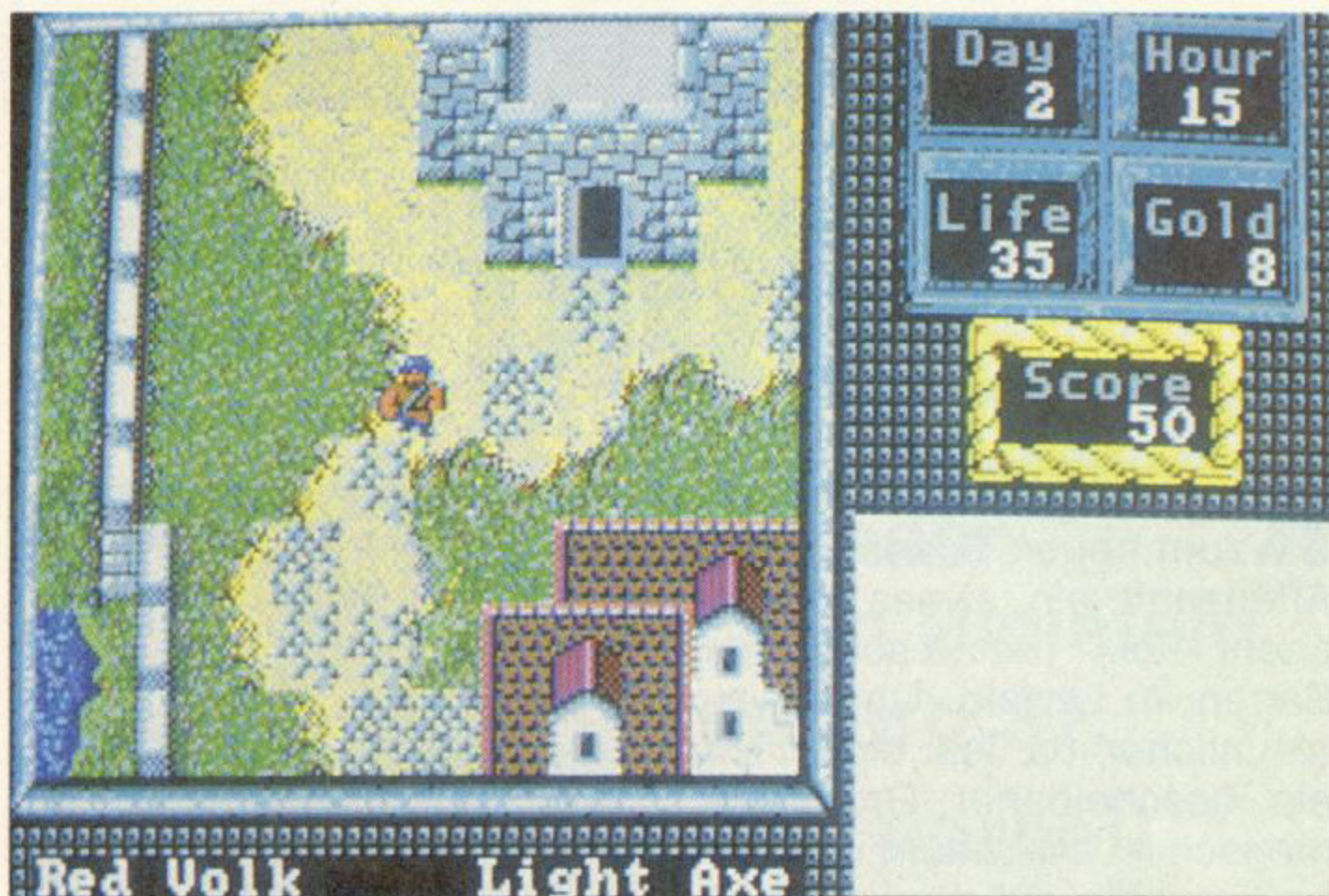
Schwierigkeit: einstellbar

C 64

in Vorbereitung



Der Vizekönig in seiner "Kommandozentrale" (Amiga)



Alle sind gegen mich: der einsame Held in Maramon (MS-DOS/EGA)

SCHIWAS RACHE

Champion of the Raj

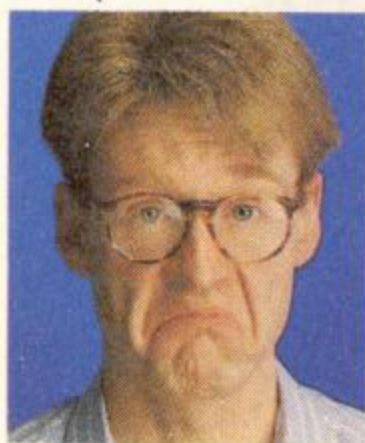
Nicht nur heute, auch vor 100 Jahren herrschte in Indien das Chaos: Dekadente Bezirks-Maharadschas schlugen sich mit blutrünstigen Sikhs, und das englische Empire stritt mit Frankreich um die Vorherrschaft auf dem Subkontinent.

In "Champion of the Raj" schlüpft Ihr in die Rolle eines von sechs Potentaten und strebt die Macht in Indien an. Auf einer Übersichtskarte informiert Ihr Euch über Status und Bewaffnung aller 20 Regionen. Ihr erhöht die Truppenstärke in den eigenen Provinzen, nehmt Steuern

ein, veranstaltet Elefanteparaden und verhandelt mit anderen Herrschern über Freundschaftsverträge.

Kommt es zum Kampf, dann führt Ihr die Truppen persönlich in die Schlacht. Die Taktik jeder Einheit wird einzeln festgelegt und das Resultat auf einem animierten Kampfbildschirm dargestellt. Steht Euch der Sinn mehr nach anderen Unterhaltungen, dann geht Ihr in einer Arcade-Sequenz auf Tigerjagd. Je mehr Dschungelkatzen Ihr auf dem Gewissen habt, desto höher ist Euer Ansehen. Testmuster von United Software. vw

Wenn in der Wirklichkeit die Regierungsgeschäfte so einfach wären, dann würden die Engländer wohl heute noch in Indien sitzen. Ein paar Steuern einnehmen, ab und zu eine langweilige Tigerjagd oder ein Gemetzel unter Einheimischen veranstalten; schon bin ich Vizekönig. Was uns als ausge-



wachsenes Strategiespiel verkauft werden soll, ist ein konzeptionsloses Sammelsurium aus ein paar strategischen Elementen. Die Krieger ruckeln im Schneckentempo über den Bildschirm. Die endlos langen Ladezeiten stellen selbst den meditativsten Guru auf eine harte Geduldsprobe.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS  
in Vorbereitung

AMIGA 52%  
Grafik: 52% Sound: 56%  
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST  
in Vorbereitung

C 64  
nicht geplant

AUSGANG GESUCHT

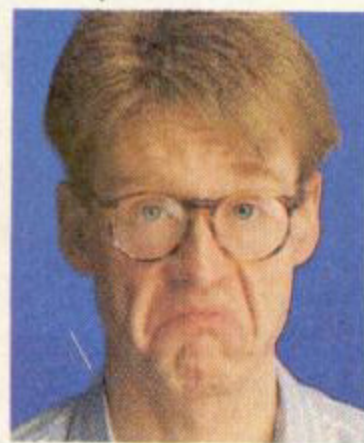
The Keys to Maramon

Bei Electronic Arts hat man in den Archiven gewühlt und das Uraltrollenspiel "The Keys to Maramon" hervorgekramt. In der Fortsetzungsgeschichte zu "The Magic Candle" schlüpft Ihr in die Rolle eines von vier Helden, der das Städtchen Maramon von einer Monsterplage befreien muß.

Gespielt wird in 24-Stunden-Zyklen. Tagsüber kann sich der Held mit den Bewohnern unterhalten, seine Waffen auf Vordermann bringen oder neue Zaubersprüche einkaufen.

Wird es Nacht in den Straßen von Maramon, dann tauchen Monster auf, die es zu bekämpfen gilt. Alle Läden und Kneipen sind geschlossen, und unser Held ist ganz auf sich allein gestellt. Für jedes erlegte Untier gibt's eine Belohnung, die man am nächsten Tag in bessere Ausrüstung investieren kann.

Maramon wird von schräg oben dargestellt. Gesteuert wird der Monsterkiller mit der Tastatur. In allen Geschäften und Tavernen wird problemlos abgespeichert. Das Testmuster stammt von Electronic Arts vw



Vor einigen Jahren mag das Spiel ja noch zu den Trendsettern gehört haben, heute ist es eine recht fade Angelegenheit: außer Metzeln nichts gewesen. Unser Held wandelt durch die unscheinbare EGA-Landschaft und prügelt sich um den Verstand. Durch die unglückliche Perspektive wird jeder erfolgrei-

che Treffer zu einem seltenen Erfolgserlebnis. Kommt das Monster von hinten oder von der Seite, sind die eigenen Hitpoints in Sekunden aufgebraucht. Hat man endlich den Schlüssel zu einem der unterirdischen Verstecke entdeckt, erwartet den Kämpfer auch dort nichts Neues. Simpel ohne jeden Reiz.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Mindcraft, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 46%  
Grafik: 36% Sound: 5%  
Schwierigkeit: mittel

AMIGA  
nicht geplant

ATARI ST  
nicht geplant

C 64  
nicht geplant

**AFFENSTARK**

# Toki

**K**ing Kong ist im Vergleich zum neuen Superstar der Affenzunft ein armes Würstchen: "Toki" hat ab sofort das Sagen im Urwald. Um so erstaunlicher, da Toki eigentlich ein bescheidener Großstadtmensch ist. Nachdem ihm seine Freundin auf merkwürdige Weise abhanden kam, wurde er von einem unterbeschäftigten Zauberer in den Affen Toki verwandelt. In dieser Gestalt müßt Ihr nun sechs Levels durchstreifen, an deren Ende die Befreiung der Liebsten samt Rückwandlung in einen Zweibeiner steht.

Glücklicherweise ist Toki ein recht wendiger Vierbeiner. Er läuft und hüpfet behende und kann sich schlagkräftig gegen Feinde zur Wehr setzen. Drückt Ihr auf den Feuerknopf, entweichen aus seinem Maul am laufenden Band Blubberbläschen. Treffen diese auf einen Gegner, macht er sich aus dem Staub. Je nach Extras blubbert Toki mehrere oder größere Blasen vor sich hin. Kommt Ihr mit dieser Methode nicht weiter, hilft ein beherzter Sprung auf den Bösewicht. Normalerweise entflieht Toki schon bei der kleinsten Feindberührung in die ewigen Jagdgründe, doch am Hinterteil ist er anscheinend gut gepuffert. Weitere Hilfen, wie z.B. ein todschicker Football-Helm, ein weiteres Affenleben sowie ein schnuckliger Flammenwerfer für den Hausgebrauch erfreuen zudem das pochende Spielerherz.

Die sechs Levels (Scrolling in alle Richtungen darf bewundert werden) sind zwar alle-

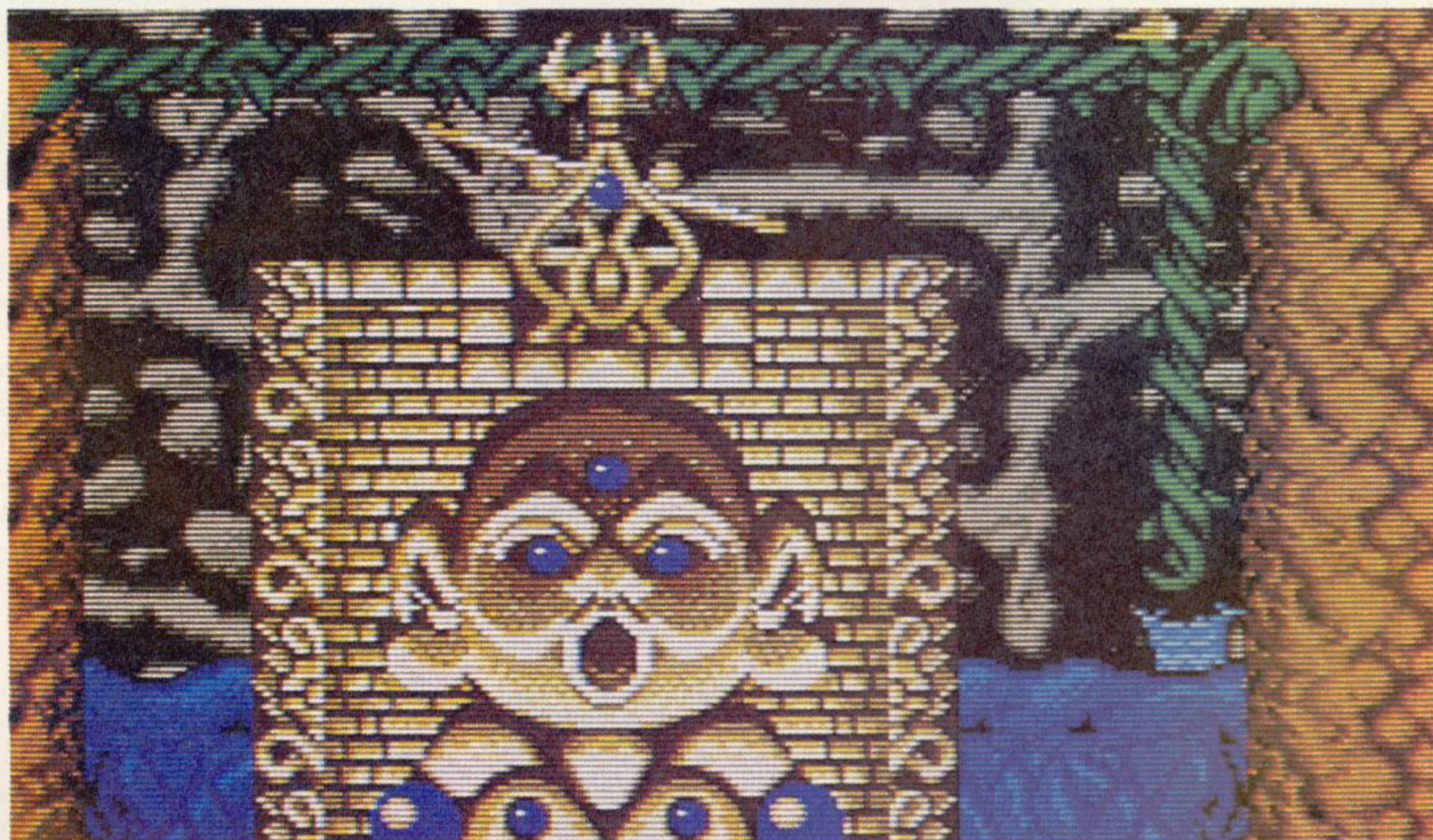


Kurzfristiger Helmschutz (Amiga)



**2: LAKE NEPTUNE**  
safely travelled the labyrinth and escaped the jaws at the GATE. **ARNAR**, TOKI has to swim across shark-infested waters of NEPTUNE. Beware of the eyes of **RAMBACHA** !!

Jeder Level wird in Wort und Bild erläutert (Amiga)



Auch zwischendurch versperren mächtige Gegner den Weg (Amiga)

samt im Urwald angesiedelt, unterscheiden sich aber großzügig in Grafik, Spielablauf und Feindausstattung. Toki muß u.a. durch eine Flammenbrunst krabbeln, unter Wasser schwimmen und felsige Höhlen durchforsten. Die Programmierer haben unbefristete Continues spendiert. Testmuster von Ocean. *mg*



Unverhofft kommt oft: Sechs ausgedehnte Levels voll abwechslungsreicher Jump'n'Run-Kost verlocken immer wieder zu einem Spielchen. Der Bildschirmausschnitt ist zwar etwas klein geraten, dafür stimmt der Rest. Das Scrolling ist in Ordnung,

und grafisch sticht Toki die Konkurrenz locker aus. Der Spielablauf ist erfrischend witzig wie

ausgefeilt. Allein die heikle Kollisionsabfrage sorgt in Kombination mit dem harschen Schwierigkeitsgrad anfangs für das eine oder andere Frusterlebnis. Fans des Spielautomaten werden jubilieren, alle anderen Geschicklichkeits-Freaks soll-

ten angesichts dieser rundum geglückten Umsetzung schon mal 80 Mark lockermachen.



Die Zeiten, in denen man von jeder Automatenumsetzung auf den Amiga eine genaue Kopie des Vorbildes erwartet, sind längst vorbei. Ernüchtert müssen Amiga-Besitzer erkennen, daß außer "Marble Madness" bisher kaum eine

Umsetzung den hohen Erwartungen entsprach. Reinrassiges

Spielhallenflair weht mit dieser äffischen "Ghouls'n'Ghosts"-Variante nicht durchs Wohnzimmer. Trotzdem folgt Ocean einem erfreulichen Trend: Wie bei U.S. Golds "Super Monaco GP" wurde viel Wert auf Spielbarkeit gelegt. Grafik und

Sound sind der Amiga-Hardware sorgfältig angepaßt.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60-90 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** **75%**  
Grafik: 74% Sound: 60%

**ATARI ST** **73%**  
Grafik: 70% Sound: 60%

**C 64**  
in Vorbereitung

Schwierigkeit: schwer



Wer hämmert denn da noch in der Nacht? (Amiga)

## PRESSLUFTPARADE

# P.P. Hammer

Der Preßlufthammer ist "P.P. Hammers" liebster Spielzeug. Mit dem ohrenbetäubenden Instrument budelt er in rund 60 Levels nach verborgenen Schätzen. Ihr steuert unseren goldgierigen Freund auf seinen Exkursionen. Jede der Schatzkammern muß innerhalb eines Zeitlimits ausgeplündert werden, sonst beißt P.P. vorzeitig ins Gras. Um an die begehrten Kleinodien zu kommen, müssen speziell markierte Blöcke mit dem Hammer zerbröseln werden. Beim Einsammeln der güldenen Gegenstände heißt es schnell

handeln, denn die weggehämmerten Blöcke tauchen nach kurzer Zeit wieder auf und P.P. wird im schlimmsten Fall eingemauert. Um seine Bauarbeiten besser zu bewältigen, findet P.P. unterwegs Stärkungstränke (geben verbrauchte Lebensenergie zurück), Aufputzmittel (P.P. springt höher), Schlüssel, Hinweise und Extraleben. Fiese Bewohner der Schatzhorte und tückische Fallen (beispielsweise glitschige Steine, Falltüren, Feuergruben oder Wassergräben) sorgen dafür, daß P.P. nicht mehr hämmern kann. mh

Die Idee ist zwar nicht ganz taufrisch, aber P.P. Hammer ist ein gut gelungener Tüftel- und Geschicklichkeitscocktail. Die Mischung aus ein wenig "Solomons Key" und einem kräftigen Schuß "Rick Dangerous 2" ist brisant und motivationsfördernd. Gerade in späteren Levels sind die Schatzkammern

Gut!



herrlich verzwickte und bringen so manche Gehirnzelle zum dampfen. Aber nicht nur intellektuelle Ansprüche werden von P.P. Hammer befriedigt. Dank witziger und bunter Grafik kommen die Augen nicht zu kurz. Nur die Steuerung des Hammerhelden hätte etwas genauer ausfallen können.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 70%  
Grafik: 70% Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

## Anruf genügt!

Tel.: 05 21/1247 02

Fax: 05 21/1247 03

Wir liefern  
professionelle  
Spielesoftware.

### NEUERÖFFNUNG

Sie finden unser  
Ladenlokal in Bielefeld  
am Gehrenberg 31.

Schauen Sie vorbei!

### Einführungsangebote, die sich lohnen:

#### AMIGA

Chuck Yeagers Air Combat	, *
Eye of the Beholder	79,20
Flight of the Intruder	, *
Slim Line Laufwerk 3,5"	159,95
Speichererw. 512 KB inkl. Uhr	99,00

#### IBM PC

Bane of the Cosmic Force	95,95
Chuck Yeagers Air Combat	, *
Jetfighter 2	95,95
Kings Quest 5 VGA 256	107,95
Lemmings	87,20
Soundblaster	369,00
286 AT VGA inkl. Mon. + Softw.	2999,00

#### ATARI ST

Kaiser	103,20
UMS 2	79,20

#### C 64/128

Turrican 2	39,95
Golden Axe	39,95

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

Preis und Produktänderungen vorbehalten.

**LABEL**  
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG  
Gehrenberg 31  
4800 Bielefeld 1

Telefon: 0521/124702  
Telefax: 0521/124703

# BOMICO-NEWS

## Wußten Sie,

... daß es ganz schnell gehen kann, bis Ihr Herz für China schlägt?

Hong Kong 1930: Sie ist die Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers und zum Tode verurteilt, irgendwo in den Bergen Zentralchinas. Er ist ein Bruchpilot, ein Abenteurer, und er hat nur drei Tage Zeit, sie zu retten.

Ihr Begleiter auf dem Weg in die Freiheit ist ein geheimnisvoller, listiger Meister aus einem fernen Land. In **Heart Of China** überqueren Sie den Himalaya, Sie sind Gast im berühmten Orient-Express und Sie sind Teil eines Adventures, dessen Spielidee Sie ebenso faszinieren wird wie die technische Umsetzung mit VGA-Grafiken und Roland-Sound-Karte.

... daß es gar nicht so leicht ist, immer mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen? Schon gar nicht, wenn man als Raumfahrer einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden soll wie bei **Exile**, dem brandneuen Action-Adventure-Spiel von Audiogenic.

Hier ist nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch ein heller Kopf gefragt. Denn neben den Gesetzen der Schwerkraft gilt es, angriffslustige Vögel, Granaten, radioaktive Kristalle und vieles mehr zu überwinden. Intelligente Soundeffekte und eine fantastische Simulation sorgen für ein Höchstmaß an packender Unterhaltung. Außerdem bietet Exile für alle, die den Planeten nicht am Stück erforschen wollen, die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern.

# BOMICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

**Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>**

**Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:**

Alle **BOMICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung.

**Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!**



Gut geklaut und geschickt verkleidet: Rectangle (Amiga)

## GUT GEKLAUT

# Rectangle

In den Spielhallen gibt's die Tetris-Variante "Rectangle" bereits seit einem Jahr unter dem Namen "Quarth". Das deutsche Softwarehaus "Turtle Byte" "aktualisierte" die Hintergrundgeschichte und zeichnete ein paar neue Grafiken und Sprites — ein weiterer Knobel-Klone war geboren. Von oben regnet es bei "Rectangle" Tetris-artige Klötze, die jedoch keinesfalls an der unteren Bildschirmkante ankommen dürfen. Dort steht die eigene Spielfigur, die verzweifelt versucht, die unförmigen Gebilde mittels eines Bolzenwerfers zu

Rechtecken aufzubauen. Wird so z.B. ein "T"-förmiger Spielstein während des Anfluges mit vier gut gezielten Schüssen zum Rechteck, verschwindet es. Kommt hingegen ein Spielstein am Boden an, verschwindet ein Spielerleben... Extras versüßen die Tüffel- und Reaktionsarbeit: Vernichtete Rechtecke lassen (leider recht selten) kleine Balken zurück, die vom Spieler gefangen werden müssen. So kann man für einen bestimmten Zeitraum ganze Blöcke mit einem einzigen Schuß verschwinden lassen. *wi*

Rectangle wäre ein Fall für den fiktiven Pixel-Staatsanwalt: "Hiermit fordere ich wegen vorsätzlichen und dreisten Ideenklau die Höchststrafe: Kopierschutzentzug auf Lebenszeit!" Leider gibt's keine Sprite-Richter, und

*Gehst so*



da die ansprechende Quarth-Idee von Turtle-Byte gut präsentiert wurde, sei vom Kauf nicht

abgeraten. An Tetris oder Klax kommt es jedoch trotz bombastischer Hintergrundgrafik und niedlichen Details nicht heran. Außerdem steuert sich das eigene Sprite recht müde. Tüffel-freunde, die noch ein freies Plätzchen in ihrer Knobelspielsammlung haben müssen (mal wieder) Probespielen.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Turtle Byte, Zirka-Preis: 50-60 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

**58 %**

Grafik: 48% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** **57 %**

Grafik: 48% Sound: 29%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

HUNDSTAGE

# Shadow Dancer

Nach seinem Abstecher auf das Mega Drive macht der hundeliebende Schattenkämpfer Joe Musashi die Computer unsicher. Diesmal tummelt er sich allerdings exakt in den Levels, die schon in der Spielhalle zu finden waren. Fünf Spielstufen, die wiederum in mehrere Abschnitte geteilt sind, stehen ihm bevor.

Joe hat von Haus aus einen dicken Packen Shurikens (die

und scrollen meist in alle Richtungen. Um eine Spielstufe zu schaffen, muß man nicht nur den Ausgang erreichen, sondern unterwegs alle Bomben entschärfen. Die Sprengsätze sind in Behältern versteckt, die im Glücksfall auch Power-Ups für Joe enthalten. Würzige Endgegner und gepfefferte Bonusrunden ergänzen das Prügel- und Ballerspektakel.

mg

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50-80 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 68%**

Grafik: 70% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64 46%**

Grafik: 58% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

"Shinobi"-typischen Wurfgeschosse) dabei, die er elegant auf die Feinde schleudert. Außerdem dackelt brav ein Hündchen hinter Joe her, das auf Befehl die Gegner anfällt und diese am Schießen hindert. Da sich manche Unholde geschickt hinter Kisten verbergen, kommt der Köter relativ oft zum Einsatz. Natürlich kann sich Joe ducken, springen und kräftig zutreten — wie es sich für einen Meister asiatischer Kampftechniken gehört. Als Rettung in letzter Not bietet sich als Superwaffe eine Art "fernöstliche Smart-Bombe" an.

Die Levels sind optisch recht abwechslungsreich gestaltet

An die Qualität der "Super Monaco Grand Prix"-Umsetzung kommt die Shadow-Dancer-Adaption leider nicht heran. Die Amiga-Version spielt sich trotz technischer Mängel noch ganz spritzig, auf dem C64 mutiert der Hundeausflug zur Pixelquälerei. Dabei fängt das Abenteuer so gut an. Die Aufmachung der C-64-Version ist beinahe sensationell: jeder Level wird im Intro grafisch dargestellt und ansatzweise erläutert. Doch spätestens, wenn das Heldensprite herein-

Geht so



gewackelt kommt, weicht die euphorische Stimmung. Viele Schnitzer (Joe springt viel zu träge, die Schüsse sind etwas zu schnell) verderben auch dem größten Hundeliebhaber die Spielfreude — schade um die nette Grafik. Amiga-Besitzer, die den Automaten liebge-

wonnen haben, sollten dagegen ruhig einmal mit Shadow Dancer Gassi gehen. Die prima gezeichnete Grafik tröstet etwas über die ein oder andere Unstimmigkeit im Spiel hinweg.

Gut!



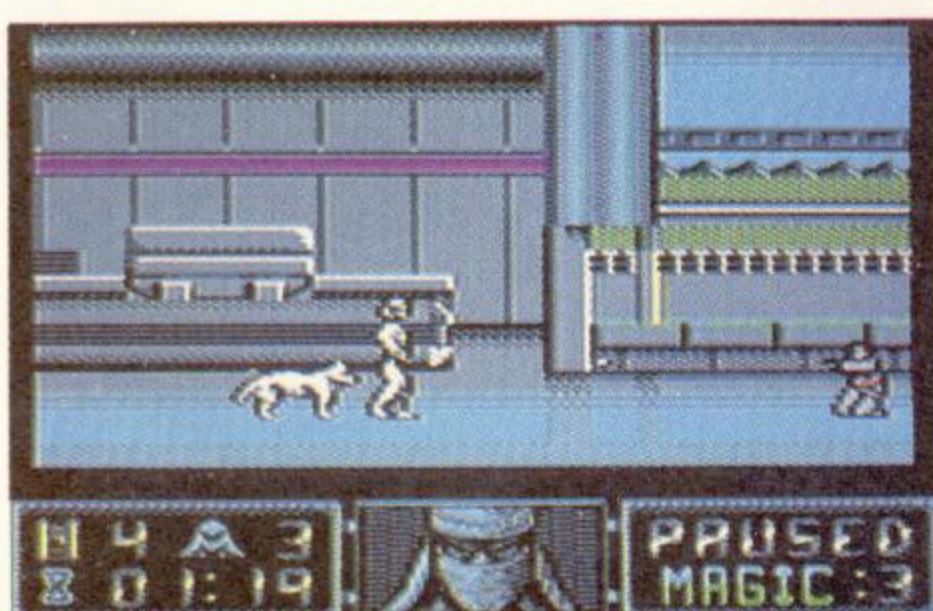
Auch wenn sich U.S. Gold mit der Umsetzung des Sega-Automaten Shadow Dancer redlich Mühe gab, wird die Klasse der Automaten- und der Mega-Drive-Version spielerisch nicht erreicht. Mit letzterer hat Shadow Dancer auch vom Aufbau der Levels her wenig zu tun. Vergleicht man das Spiel mit anderen prügellastigen Jump'n'Runs für den Amiga, vermag es zu gefallen — im Zeitalter von "Turri-

can", "Killing Game Show" oder "Gods" ist man technisch jedoch bereits Besseres gewohnt. Gestört hat mich auch der wenig durchdachte Aufbau der Levels. Trotzdem ist Shadow Dancer — nicht zuletzt wegen dem netten Hund — ein überdurch-

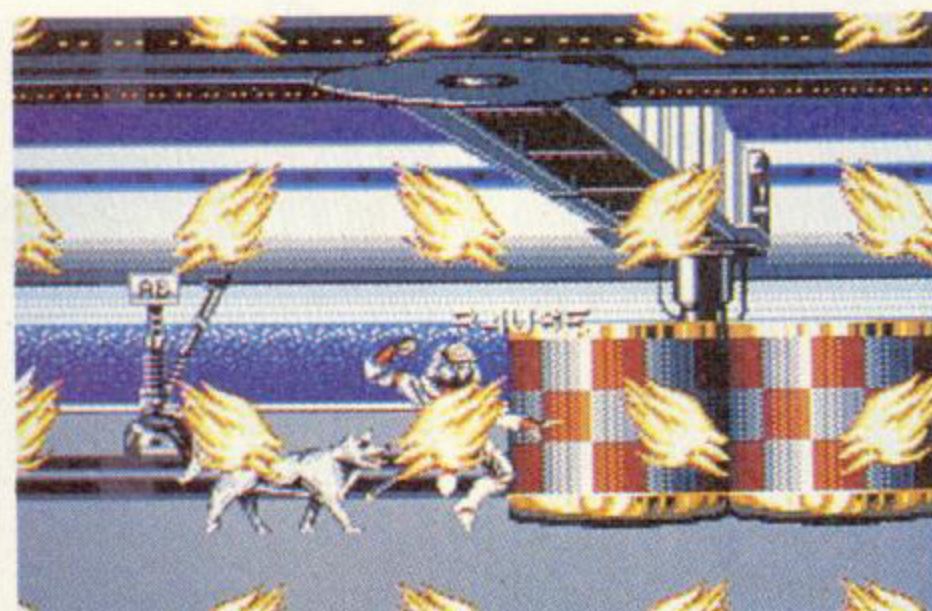
schnittliches Produkt mit ansprechender Grafik und Animation. Wer sehnsüchtig auf die Amiga-Version des "Shinobi"-Nachfolgers gewartet hat, darf zugreifen.



Auf dem Flughafen geht's rauh zu: Eine Horde Ninjas hat ihn besetzt (Amiga)



Der Hund schnappt auf Befehl zu (C64)



Die Superwaffe im Einsatz (Amiga)



Die C-64-Version erläutert im Intro jeden Level



Der Fuhrunternehmer bei der Abbrucharbeit: Outzone (Atari ST)



Das ist nicht "Operation Operation", auch wenn's so aussieht (C 64)

**BAHN FREI**

**Outzone**

**O**utzone" ist eine recht ungewöhnliche Mischung aus Denk- und Actionspiel. In 28 Missionen müssen wir ein defektes Kleinraumschiff sicher durch alle Gefahren steuern. Ihr selbst sitzt in einem vorausseilenden Rettungsschiff und macht den Weg für den Havaristen frei. Auf den horizontal scrollenden Planetenoberflächen sind allerhand Hindernisse und Gegner versteckt, die von Euch beseitigt werden müssen. Natürlich kann der Abschleppraumer auch am angeschlagenen Schiff ankoppeln und es so auf eine

andere Flugbahn lenken. Räumt Ihr Hindernisblöcke in der richtigen Reihenfolge ab, gibt's als Belohnung zahlreiche Extrawaffen und Bonuspunkte. Die astrale Rettungsbrigade startet mit fünf Leben, für jeweils 25000 Punkte gibt's ein Extraleben. Ist die Bahn frei und der Level geschafft, geht es in der nächsten Phase mit erhöhter Geschwindigkeit weiter.

Dann ist höchste Vorsicht angesagt: Die Gegner werden in höheren Leveln immer aufdringlicher. Das Testmuster stammt von Bomico. vw

Mir gefällt's: Die Grafik ist unscheinbar bis nett, der Sound wirft kein Alien vom Hocker und trotzdem, "Outzone" verfügt über ein erhebliches Suchtpotential. Was in den ersten Levels als beschauliche Rettungsaktion beginnt, entwickelt sich schon bald in ein nervenaufreibendes Unternehmen. Trotz



unproblematischer Steuerung werden selbst Joystick-Künstler erheblich gefordert. Die Action-Elemente beleben die Denkspielarbeit und sorgen für zusätzlichen Anreiz. Das durchdachte Extrawaffensystem wurdet geschickt in den Hindernisparcour integriert. Dieses Spiel solltet Ihr genauer ansehen.



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

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA**  
in Vorbereitung

**ATARI ST 67%**  
Grafik: 58% Sound: 53%  
Schwierigkeit: mittel

**C 64**  
in Vorbereitung

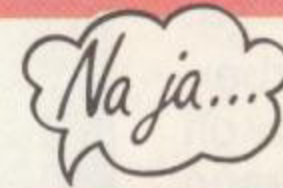
**OPERATION ARNOLD**

**Predator 2**

**I**mage Works hat sich, nachdem System 3 die Umsetzung des letzten Teils "Predator 2" gesichert. Nur Arnold Schwarzeneggers umwerfender Intelligenz und seinem österreichischen Charme war es zu verdanken, daß der erste Teil ein erfreuliches Ende fand: Predator platt. Der zweite Teil ist zwar ohne Arnold, aber nicht minder blutrünstig. Diesmal taucht der Menschenjäger in Los Angeles auf und mischt munter bei Bandenkriegen mit (natürlich wieder unsichtbar und mit neuen Waffen).

Der Spieler darf sich mit Mike Harrigan identifizieren, der Unschuldige vor Bandenattacken und dem Predatorchen schützt. Dazu wird kontinuierlich von links nach rechts gescrollt, man blickt dem "Feind" frontal in den Mündungslauf. Mit dem Joystick steuert man ein Fadenkreuz, wenn man den Feuerknopf drückt, wird geballert. Ab und an taucht eine bessere Waffe und frische Munition auf, die man per Draufschießen in seinen Besitz bringt. Wenn man zu oft getroffen wird, ist nach dreimaligem Continue Sense. *al*

Also sprach der Softwareboß: Kein Film ohne Computerspielumsetzung! Die Projektmanager nickten, die Werbeleiter freuten sich, und die Programmierer durften wieder einmal umsonst ins Kino gehen. Das scheint sie leider etwas verwirrt zu haben, so daß sie auf das Uralt-Spielprinzip von "Operation Was-



auch-immer" zurückgriffen. Doch die Sprites sind dröge, die Levels zu lang, die Grafik mickrig und das Spielprinzip zu alt, als daß Freude aufkommen könnte. Ein typischer Fall von "Großer Name, nix dahinter". Und was mich am meisten ärgert: Das Spiel wird sich sicher wieder gut verkaufen.



Genre: Action  
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 60-80 Mark

**MS-DOS**  
in Vorbereitung

**AMIGA**  
in Vorbereitung

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64 40%**  
Grafik: 42% Sound: 49%  
Schwierigkeit: mittel





# POWER PLAY

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

Im Abo  
nur  
5,80 DM!

Ihr erhaltet POWER PLAY  
noch bevor sie am Kiosk  
erscheint!

Die Lieferung  
kostet Euch  
keinen Pfennig  
extra!

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

Ihr könnt  
vierteljährlich,  
halbjährlich oder  
ganzjährig  
bezahlen!



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

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

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

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

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

4. Die Lieferung kostet Euch  
keinen Pfennig extra!

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



Telefonische  
Bestellung  
unter: (089)  
20 251 528



**LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:**

7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gadius 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters 3/91 Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4 4/91 Actionmodelle im Test, High-Score Fieber, Zum Töten verführt? 5/91 Ein Sprite für's Leben, 120 Lemmings-Codes, Master der Dungeons 6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 7/91 Jubel, Tubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an

Ich bestelle \_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_ für 6,50 DM pro Heft \_\_\_\_\_ DM  
Ich bestelle \_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_ für 6,50 DM pro Heft \_\_\_\_\_ DM

**POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle \_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) \_\_\_\_\_ DM  
Ich bestelle \_\_\_ Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) \_\_\_\_\_ DM

**POWER PLAY SAMMELORDNER**

Ich bestelle \_\_\_ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM \_\_\_\_\_ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtbetrag addiert) **Gesamtbetrag \_\_\_\_\_ DM**

Eure Nachricht  
an die Redaktion...

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

1. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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





## ABONNEMENT

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle  jährlich  halbjährlich  vierteljährlich

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

Datum, 2. Unterschrift

01/AD 10 18

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.



## EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

### Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5



## LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

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

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

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

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf  
Briefmarke  
hier aufkleben!

Antwortkarte

### Power Play

Redaktion

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

8013 Haar

## Gesucht

Was ist eigentlich aus Martin Galway und Rob Hubbard geworden? Das letzte, was ich von Hubbard gehört habe, waren die Sounds zu Budokan auf dem Amiga. Und Galway scheint gänzlich in die ewigen Softwarejagdgründe eingegangen zu sein. Die beiden waren schlicht und einfach genial. Könntet ihr mir Informationen dazu geben?

Michael Ammend, Partenstein

Rob Hubbard ist seit längerer Zeit fest bei Electronic Arts in den USA als Musiker angestellt. Was Martin Galway seit seiner Trennung von Sensible Software macht, wissen wir leider nicht. mg

## Game-Bilder

Beim Durchsehen meiner alten *POWER PLAY*-Hefte habe ich festgestellt, daß ihr eine Zeitlang Bildschirmfotos vom Game Boy in schwarzweiß gemacht habt. Das solltet ihr wieder machen, denn die Bilder sind kontrastreicher und besser zu erkennen als das jetzt übliche Dunkelgrün auf Hellgrün der Fotos. Als Richtlinie solltet ihr die Fotos von Nemesis (*POWER PLAY* 6/90, S.119) nehmen. Hier kann man fast jeden Pixel erkennen.

Stimmt eigentlich das Gerücht, daß demnächst ein "farbiger" Game Boy kommt (womöglich modulkompatibel)?

Martin Werthammer, Neumarkt

Wir werden uns bemühen, in Zukunft bessere Game-Boy-Fotos zu veröffentlichen. Ob ein farbiger Game Boy kommt, weiß momentan nur die Entwicklungsabteilung von Nintendo. Eine offizielle Ankündigung gibt es nicht. mg

## Schnabeltasse

Ti-Shörts wären echt eine Mega-Sache. Jeder Hirsch rennt heute mit einem Shirt durch die Gegend, auf dem man all seine Vorlieben und Abneigungen erkennen kann. Das reicht von "Ich liebe meinen Vermieter" bis zu "Kohl auf den Kompost". Warum also nicht mal ein bis zwei verschiedene *POWER PLAY*-Shirts rausbringen. Ich hab'da sogar schon ein paar

# POWER POST

Gestaltungsideen. Wie wäre es mit dem Aufdruck "Krieg ich die *POWER PLAY* venös, bin ich nicht mehr so nervös!" oder ein fettes *POWER PLAY*-Logo und darunter steht "Wenn's vom Guten mehr sein darf!". Vielleicht dann noch ein paar stilisierte Redakteursfiguren (Heini als Bettler mit Schild "Ham'Se ne Diskette für mich?"). Die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen, bis zur "Original-Michael-Hengst-Kaffetasse" mit Schnabelaufsatz (damit die Tastatur nicht immer gleich absäuft) und dem Autoaufkleber "Ich brems auch für *POWER-PLAY*-Leser". Denkt mal darüber nach, gegen entsprechendes Honorar unterbreite ich gerne meine absolut werbewirksamen Gedankengänge.

Jörg Grunwald, Berlin

Aufgrund der vielen Nachfragen bezüglich *POWER PLAY*-T-Shirts wird es immer wahrscheinlicher, daß wir in Zukunft Kleidung dieser besonderen Art anbieten (Wir bearbeiten unseren Vertrieb...). Wenn es soweit ist, werden wir Euch über die Angebote natürlich ausführlich informieren. mg

## Hallo-Hengst

Bitte verwende doch nicht ständig die banalen Ausdrücke wie "flott", "erfrischend" oder ähnliche Kaulauer. In jedem zweiten Test kommen sie vor. Auch Heini und die anderen Redakteure scheinen nicht davon loszukommen. Die 3-D-Grafik ist flott, der AT sollte flott sein und natürlich sollte das Ganze auf einem "fixen" 386er laufen. Mein Tip: Es wird in der Redaktion doch hoffentlich ein Textsystem mit Thesaurus geben. Denn solch normalen Worte wie schnell, hoch getaktet, rasant klingen doch auch ganz gut oder?

Der Mümmel (Markus Munz), der sich über fast al-

les aufregte, was mit der *POWER PLAY* zu tun hat, gehörte geteert und gefedert. Zum Thema Kleinanzeigen: Es kann nur lobend erwähnt werden, daß sich die *POWER PLAY* die Mühe macht, die vielen, vielen kostenlosen (!) Kleinanzeigen abzudrucken. Wo sonst sollen denn die Kids ihre Spiele anbieten, wie sonst sollen sie denn Kontakte zu anderen Spielern knüpfen können und wie sonst kämen sie billiger zu neuen Spielen? Durch die Tageszeitung?

Petra Maueröder, Rohr

Dem Dauerleser der *POWER PLAY* kommt dieses Phänomen sicher bekannt vor: Trotz High-Tech-PC und dem berühmten Thesaurus (ein Thesaurus ist ein Synonymwörterbuch; meistens in einem guten Textverarbeitungsprogramm enthalten) gibt es des öfteren Wortschöpfungen, die sich hartnäckig über einige Ausgaben hinweg in der Redaktion festgebissen haben. Darunter fallen oft Wörter, die mit dem Buchstaben F beginnen. "Flott", beispielsweise, oder "Famos", oder "Fulminant". Dadurch, daß Martin z. B. nicht alle meine famosen (glänzenden, grandiosen, großartigen) Tests gelesen hat, ich nicht weiß, was Heinrich wieder Erfrischendes (Belebendes, Anregendes, Wohltuendes, Aufmunterndes) geschrieben hat, kann es durchaus passieren, daß in mehreren Tests das Wort "Flott" (oder ähnliches) auftaucht. Ist das Heft komplett gedruckt endlich in der Redaktion, gibt es schon



Ist's ein Beholder? Ist's ein Gazer? Zumindest stammt das Ding von A. Belle aus Berlin.

# POWER POST

mal Wehgeschrei (Martin: "Ich habe mit fulminant angefangen!" — Heinrich: "Wenn ich gewußt hätte, daß Du auch dreimal fulminant schreibst, hätte ich es nur zweimal benutzt!"). Glücklicherweise verschwinden diese Floskeln recht schnell wieder.

Übrigens hat ein Thesaurus einen entscheidenden Nachteil: Da meistens nur ein paar Standardsynonyme darin enthalten sind (und keiner von uns die Muße findet, das Ding etwas aufzustocken), würden einige der Formulierungen eventuell wieder mehrfach auftauchen. mh

## Verlust

Ich lese die *POWER PLAY* schon seit der ersten Ausgabe. Leider ist mir in den letzten Ausgaben ein "Aktualitätsverlust" aufgefallen. So wurde z.B. nur die EGA-Version von King's Quest V getestet, obwohl die VGA-Version schon länger erhältlich war. Der angekündigte Test für die VGA-Version in einer der nächsten Ausgaben war auch nur ein leeres Versprechen. Bei Space Quest 4 lief es ähnlich. Es wurde zwar eine kurze Preview abgedruckt, aber der eigentliche Test kam erst in Ausgabe 6/91 (Ich hatte es am 26.3. durchgespielt).

A. Schwaigert, München

Ich kann's erklären, warum das so lange dauert: Zuerst tippt der Redakteur sein Artikelchen, dann kümmert sich Rolf um das Layout, dann pendelt das Ganze ein paar Mal zwischen Redaktion und Produktion hin und her, dann endlich wird das Heft zum Drucker

400 Stunden  
"Loom", gezeichnet von Konrad Beiskammer aus Eglsberg

gekarrt: Alles in allem dauert es gut einen Monat, bis Ihr die Power Play in der Hand haltet. Das ist ziemlich lang, in kürzerer Zeit schaffen wir's leider nicht.

Die beiden Tests von Space Quest und King's Quest stoßen uns selber etwas auf: Ein Wechsel der Pressesprecher bei Sierra ist daran schuld, daß die versprochenen Muster nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß eintrafen. al

## Themenvorschläge

Das Power-Thema ist im Prinzip eine hervorragende Idee, aber die Themen sind teilweise wirklich unbrauchbar (um es milde auszudrücken). Was soll denn das Thema "Sex und Computer?" Dies ist ein Thema, das a) eher ein Randgebiet bei Computerspielen ist und b) es doch persönliche Ansichtssache ist, ob man sich damit abgibt. Das "niedliche Computer-Sprites"-Thema gehört eher in die "Pixelpracht" (die ich übrigens für sehr gut halte). Gleiches gilt für den Drachenreport. Interessanter fände ich es, wenn z.B. der Auf- und Abstieg von verschiedenen Computer- bzw. Videospiel-

firmen ein solcher Bericht gegönnt würde. Zum Beispiel Infocom oder Cinemaware (die ja ebenfalls in Nöten sein sollen). Auch könnt Ihr ja mal Nintendo ein Thema geben. Was diese Firma bis jetzt geleistet hat, ist anerkennenswert. Auch die negativen Seiten sollten hier aufgezeigt werden. Man denke an das "Seal of Quality". Weitere Themenvorschläge: Atari und Commodore, Blick hinter die Kulissen von Computer- und Videospieleherstellern usw.

Martin Sauter, Grafing

## Arthur in Unterhosen

Bislang war die *POWER PLAY* für mich immer eine Zeitschrift, in der die (Spiele-)Welt auch für weibliche Fans der qualmenden Konsolen und Rechner halbwegs in Ordnung schien. Natürlich fällt sträflichst auf, daß Ihr zuweilen zwar langmähnige Spieltester, jedoch keine *Testerin* in Euren Reihen vorzuweisen habt. Trotzdem finden sich bei Euch selten Bemerkungen im Stil von "so harmlos, kann sogar eurer Freundin gefallen"; auch blieben Mann/Frau in der *POWER PLAY* bislang von getrenntgeschlechtlichen Seiten verschont.

Die Tendenz bei Computer- und Videospielen marschiert glücklicherweise in Richtung Gleichberechtigung, wodurch seit einiger Zeit zunehmend fetzige weibliche Charaktere an so manchem Spielgeschehen beteiligt sind, um unsereins Kämpferinnen mit Bart-Icon zu ersparen. Als Beweis, daß es sie durchaus gibt, die ca. 5 Prozent weiblichen Spieler, habt Ihr zudem bereits einige High-Score-Spezialistinnen in der "Hall of Fame" abgeleuchtet. In diesem Sinne wollte ich gerade auch die aktuelle *POWER PLAY*-Ausgabe zufrieden beiseitelegen, um mich den entscheidenden Dingen des Lebens (meinem Amiga) zuzuwenden, da entdeckte ich voller Abscheu und Entsetzen Eure Ankündigung, im nächsten Heft einen "Erotik-Report" herauszubringen! Mein Griff wanderte sofort in Richtung Riechsalz und mein Blick zum Cover, aber leider war dies nicht die April-Ausgabe.

Nun gehöre ich keineswegs zu den Damen der Schöpfung, die schon in einem halbnackten Mädel-Sprite (in der Pixelpracht etwa) pornophile Wandlungen der Redaktion erkennen wollen, aber mußte es denn gleich ein ganzer Report sein? Eine spontan von mir formulierte Forderung, dann wenigstens auch ein paar knackige erotische Männer-Sprites abzulichten, erstickte jedoch im Keime, denn bis auf Arthur in Unterhosen (aus Ghosts'n Goblins) fiel mir nichts Passendes ein — so einseitig ist die Computerwelt. Da ja die "Erotikspiele" nie erotisch, sondern höchstens peinlich bis albern ausfallen, und ihnen im Gegensatz zu jenen "Wer's denn braucht"-Digi-Shows auch noch jene Authentizität abgeht, bedeutet solch ein Report für mich und wohl auch noch die meisten anderen Leserinnen glatt verschenkte Seiten. Wenn Euch schon die Ideen für Schwerpunkte ausgehen, warum bringt Ihr dann nicht ein Special über indizierte Spiele (= drei leere Seiten)?

Mal im Ernst, es gibt doch noch so viele Themen, die bestimmt nicht nur die eine oder andere Hälfte der Menschheit interessieren. Einige Genres wie Action-Adventures und Prügelspiele habt





# POWER POST

Ihr z. B. noch nicht detailliert vorgestellt. Und wie wäre es mit Specials wie "die gruseligsten Monster-Sprites" (hätte auch schon ein paar Kandidaten, z.B. Unhold, Spuk, Schatten/LoF, Spectre/BTI, verwandelter Neuromancer/Beast II-Intro, Michael Hengst — aus welchem Spiel war der noch gleich) oder ein seufzerträchtiges "die schwersten Spiele" (mit Fotos) aus den frustprozentigsten Stellen diverser garstiger Action-, Geschicklichkeits-, Denk- und Rollenspiele. Aber nein, das lehnt Ihr ja doch wieder ab, mit Begründungen weil "dann kommt unser Heft erst ab 18 raus" oder "dann sind wir schuld, daß die Selbstmordrate steigt". Also bringt Ihr lieber so einen uninspirierten Dürftigkeitspreisträger wie ein Erotik-Special, während Ihr aus lauter Konsequenz im Vorheft sogar ein Flugsimulator-Poster mit Pietätsbekundungen weggelassen habt...

Annegret Dreher, Remagen

Keine Panik, anstößig oder gar jugendgefährdend ist unser Erotikreport nicht geworden. Wir haben versucht, die ganze Angelegenheit von der lockeren Seite zu sehen und deshalb sogar gänzlich auf die Erwähnung der wenigen wirklich harten Programme auf dem deutschen Markt verzichtet. Entstanden ist eine Zusammenfassung der bekanntesten Sprite-Nacktszenen und der witzigsten Programmiererwunschräume. Stellt doch eine nette Abwechslung zu digitalisierten Kampfmaschinen und futuristischen Kriegspheantasien dar, findet Ihr nicht?

Deine Anregungen zu zukünftigen Schwerpunkten sind aber auch nicht von schlechten Eltern und rangieren auf unserer internen Liste der originellsten Artikelideen ganz oben. Vielleicht findest Du in einer der nächsten POWER-PLAY-Ausgaben sogar einen Frustsituationen- oder Monster-Schwerpunkt. Dann verweisen wir jedoch Leser, die dahinter "uninspirierte Dürftigkeitspreisträger" sehen, gleich an Deine Adresse...

wi

## Testwunsch

Ich selbst besitze zwar ein Mega Drive, aber warum testet Ihr eigentlich keine Neo-

Geo-Module? Einige meiner Freunde wollen sich eins kaufen oder haben schon eins, wissen aber nicht, welche Module wie gut sind. Könntet Ihr vielleicht in die nächsten Ausgaben Tests von Neuerscheinungen setzen? Darüber würden sich bestimmt viele Neo-Geo-Besitzer freuen.

Kay Dausendschön, Hamburg

Wir werden Neo-Geo-Neuheiten in Zukunft in unseren Berichten über Spielautomatenneuheiten erwähnen. Richtige Tests von Spielen für SNKs Nobelkonsole wird es vorläufig nicht geben, da leider nur ganz wenige Leser ein Neo Geo zu Hause haben. Alle anderen würden sich über diese "Platzverschwendung" ärgern.

mg

## Von der Qual der Wahl

Der einfache Grund, warum ich zum Stift greife, ist der, daß ich an der Objektivität einiger Computer/Video-spielzeitschriften zweifle. Als Beispiel möchte ich mal den Test von Dick Tracy in der guten alten POWER PLAY und der neuen Playtime heranziehen. Ich kann es ja verstehen und finde es auch gut, wenn ein Tester seine subjektive Meinung zu einem

Spiel wiedergibt, aber in Betracht dessen, daß eine Zeitschrift eine Kaufhilfe darstellen soll, halte ich es für einen Witz, daß bei der Entwertung des Spiels bei ein- und demselben Computer eine Differenz von 84 Prozent (!) besteht. Mit fast noch größerem Entsetzen sah ich mir die Grafikwertung in beiden Blättern an. Da wanken selbige doch tatsächlich zwischen 95 Prozent (fast perfekt bis perfekt) und 13-23 Prozent (übelst bis eine Frechheit). Zu guter Letzt wird das Programm von Playtime als Superhit gepriesen und von POWER PLAY mit der Gurke gebrandmarkt. Also ehrlich, bei so unterschiedlichen Meinungen laß' ich mein Geld im Portemonnaie, geh' ins Kaufhaus und nimm Spiel X aus dem Regal. Da bei Euch aber, so sagt Ihr, die Wertungen von der ganzen Redaktion beschlossen werden, glaube ich, daß nicht Ihr es seid, auf die man sich nicht verlassen kann! Darum meine dringende Bitte: Bleibt so, wie Ihr seid, keine Vergrößerung der Zeitschrift mehr! Ich kann auf 30 Tests verzichten, die ungenau oder hingeschlampft worden sind.

Simon Meurer, Erkrath

Tja; wir stimmen nun einmal nicht mit der Meinung der Redaktion Playtime überein. Gegen den Vorwurf, daß wir unsere Tests hinschlampen, wehre ich mich. POWER PLAY bewertet nun einmal recht strikt, um Euch vor Fehlgriffen zu schützen. Wie wär's damit: Schau Dir "Dick Tracy" einmal in Deinem Softwareshop an und schau, wie lange es Dir Spaß macht. Wir meinen, daß das Spiel für den Preis eine echte Mogelpackung darstellt.

al

Renno von Steinmann sagen: "Feuer, Trantor!"



## Technikproblem

Als langjähriger Computerbenutzer habe ich mich nun auch etwas dem Spiel zugewandt. Aus diesem Grund habe ich in meinen Rechner die Soundblaster-Karte eingebaut.

Nun bitte ich Sie als Profis auf dem Spielesektor mir mitzuteilen, welchen Joystick ich für diese Karte verwenden soll. Als Rechner benutze ich einen 386er mit 33 MHz.

Peter Hanß, Brücken

Zum Thema Joysticks: Wir in der Redaktion benutzen einen Quickshot (analog) für PCs. Bislang fahren wir damit ganz gut. Demnächst soll allerdings ein neuer High-end-Joystick für PCs hier in Deutschland erscheinen. Diesen werden wir entsprechend testen.

mh

## Bevorzugt

Beim Wettbewerb "POWER PLAY räumt auf" hättet Ihr Euch ruhig was anderes ausdenken können, als diesen Players Guide. Da lese ich, man soll zu seinem Lieblingsspiel einen Player's Guide zusammenstellen. Als Beispiele sind auch Renn- und Ballerspiele aufgeführt. Nehmen wir einmal an, das Lieblingsspiel einer Person ist "Lotus Esprit" (durchaus realistisch), was für einen Players Guide stellt Ihr Euch da vor? Tips dazu sind in dreieinhalb Zeilen zusammengefaßt. Ist doch logo, daß die Rollenspieler (und vielleicht noch die Adventurer) klar im Vorteil sind.

Name der Redaktion bekannt

Stimmt nicht. Action- und Ballerfans haben nicht nur die gleichen Chancen, sie sind sogar im Vorteil: Dank Pausentaste lassen sich die schönsten Fotos machen. Wer sagt denn, daß Ihr einen ellenlangen Text schreiben müßt. Um bei Deinem Beispiel zu bleiben; die "Ideallinie" auf einer Rennstrecke bietet sich geradezu an für einen Players Guide.

vw

## Inkonsequent

Beim Durchblättern Eurer neuesten Ausgabe stieß ich diemal auf die "Who's who-Karte" im hinteren Teil des Heftes. "So so", dachte ich mir, wieder mal eine neue Ru-





Konrad Beiskammers Zeichnung zeigt: Auch Drachen lesen Power Play

brik... . Es ist ja für einige Leute vielleicht ganz interessant zu erfahren, was der Programmierer Steve Turner bei Frauen am meisten schätzt oder was seine gegenwärtige Geistesverfassung ist, auch wenn es mir persönlich ehrlich gesagt relativ egal ist. Doch dann stoße ich auf die Frage, "Welche militärische Leistungen bewundern Sie am meisten?" Hm, seltsam. Auf die Antwort (Die alliierte Operation am Golf) und ihren Zynismus will ich hier gar nicht eingehen, mich würde nur interessieren, warum Ihr (oder die Interviewer) diese Frage gestellt habt. Sind militärische Leistungen überhaupt zu bewundern? Jeder Krieg fordert Menschenleben, ich finde da nichts Bewundernswertes dran! Warum fragt Ihr nicht "Was tun Sie für unsere Umwelt?" oder "Welche pazifistischen Leistungen bewundern Sie am meisten?" Mich hat diese Frage vor allem erstaunt, da Ihr ja eine Ausgabe zuvor das geplante "martialische" Poster aus dem Heft gekippt und auch

diesmal nicht gebracht habt, etwas, wofür ich Euch sehr dankbar bin. Es mag ja Leute geben, die sich solche Poster übers Bett hängen, aber ich meine, daß Ihr so was nicht auch noch unterstützen solltet.

Jan Schmidt, Bornheim-Uedorf

## Konstruktiv

Die Tippsseiten würde ich grün lassen, ist so schön auffällig! Nur, wo ist die Perforation? Ihr schreibt zwar: "Zum Sammeln". Aber wie, wenn man die Seiten einfach nicht ohne größere Umstände heraustrennen kann.

Die verflixte Farbe: In der *POWERPLAY* fehlt die Farbe! Sicher, Ihr macht farbige Kästen bei den Halbseitentests, aber ein wenig Abwechslung ist angebracht! Beim Drachenbeitrag habt Ihr einen gezackten Hintergrund gesetzt. Der ist umwerfend! Kann man den, in abgeänderter Form natürlich, nicht auch für Tests benützen?

Achtung Tests! Kann man die Halbseitentests nicht ein

bissel mehr abwechseln? Also ein schlechtes Ergebnis, dann ein gutes, dann einen Durchschnitt usw.

Ah, Schreck, die Fotos! Ich weiß, ich weiß, Euch fotografieren zu lassen ist für Euch eine regelrechte Qual, aber kann man Eure Faces nicht doch noch mal erneuern? Nach so viel Neuheiten, die die *POWER PLAY* mit sich bringt, gibt es immer noch

die gleichen Bildchen wie aus der Antike.

Reza Memari, Vaterstetten

Anregungen registriert, das Layout denkt drüber nach. Bei den "antiquierten" Fotos sind auch wir zur Ansicht gekommen, daß ein Satz frischer Bilder überfällig ist (zu bewundern ab der nächsten Ausgabe, wenn mich nicht alles täuscht). *hl*

## CDTV & CD-ROM

Ein paar Fragen zu CDTV und CD-ROM:

a) Läuft das System auf allen Monitoren? Das erscheint mir erstaunlich, da doch die Auflösung des Computers nicht mitmachen dürfte.

b) Dieses System soll es ja nun auch für meinen ST geben. Haben Sie es darauf auch schon gesehen? Wird es nur für den STE erhältlich sein? Wird es an die Qualität der Amiga-CD's herankommen?

c) Ist das System nur mit Multi-CD-Playern oder auch mit meinem stinknormalen CD-Player (von Aiwa) zu benutzen?

d) Werden mit der Zeit außer F-15 weitere, ernstzunehmende Titel erscheinen?

e) Letzte Frage: Ist mit den Supergrafiken von Space Ace in Ausgabe 6/91 das LGS vollkommen ausgenutzt oder ist das erst der Anfang?

Jan Bandel, Buchholz

Heute las ich Ihren Bericht über CDTV und CD-ROM (6/91, S.12/13). Es hat mich fast umgehaun, als ich gelesen habe, daß man einen CD-Spieler per Interface an einen C 64(!) anschließen kann. Nun meine Frage: Kann man auch einen tragbaren CD-Player anschließen und ihn so als Floppy verwenden? Wenn ja, wieviel kostet so eine komplette Anlage, die man aber auch für andere Computer verwenden kann? Die Beantwortung dieser Frage wäre für mich sehr wichtig, da man ja dann den C 64 zu einer Grafikkmaschine werden lassen kann.

Peter Samrock, A-Klagenfurt

Zu A: Wir haben das System mit einem normalen Commodore Amiga-Monitor (1084S) betrieben — die Bildschirmfotos stammten von diesem Monitor.

Zu B: Die Qualität der Grafik auf dem Monitor wird laut Angabe von der Firma Software Corner unabhängig vom Computertyp sein. Gesehen haben wir bislang allerdings nur die Amiga-Version.

Zu C: Du kannst dieses System nur mit einem Laser-Disc-Spieler (möglichst NTSC-fähig) betreiben. Größe der Bildplatten: 30cm im Durchmesser — in einen normalen CD-Spieler passen die leider nicht.

Zu D: Außer den angegebenen Titeln haben wir noch von keinen weiteren Neuerscheinungen gehört. Aber sobald sich da etwas tut, werden wir darüber berichten.

Zu E: Das System ist sicher noch nicht ausgereizt — warten wir mal ab, was noch kommt.

Einen tragbaren CD-Spieler kannst Du bei diesem System nicht verwenden (Plattengröße). Das einzige bisher mir bekannte Interface für C64 und einen normalen CD-Spieler lag der berühmten CD-Edition von Rainbow Arts bei. Da gab's zehn Spiele auf CD plus ein Interface.

Der C 64 wird durch den Zusatz des CD-Spielers sicher nicht zu der "Supergrafikkmaschine", denn das einzige, zu was der Rechner, bei dem von uns vorgestellten System, dient, sind Steueraufgaben. Der Rest kommt von der CD. Ungefährer Kostenpunkt der gezeigten Anlage liegt bei rund 3000 Mark (Amiga, Monitor, Interface, Laser-Disc-Spieler). *mh*

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

**Amiga Club Österreich**

Der Amiga Club Österreich vertritt die Interessen der Amiga-Benutzer in Österreich und kümmert sich um Information, Schulung, Beratung und Unterhaltung. In zwei Hotlines, die über 35 Stunden in der Woche besetzt sind, gibt der Club die aktuellen Informationen weiter, die er über den ständigen Kontakt zu Commodore und anderen Herstellern erhält. Außerdem werden laufend Sonderinformationen, sowie sieben Mal jährlich das ISSB Amiga Magazin versendet. Die Redaktion des ISSB-Magazins arbeitet eng mit dem Amiga Club Österreich zusammen, ist aber mehr als nur eine Clubredaktion. Ihr Heft, was in Österreich einen hohen Bekanntheitsgrad hat, wird auch im Handel angeboten. Der Amiga Club hat allein in Österreich 1200 Mitglieder, es bestehen auch gute Beziehungen zum Amiga Club Slovakia, der 200 Mitglieder zählt.

**Display Computerclub**

Der Display Computerclub besteht in seiner jetzigen Form seit März '91 als eingetragener Verein. Unter dem Namen INTER Comp Germany existierte er bereits seit 1989. Er will Ansprechpartner für alle Computerbesitzer sein, die mehr

aus ihrem Gerät machen möchten und an einem Erfahrungsaustausch mit anderen Anwendern interessiert sind.

Um den "freien Informationsfluß" für alle Computersysteme zu gewährleisten, hat der Club ein umfangreiches Servicepaket zusammengestellt:

Außer einem Beratungstelefon und einem Info-Service über Btx bietet er auch einen Beratungsdienst in Sachen Elektronik an, informiert über aktuelle Software und führt Seminare zu den verschiedensten Sachgebieten durch.

Der gute Draht zu den Computerherstellern sorgt dafür, daß auftauchende Probleme schnell und umfassend gelöst werden können. Zusätzlich leistet der Display Computerclub Hilfestellung für Einsteiger und kann auch kleinen Betrieben mit Rat und Tat zur Seite stehen. Durch insgesamt zehn Zweigstellen in verschiedenen Städten, z.B. in Hagen, Igersheim, Berlin, Weida, Wiesbaden und anderen Städten, sowie einer Agentur, die auf Anfrage Adressen von Computerfreunden in Eurer Nähe vermittelt, ergibt sich ein weitgespanntes Informationsnetz.

Die Clubmitglieder werden durch das Clubmagazin und aktuelle Presseberichte auf dem laufenden gehalten.

Der Mitgliedsbeitrag für den Display Computerclub beträgt 5 Mark monatlich, für Schüler, Studenten, Azubis,



**H**allo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

*Eure Ull. Peters*

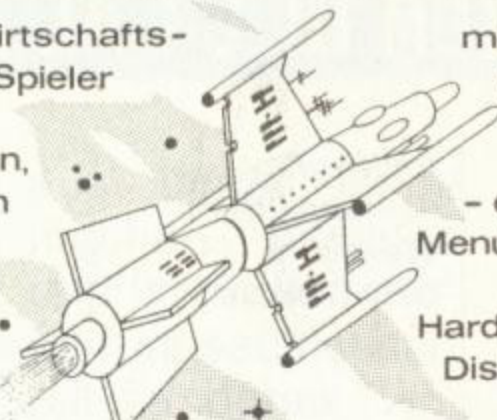
Richtet Eure Zuschriften an:  
**Markt & Technik AG · Redaktion POWER PLAY · Kennwort: Clubs**  
 Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar



# GERMAN DESIGN GROUP

## Sterne wie Staub

Eine Science Fiction Wirtschafts-simulation, bei der 1-4 Spieler versuchen, eine ganze Galaxis zu beherrschen, indem sie ihr Imperium wirtschaftlich und militärisch aufbauen.

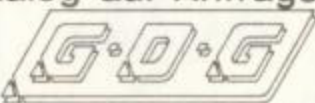


möglich sind. Sie sind in der Lage Kampffloten aufzubauen und ins Spiel einzubringen. - einfach zu bedienende Menuesteuerung (Joystick)

Überarbeitete Auflage mit Rückzugsoption und erweiterter Anfangsausrüstung. Im Spiel agieren autonome Welten, mit denen Handel und militärische Bündnisse

Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk VC1541 und 1 Joystick  
Spieleranzahl: 1-4 Preis: DM 59,-  
Bestellnummer: C4/00201  
Programmversion: überarbeitete Auflage: November 1989

...kostenloser Katalog auf Anfrage...  
Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede  
Hotline: - Freitags von 16.00 - 18.30 - ☎ 02301/12647



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

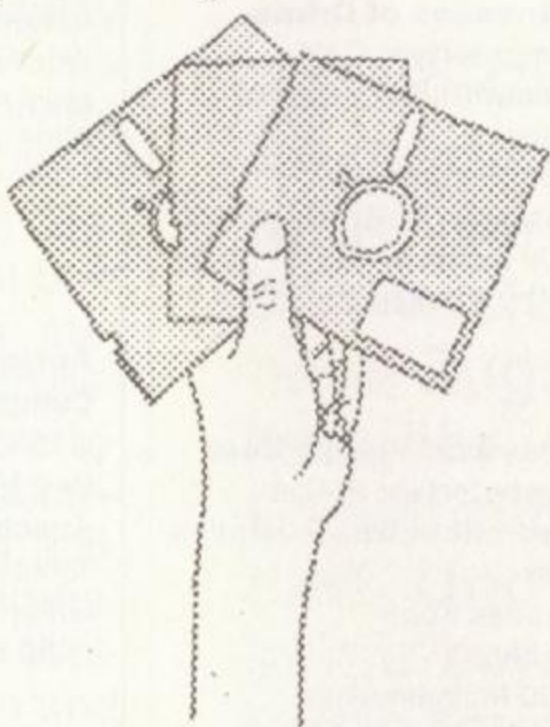
	Am/ST	PC		Am/ST	PC
Battle Command	61,95		<b>Sim Earth</b>		<b>86,95</b>
Champions o.t. Raj	61,95	61,95	Sorcerers		68,95
Das Boot	74,95	82,95	Team Suzuki	58,95	
F-15II Strike Eagle	78,95	a. A.	<b>Toki Aktionspreis 57,95</b>		
<b>Genghis Khan *</b>	<b>80,95</b>	<b>80,95</b>	Transworld	61,95	68,95
Gods	63,95				
<b>Gunship 2000</b>		<b>91,95</b>	Am besten schon mal vorbestellen: Wingcommander 2, Falcon 2.0, Ultima 7, Larry 5, Battle Isle. Anruf genügt. *-nur Amiga / ^-nur ST!		
Hard Driving 2	59,95	68,95	<b>3D-Construc. Kit ST 86,95-</b>		
Lemmings	57,95	73,95	<b>PC/Am 111,95!</b> Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Sonderaktionen bitte telefonisch erfragen! Änderungen, Irrtümer vorbehalten.		
Logical	54,95	61,95			
Maupiti Island	61,95				
<b>Midwinter 2</b>	<b>71,95</b>	a. A.			
MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95			
<b>Railr. Tycoon</b>	<b>66,95</b>	<b>84,95</b>			
Shiftrix	58,95	58,95			

Versand per Post Nachnahme DM 7,50. Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn, Telefon 02374/74112

### Bei »Four Systems Computersoftware«

haben **SIE** die Trümpe in der Hand!

**Spiele + Anwendungen jeglicher Art!**



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Lemmings	72,-	74,-	104,-	-
3D Construction Kit	161,-	122,-	161,-	-
Railroad Tycoon	105,-	-	109,-	-
Sim City & Populous	95,-	-	95,-	-
Moonshine Racers	75,-	75,-	-	-
Competition Pro Star	36,-	Competition Pro Star (PC)		75,-
Media Disk-Box 3,5"	48,-	Media Disk-Box 5,25"		58,-

Ab 50,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Ansonsten 7,- DM Nachnahme und 5,- DM Vorkasse. Preisliste unter Angabe des Systems anfordern. Game Boy Module nur auf Anfrage.

Informieren, Testen, Kaufen in unserem Ladengeschäft Autorstraße 23.

»Four Systems Computersoftware«

**Autorstraße 23  
3300 Braunschweig**

**Telefon: 0531/797291  
Fax: 0531/798271**

## Kontakt

### ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

**Schwerpunkte:** Tips & Tricks für Mitglieder  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark monatlich oder 50 Mark im Jahr  
**Anschrift:** Night Angel Videogamesclub Thorsten Prüglmeier Pfingstborn 35 4300 Essen 12

**Atari Club Colonia e.V.**  
**Computertyp:** Atari XL, ST und PC  
**Leistungen:** Magazin, Clubtreffen, Anfängerhilfen, Kurse, PD-Bibliothek  
**Mitgliedsbeitrag:** bis 18 J. 5,50 Mark mtl., ab 18 J. 6,50 Mark mtl., Zeitung 1 Mark  
**Anschrift:** 1. Atari Club Colonia e.V. c/o R. Straberg Alzeyenstr. 32 5000 Köln 60

**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** 1. Deutscher Lynx-Club Jens Langner Steinstr. 57 7024 Filderstadt 4 0711/ 77 32 72

**Phoenix Computer Club**  
**Computertyp:** Alle  
**Leistungen:** kostenlose Zusendung der Megacharts  
**Anschrift:** Phoenix Computer Club Redaktion New Gambler Burgweg 3 7186 Billingsbach

**Script Computer Club**  
**Computertyp:** MS DOS-System  
**Leistungen:** monatl. Clubzeitung COMPAC, PD-Softwarebibliothek, organisierte Spielsammelkäufe  
**Mitgliedsbeitrag:** 5 Mark monatlich  
**Anschrift:** Scharif Hafiz Flachweg 24 4780 Lippstadt 15

**Marks Actionspiel Club**  
**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Tips & Tricks zu Actionspielen und Adventures  
**Mitgliedsbeitrag:** kostenlos  
**Anschrift:** Mark Meyer-Eppler Marienkirchstr. 9 b 5205 St. Augustin 1

**Rainbow Softworks Computerclub**  
**Computertyp:** C 64  
**Leistungen:** monatl. Clubmagazin, Sonderheft Spieltests und Tips, Tricks & Pokes je vierteljährlich.  
**Schwerpunkte:** Basic-Programmierung, Erfahrungsaustausch  
**Mitgliedsbeitrag:** 3,50 Mark monatlich.  
**Anschrift:** Rainbow Softworks Computer Club Agnesstr. 48 8400 Regensburg Tel. 0941/ 26 222

**Computerclub Geseke CCG**  
**Computertyp:** C 64, C16, Plus 4  
**Leistungen:** Clubdiskette, monatl. Clubzeitschrift, PD Software, Einsteigerkurse, Programmierkurse  
**Schwerpunkte:** eigenständig programmierte Clubdiskette  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatlich  
**Anschrift:** Maik Wellhausen Karl-Coerdeler Str. 5 4787 Geseke 1

**Empire Club**  
**Computertyp:** Amiga  
**Leistungen:** Clubzeitung, eigene PD, Kontaktaustausch, Tips & Tricks, Sammelbestellungen für Hard- und Software  
**Schwerpunkte:** PD, Sound und Grafik  
**Mitgliedsbeitrag:** 9 Mark halbjährlich  
**Anschrift:** Empire Club c/o Holger Höbermann Im Apfelgarten 19 5300 Bonn 2

**Sega Mega/ PC Engine Club**  
**Computertyp:** Mega Drive, PC Engine  
**Schwerpunkte:** Tips, Erfahrungsaustausch, Lösungshilfen  
**Mitgliedsbeitrag:** keiner  
**Anschrift:** Sega Mega/ PC Engine Club Martin Geistreiter Birkenstr. 8 8401 Köfering

**AFC der Amiga-Fan-Club**  
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000  
**Leistungen:** Clubzeitschrift, Spieltests u. -tips, Wettbewerbe, Hitparade, Einführung in den Amiga, Programmierung in Basic, Assembler und C  
**Schwerpunkte:** Clubzeitung mit Kursen  
**Mitgliedsbeitrag:** 10 Mark jährlich  
**Anschrift:** AFC-der Amiga-Fan-Club Sprengelweg 124 oder PF 5003 4952 Porta Westfalica

**EDK Erster Deutscher Kick Off-Club**  
**Computertyp:** Amiga 500  
**Leistungen:** Clubzeitschrift, Wettbewerbe, Tips  
**Schwerpunkte:** Deutsche Kick Off-Meisterschaft  
**Mitgliedsbeitrag:** je nach Art der Clubzeitung 5 Mark bis 10 Mark  
**Anschrift:** EDK Thorsten Knott Landgraben 11 5303 Bornheim 1

**Virus**  
**Computertyp:** Atari 1040 ST (E), C 64  
**Leistungen:** monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung  
**Schwerpunkte:** Erfahrungsaustausch  
**Mitgliedsbeitrag:** 3 Mark monatlich  
**Anschrift:** Marcus Eller Hauptstr.12 8701 Allersheim 09336/ 503

**CPC-User-Club Unicorn**  
**Computertyp:** CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole  
**Leistungen:** zweimonatliches Clubmagazin, Anfängerberatung, Tips & Tricks, Programmierserien, kostenlose Kleinanzeigen  
**Mitgliedsbeitrag:** 24 Mark jährlich, 4 Mark für Clubzeitung  
**Anschrift:** CPC-User-Club Unicorn Im Vogelsang 17 5000 Köln 50

**Game Boy Wizards**  
**Computertyp:** Game Boy  
**Leistungen:** Spielbewertungen, Lösungen, Hardwareerweiterungen  
**Mitgliedsbeitrag:** kostenlos  
**Anschrift:** Game Boy Wizards Peter Ellebracht An der Seilerbahn 22 5413 Bendorf

**Tif und Fit**  
**Computertyp:** Alle Amigas  
**Leistungen:** Clubzeitung, Spielertips, Spieltests  
**Schwerpunkte:** Einsteigerkurse, Tips & Tricks, Basic  
**Mitgliedsbeitrag:** 30 Mark oder 30 sFr. im Jahr  
**Anschrift:** Tif und Fit Schönegg CH-3910 Saas-Grund Tel. 028/ 57 16 50

**ZUM  
SAMMELN!**

**Power-Tips**

**Computerspieltips**

The Secret of Monkey Island	54
Chuck Rock	54
Silent Service II	54
Spielen & Verdienen	55
Ultima VI	56
Horror Zombies From The Crypt	56
Total Recall	56
Savage Empire	56
Crime Time	57
Links	58
Speedball	58
Rock'n Roll	59
Kick Off 2	59
Harpoon	59
Duck Tales	61
Command HQ	61
Midnight Resistance	62
Gem'X	62

Revelation	62
Deadline	63
Rick Dangerous II	66
Sarakon	70
Panza Kick Boxing	70
Vaxine	70
Spiderman	70
Atomino	70
Fatal Heritage	70
Prince of Persia	73
Obitus	73
Railroad Tycoon	73
Z-Out	73
Star Goose	73

**Dr. Bobo antwortet**

Manhunter 2, Die Antwort zu Ultima VI, Lord of the Rings, Die Antwort zu Chaos Strikes Back, Rainbow Islands, Die Antwort zu Tower of Babel, Ultima VI, Death Knights of Krynn, Captive	74
---	----

**Videospieltips**

Valis II	76
Sokoban/Boxxle	76
Magical Hat	76
Parodius	77
E-Swat	77
Exitebike	77
Puzzle Road	78
Godzilla	78
Bugs Bunny	78
Parasol Stars	78
Cyber Core	78
Wonderboy	78
Gargoyle's Quest	78
Rabio Lepus	79
Final Match Tennis	79
Moonwalker	80
Rainbow Islands	80
Gaiare	80
Pilotwings	80
<b>Clue-Books</b>	
Eye of the Beholder, Teil II	82

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

QUELLENHINWEIS:  
© 1990 Dynamix, Inc.

Hallo Computerspiele-Fans!

## The Secret of Monkey Island

Christoph Kucera aus Bad Vilbel ist ein Meister der Fechtkunst und bleibt niemandem eine Antwort schuldig.

Im Kampf mit der Schwertmeisterin wird man von ihr beleidigt. Wenn man darauf keine passenden Antworten hat, kommt man dem Verlust des Kampfes immer ein Stückchen näher.

Hier sind die passenden Antworten (F=Frage / A=Antwort):

1. F: Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.

A: Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt.

2. F: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du.

A: Du kannst so schnell rennen.

3. F: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.

A: Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.

4. F: Jetzt gibt es keine Finnen mehr, die Dir helfen.

A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.

5. F: Alles, was Du sagst, ist dumm.

A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst.

6. F: Ich werde Dir den letzten Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.

A: Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh.

7. F: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.

A: Aha, mal wieder in der Nase gebohrt.

8. F: Sind alle Männer so?! Dann heirate ich ein Schwein.

A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?

9. F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.

A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt.

10. F: Hast Du eine Idee, wie Du lebend von hier wegstommst?

A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.

11. F: Dein verbogenes Schwert wird mich niemals berühren.

A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.

12. F: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.

A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen.

13. F: Mein Schwert wird



**G**anz langsam scheint die Lemmingswut bei Euch wieder abzuflauen. Ihr könnt Euch also endlich an den Zeichentisch setzen und Übersichtskarten zu besonders schweren Leveln zeichnen. Die stehen nämlich noch aus und sind ein heißer Kandidat für die Power-Tips.

Langsam trudeln schon die ersten Players Guides bei uns in der Redaktion ein. Sieht recht vielversprechend aus. Natürlich sind mal wieder die Rollenspieler und Strategen besonders eifrig. Ich finde, das sollten die Action- und Jump'n'Run-Fans nicht auf sich sitzen lassen: Ein schnuckliger Level-Überblick macht doch auch was her. Haltet Euch ran, die 150

Spiele warten auf einen Abnehmer.

Zum Thema Struktur der Power-Tips. Was ist Euch lieber? Viele kleine und mittellange Tips wie auf den Videospelseiten oder Komplett- und Schritt-für-Schritt-Lösungen mit Karten und Item-Listen? Wir sind für neue Anregungen jederzeit offen und werden Eure Wünsche berücksichtigen. Im Zuge des allgemeinen Sommerlochs und der Schreibfaulheit konnten wir diesmal keinen Tip des Monats vergeben. Strengt Euch an, vielleicht sind im nächsten Monat gleich zwei Prämien fällig.

Viel Spaß wünscht wie immer,

*Volker*

Dich in tausend Stücke schneiden.

A: Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel.

14. F: Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?

A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?

15. F: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.

A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben. vw

## Chuck Rock (Amiga)

"Neandertaler" Frank Neumann aus Weiden hat die Steinzeit erforscht und dabei ein paar lustige Dinge entdeckt. Die folgenden Codewörter solltet Ihr im Titelbild (Urwaldpopgruppe) eingeben (Leerzeichen nicht vergessen). Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint links auf dem Bildschirm eine Cheat-Meldung.

1. Flugmodus: Man tippt RE-

STRANO, um den Flugmodus einzuschalten. Wenn Ihr während des Spiels die linke Shift-Taste drückt, hebt Chuck ab.



Komm in meine Höhle, kleines! Chuck ist unterwegs.

2. Level-Zone aussuchen: Nach Eintippen des Wortes MORTIMER könnt Ihr durch Drücken der Tasten F1 bis F5 die Level-Zonen ansteuern.

3. Level-Auswahl: Das Cheat-Wort lautet hier TURN FRAME. Jetzt könnt Ihr mit den Tasten 1 bis 5 den Level auswählen.

4. Unendliche Energie: Man tippt FAST AINT THE WORD ein, und Chuck ist unverwundbar. vw

## Silent Service II

Thomas P. Felder aus Esslingen ist im Pazifik abgetaucht und kommt mit feuchten U-Bootfahrertips wieder an die Oberfläche.

Ahoi, ihr Landratten! Ihr wißt ja: Als U-Boot Fahrer habt Ihr die schlechtesten Chancen der ganzen Navy, lebend nach Hause zu kommen. Deshalb gebe ich Euch ein paar gute Ratschläge mit auf den Weg, vielleicht wird so noch ein brauchbarer Haufen aus Euch — naja, die schlechtesten Kapitäne sind immer die, die nicht wieder zurückkommen...

### Untertauchen ist alles

Die allererste und wichtigste Regel ist: sich niemals sehen lassen! Warum kann ein U-Boot tauchen? Nicht, um den Wasserbomben der Zerstörer oder den 46-cm-Geschützen der Yamato zu entkommen,

sondern um vom Feind nicht bemerkt zu werden. O.K., Handelsschiffe ohne Eskorte kann man auch tagsüber über Wasser angreifen. Ansonsten gilt: Immer nur nachts schaut mehr als das Periskop aus den Wellen! Demnach sind die wichtigsten Informationen, die Ihr bekommt, die "visibility ranges" vor jedem Feindkontakt. Und tagsüber ist das aufgetauchte Boot fast so weit zu sehen wie ein Flugzeugträger.

#### Eskorte, nein Danke

Daraus ergibt sich die zweite Regel: Laß Dich niemals mit der Eskorte ein! Gezielt Zerstörer anzugreifen, ist kompletter Unsinn. Zum einen ist ihre Tonnage viel zu gering. Zum anderen sind sie viel zu schwer zu versenken; man sollte Torpedos lieber für lohnendere Ziele aufsparen (und über einen Überwasserangriff mit einem U-Boot gegen einen mit einem halben Dutzend 5-Zoll-Geschützen bewaffneten, pfeilschnellen und gepanzerten Zerstörer brauche ich ja wohl keine Worte zu verlieren). Zum dritten ist der Sinn einer Feindfahrt, die Wirtschaft Japans zu schwächen; um die Kriegsschiffe kümmern sich unsere Kriegsschiffe — wir kümmern uns um die Handelsschiffe. Und schließlich ist es viel zu gefährlich, Zerstörer zu torpedieren. Falls sie das Boot noch nicht bemerkt haben, weichen sie dem Torpedo mit Sicherheit aus; kommen sie frontal auf einen zu, und der Torpedo geht vorbei oder hat eine Fehlzündung, sind sie zu schnell über einem. Vor allem mehrere Zerstörer sind dann eine tödliche Gefahr.

#### Gute Fahrt

Was ist also zu tun? Unbemerkt, mit Hilfe des überlegenen Radars, am Konvoi vorbeiziehen — außerhalb dessen Sichtweite — um dann getaucht im Generalkurs abzuwarten, bis er ganz von selbst auf einen zu fährt. Bei langsamen Schiffen, Tankern etwa, kann man ruhig einen großen Abstand lassen (2000 Yards), feuert auf die Breitseiten der Handelsschiffe einen Torpedofächer und setzt sich ab. Erst wenn die ersten Explosionen Wellenberge auftürmen, merkt die Eskorte, was los ist — aber dann sind wir schon längst wieder verschwunden. Zieht der Konvoi dann weiter, kann man die waidwunden Überreste in aller Ruhe mit der Bordkanone erledigen — ganz ohne Risiko. Fortsetzung Seite 56.



# SPIELEN VERDIENEN

**A**uf vielfachen Wunsch möchten wir an dieser Stelle in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips erklären. Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine 20seitige Lösung sein, in der die Barthaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnucklige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

**Z**um nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspielertip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen Tips werden, je nach spielerischem

**Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.**

Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

**W**enn Tips aus Platz- oder Aktualitätsgründen nicht veröffentlicht werden, erhaltet Ihr eine Nachricht. Ist das nicht der Fall, dann bedeutet das, Euer Tip liegt bei uns auf Halde und kommt vielleicht zu einem späteren Termin zum Einsatz. Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt. Karten

und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist ungeeignet!

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer und losgespielt. vw

Hier hat sich folgende Taktik bewährt (drei Flugzeugträger, ein Schlachtschiff wurden bisher von mir versenkt!): Falls der Konvoi abläuft, kann man ihn vergessen; manchmal fährt er auch nur so 17 Knoten, dann kann man ihn noch einholen (schön außer Reichweite halten!). Im anderen Falle begibt man sich genau in seinen Kurs, dreht ihm das Heck zu und befiehlt absolute Stille an Bord. Selbst kleinste Fahrt voraus wäre verräterisch. Auch das Periskop muß eingefahren sein. Wenn man gut steht, kann man glatt durch den äußeren Ring der U-Boot-Jäger sacken und befindet sich dann mitten im Konvoi! Auf diese Weise bin ich mit zitternden Fingern 400 Yards an einem Flugzeugträger dran gewesen. Dabei sollte man nicht nervös werden, wenn mal ein "Ping" ertönt; deswegen ist man noch lange nicht geortet. Kommt das todgeweihte Schiff — das sollte man sich vorher schon herausgepickt haben — auf gleiche Höhe, muß alles sehr schnell gehen: Periskop ausfahren, Ziel erfassen (am besten, man dreht das Periskop schon vorher in die Richtung), TDC programmieren und alle (!) Torpedos abfeuern. Und dann: tauchen! Man hat nur Sekunden, dann sind schon fünf oder sechs Zerstörer über einem. Mit ein bißchen Glück war man nah genug an dem Dicken dran, so daß er den Kurs nicht mehr ändern konnte, bevor die Torpedowelle ihn erreicht. Zumindest die ersten treffen fast immer. Naja, dann muß man sich nur noch davonschleichen und eventuell noch ein oder zwei Gnadentorpedos opfern, und die Belobigung ist einem sicher.

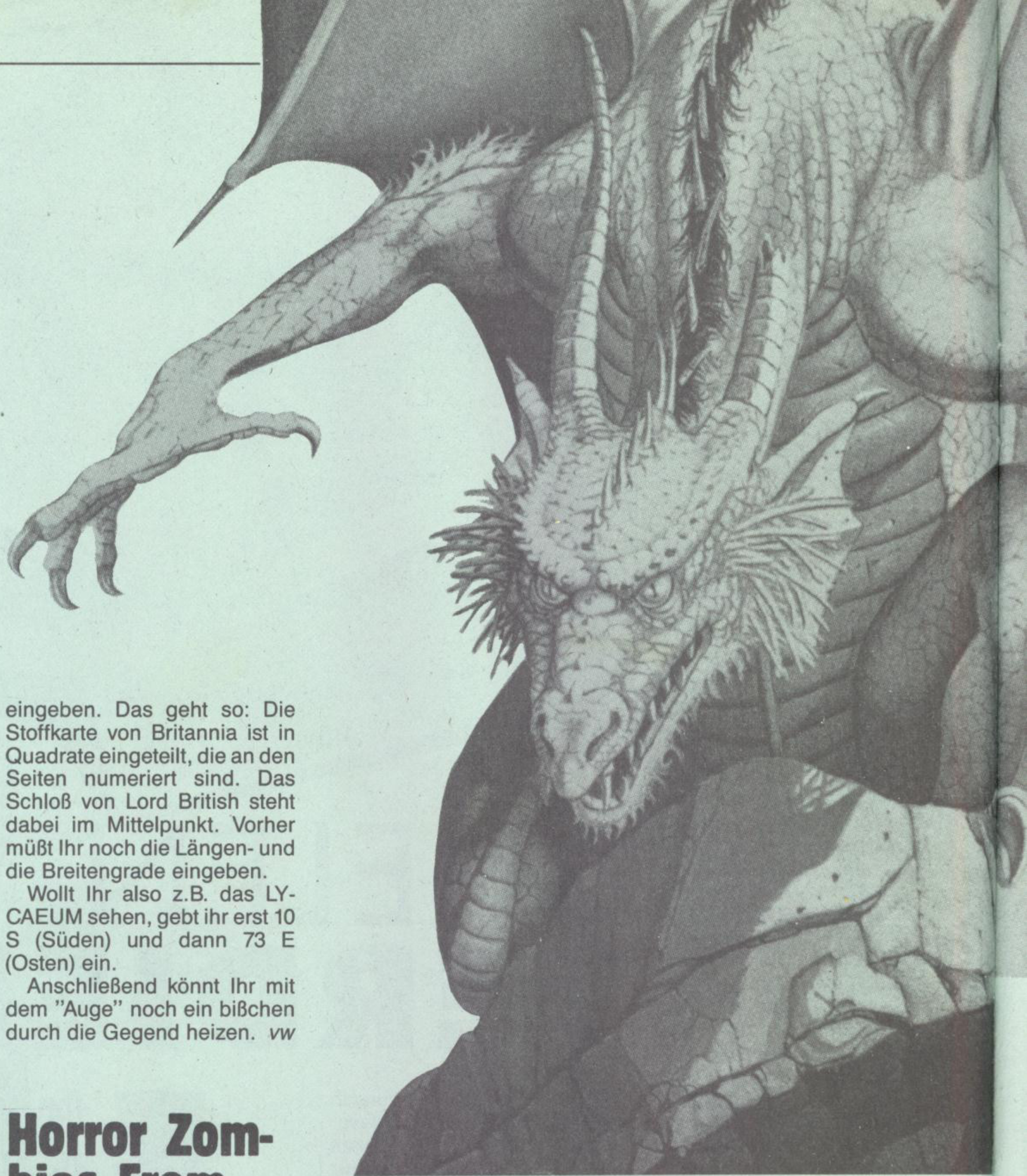
Gute Fahrt und fette Beute!  
vw

## Ultima VI

Was alles nicht im Compendium steht: Viktor Weimer aus Frankfurt möchte uns die Orientierung in Britannia etwas erleichtern.

Im Schloß von Lord British, an der Stelle, an der man zu Beginn der Maus von Lord British, Sherry, begegnet, steht an der unteren Wand eine Kristallkugel. Sie dient als Landkarte — leider kann man sie aber nicht mitnehmen.

Ihr müßt in sie hineinschauen (use) und die Koordinaten



eingeben. Das geht so: Die Stoffkarte von Britannia ist in Quadrate eingeteilt, die an den Seiten numeriert sind. Das Schloß von Lord British steht dabei im Mittelpunkt. Vorher müßt Ihr noch die Längen- und die Breitengrade eingeben.

Wollt Ihr also z.B. das LY-CAEUM sehen, gebt ihr erst 10 S (Süden) und dann 73 E (Osten) ein.

Anschließend könnt Ihr mit dem "Auge" noch ein bißchen durch die Gegend heizen. vw

## Horror Zombies From The Crypt (Amiga)

Keine Angst vor Gespenstern und Untoten hat Bernhard Hidding aus Wuppertal. Die Zombies sind besiegt und Milleniums Spiel gelöst. Hier alle Paßwörter:

Wolfman  
Hammer  
Lugost  
Nosferath  
Garlic  
Bogeyeater  
Custodes

vw

## Total Recall (Amiga)

Jens Rathgeber aus Aalen wandelt auf Arnold Schwarzeneggers Spuren und hebt in den Weltraum ab.

Während das Titelbild erscheint, gebt Ihr "Listen to the Whales" ein, dabei die Leerzeichen beachten. Habt Ihr alles richtig eingegeben, steht das Titelbild auf dem Kopf. Ab jetzt habt Ihr unendliche Energie. Das muß Euch Arni erst einmal nachmachen.

Im "Taxi-Level" solltet Ihr mal "Jimmy Hendrix" eingeben. vw

## Savage Empire

Thomas Heumann aus Ahlen hat noch ein paar nützliche Anmerkungen zur Komplettlösung von Stefan Kreuzer.

1. Es gibt drei "Modern Rifles" im Spiel, so daß man alle Personen von der Erde (Jimmy, Rafkin und später Johann) mit

einer solchen Waffe ausrüsten kann, was sich besonders im Endkampf gegen die Myrmidex bezahlt macht. Man findet das Gewehr mit genügend Munition und einigen anderen Schätzen ganz im Norden von Eodeon auf dem Plateau neben Fritz' Höhle. Am besten wendet man sich am Eingang dieser Höhle nach Westen und geht solange am Rand entlang, bis man Totenköpfe auf Stangen entdeckt. Diesem Weg folgt man in südlicher Richtung, bis man an eine Kluft kommt. Der in der Kluft wachsende große Baum kann mit einer Granate gefällt werden. Jetzt läßt sich die Schlucht überwinden, und man findet eine geheime Diamantensucherstadt, jede Menge Myrmidex, einen alten Bekannten, der diesmal allerdings nur Schätze suchen will, sowie einige nützliche Dinge.

2. Torches muß man nicht klauen, sie lassen sich auf





ter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an.

Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt dem Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen.

Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen. vw

schlag eines jeden Loches dreht man sich um den angegebenen Wert ("redraw" nicht vergessen) und schlägt mit dem angegebenen Club (100%; ohne Schnitt; gerade nach vorne). Nun folgt man der obigen Beschreibung; so macht man mit Sicherheit bei Par 4 ein Birdie und bei Par 5 ein Eagle, bei Par 3 lohnt es sich für erfahrene Spieler nicht, da man "nur" Platzstandard schafft.

1. nicht möglich
2. 121r 6 Iron
3. 201 Driver 2
4. 331 SW
5. 79r 9 Iron
6. 60r LW
7. 18r Driver 2
8. 161r LW
9. 72r Driver 2
10. 56r Driver 2
11. 60r 4 Iron
12. 78r Driver 2
13. 13l LW
14. 37l 8 Iron
15. 25l 4 Iron
16. 44l PW
17. 30l LW
18. 117l 1 Iron

r = rechts/right  
l = links/left

P.S. Durch den mehrfachen Gebrauch der Option "Select another position" ist es auch

möglich, sich den Platz mit all seinen Einzelheiten (Bänke, Autos etc.) anzuschauen, was von der Grafik her sehr empfehlenswert ist. vw

## Speedball 2

Jan Peters aus Rhauderfehn ist erfolgreich in der Speedball-Liga aufgestiegen.

### Allgemeine Tips

Beim Anstoß immer in den Ball hineinspringen, denn dann ist man, hohes "Speed Rating" vorausgesetzt, vor dem gegnerischen Spieler am Zuge. Der Angriff ist außerordentlich wichtig: Der "Mann gegen Mann" — Kampf wird im direkten Vergleich beider Spieler entschieden, nämlich anhand ihrer "Attack" — und "Defense"-Fähigkeiten.

Das Wichtigste im Spiel ist der Punktemultiplikator. Am Anfang eines Spiels sollte man den Multiplikator zweimal benutzen, so daß alle Punkte, die ab diesem Zeitpunkt gemacht werden, mit zwei multipliziert werden. Bei einmaliger Benut-

zung beträgt der Multiplikationsfaktor nur 1,5. Aber Vorsicht, auch der Gegner kann diesen Multiplikator benutzen und Euren sogar deaktivieren. Also immer versuchen, den Gegner vom Multiplikator fernzuhalten.

Ein mit Energie geladener Ball (er leuchtet rot) geht durch die gegnerischen Spieler hindurch. Ihr solltet sofort den Weg zum gegnerischen Tor suchen. Wenn Ihr "getackelt" werdet, kann der Gegner diese Energie auch gegen Eure Spieler einsetzen.

### Der Ligamodus

Punkte erzielen ist oft wichtiger, als ein Spiel zu gewinnen. Denn man bekommt für jeden zehnten Punkt einen Ligapunkt, nach dem dann auch die Tabelle aufgestellt wird. Also immer, auch und gerade gegen schwache Teams, 100% spielen. Spielt Ihr gegen ein starkes Team, ist die Punktausbeute sehr gering. Deshalb sollte man keine Chance ungenutzt lassen.

Verbessert Ihr die Fähigkeiten der Mannschaft, dann legt besonderes Augenmerk auf die Bereiche "Speed", "Stamina" und "Attack". Wenn man

## Links

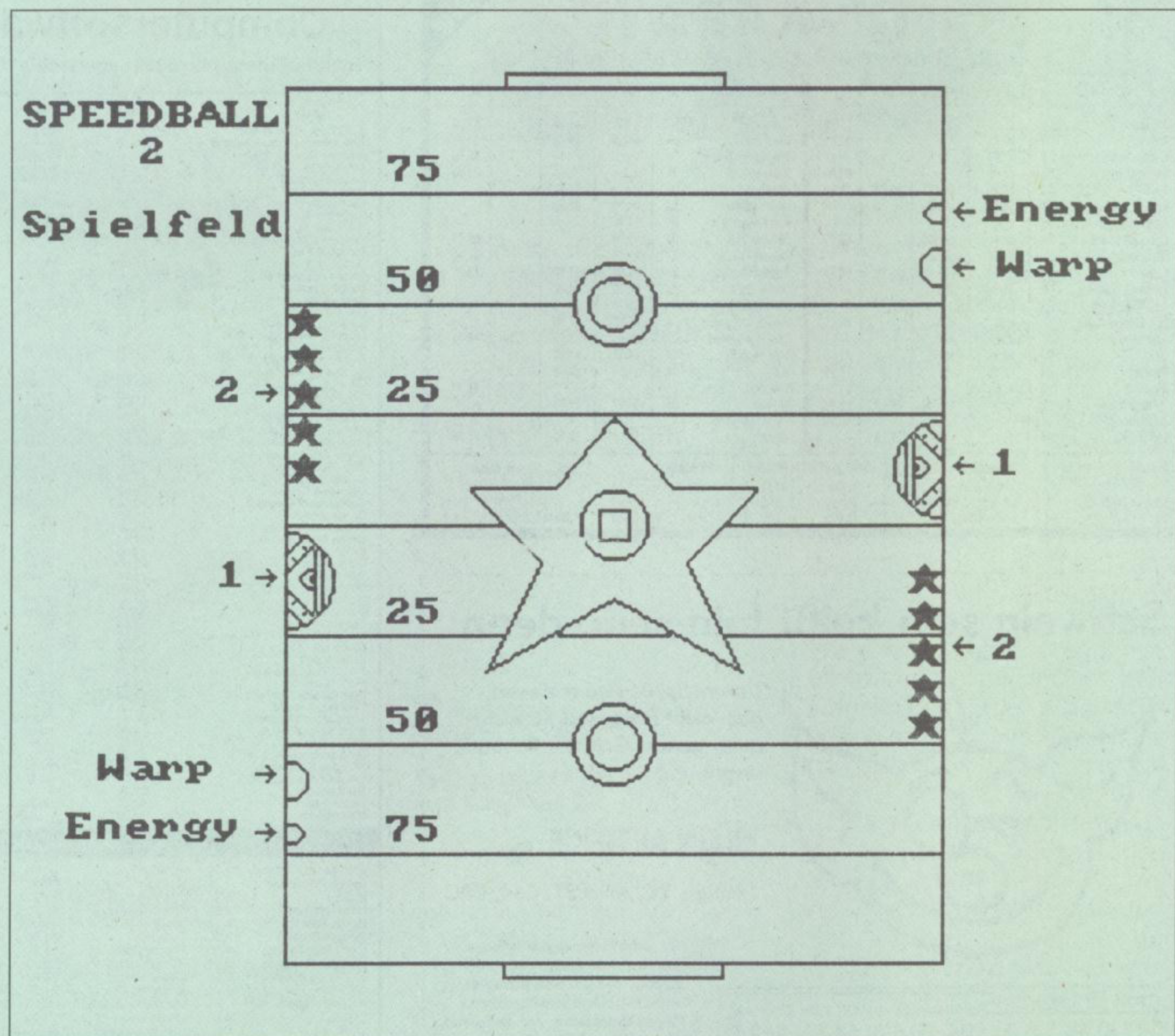
Golfpro Michael Kremb aus Rockenhausen hat den Bogen raus: Kein Green ist vor ihm sicher.

Wenn es bei "Links" auf die normale Art nicht so ganz klappt, sollte man ein paar kleine Tricks anwenden:

Man muß den Ball so schlagen, daß er außerhalb des vorgegebenen Spielfeldes landet, so daß man vor die Wahl gestellt wird, ob man "drop"en oder "rehit"en will. Hier klickt man nun "drop" an und bewegt den Ball durch mehrmaligen Gebrauch der Option "Select another position" in Richtung Loch. Wenn man nun nur noch wenige Inches von diesem entfernt ist, dürfte es eigentlich kein Problem sein, den Ball zu versenken. Wenn einen dabei die Fahne stört, dreht man sich einfach um ein, zwei Grad und wählt die Option "redraw".

Mit der folgenden Tabelle dürfte es keine Schwierigkeiten mehr machen, den Ball "out of hazard" zu "drop"en:

Die Werte beziehen sich auf "Pro-Black". Gleich am Ab-



Das Spielfeld von Speedball 2 mit allen Teleportern, Bonussternen und Energiezapfanlagen

im Spiel merkt, daß man gegen eine starke Verteidigung Probleme hat, sollte man seine Fähigkeiten in "Attack" verbessern. Spielt man gegen einen starken Angriff, ist es ratsam, die Spieler mit hohen "Attack" — Fähigkeiten in die Verteidigung zu stecken.

Setzt Euer Geld mit Bedacht ein. In Spielen gegen starke Gegner ist eine kostspielige Steigerung der Fähigkeiten oftmals umsonst, da einige Spieler ausfallen werden. Setzt das Geld lieber gegen schwache Gegner ein. Ihr seid ihnen dann hoch überlegen und sammelt leicht wertvolle Ligapunkte. Spielt man gegen starke Mannschaften, nichts mit der Brechstange versuchen sondern mit Köpfchen spielen. Sammelt lieber so viele Bonuspunkte und Geld ein wie möglich.

Ein Starspieler tut jeder Mannschaft gut. Seht Euch nach einem "Forward" um. Diesen dann so oft wie möglich anspielen. Gegen intelligenzschwache Mannschaften sind angeschnittene Schüsse auf das gegnerische Tor zu empfehlen. Der Torwart läßt sich jedesmal täuschen und springt in die falsche Ecke.

**Erklärungen zur Karte**

**1. Der Punktemultiplikator**

Er ist das wichtigste Hilfsmittel des ganzen Spiels. Wird er durch den Ball aktiviert, erhöhen sich alle Punkte ab diesem Zeitpunkt um das 1,5- bis 2fache.

**2. Die Bonussterne**

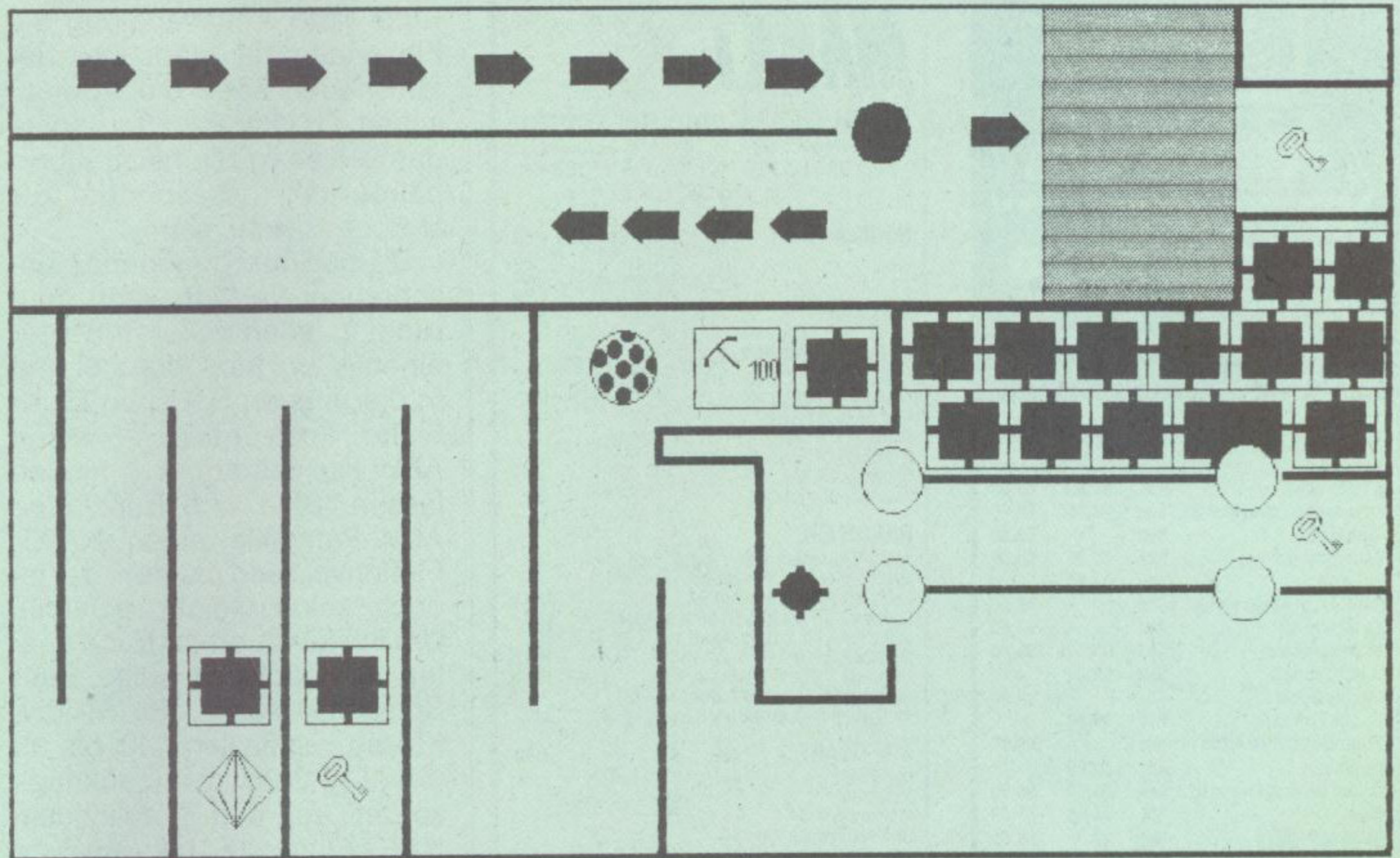
Mit ihnen kann man sehr leicht zu Punkten kommen, vor allen Dingen, wenn der Multiplikator aktiviert ist.

**3. Der Warp**

Ist man in Ballbesitz und wird vom Gegner zu stark bedrängt, erweist sich der Warp als segensreich: Der Ball wird automatisch auf die andere Spielfeldseite teleportiert. Auch dort besteht zwar die Gefahr, daß der Gegner den Ball bekommt, aber dieses kleine Risiko muß man eingehen.

**4. Die Energiequelle**

Wenn Ihr den Ball an der Energiequelle aufgeladen habt, müßt Ihr besonders vorsichtig sein. Sollte Euch in dieser Phase der Ball abgenommen werden, hat der Gegner einen entscheidenden Vorteil. Lauft mit aufgeladenem Ball nicht lange auf dem Spielfeld umher, sondern geht zielstrebig auf das gegnerische Tor zu. Wenn Ihr zu lange herumtrödelt, geht die Energie zur Neige. vw

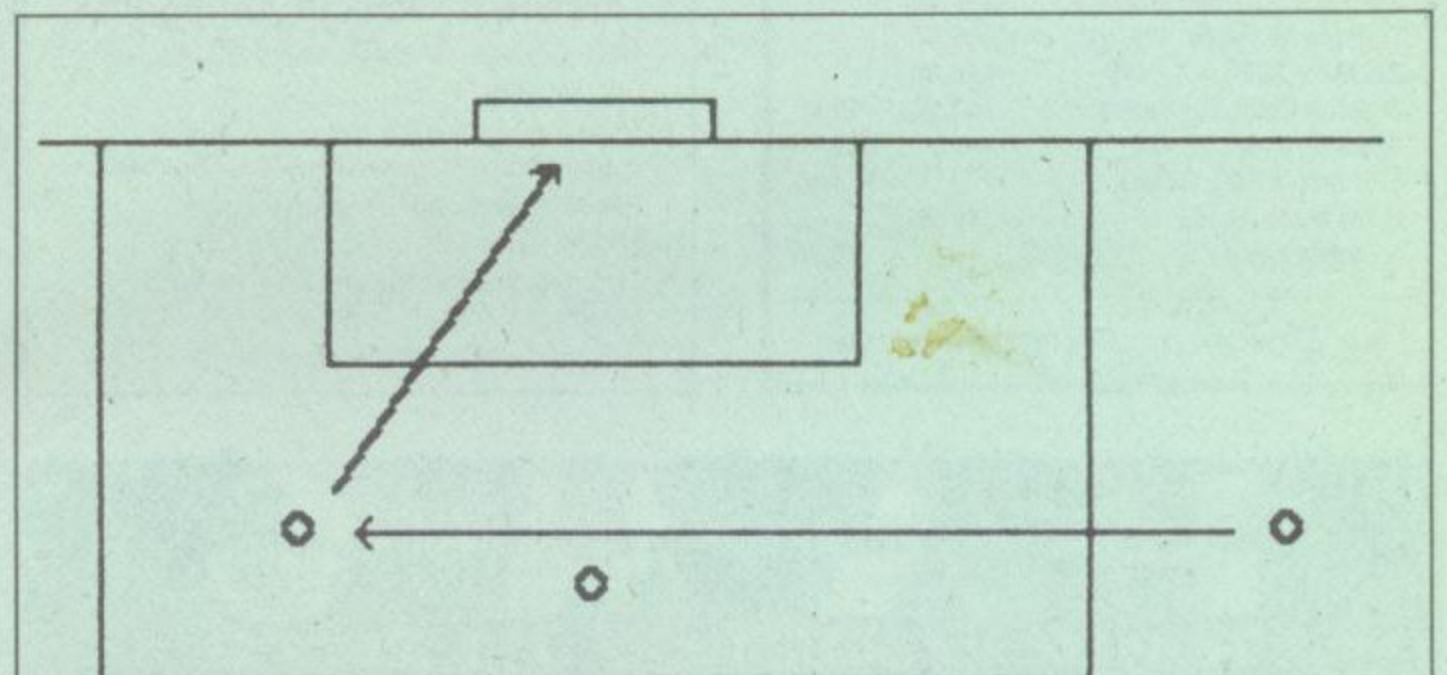


Auf dem rechten Weg in den Bonuslevel: ausbessern und weiterrollen

**Rock'n Roll (Atari ST)**

Frank Wilhelmi aus Eppelheim ist durch Zufall auf einen Weg gestoßen, um vom Anfang des ersten Levels in den Bonuslevel (Level 33) zu gelangen.

Um dies zu erreichen, muß man an der auf der Karte eingezeichneten Stelle den Weg ausbessern und dann auf diese Stelle die Kugel setzen. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Nachricht. vw



Erklärung: Man schießt den Ball quer auf den linken Stürmer, der den Ball diagonal ins leere Tor schießt. Der Torwart irrt dann nämlich wirkungslos durch den Strafraum.

**Kick Off 2**

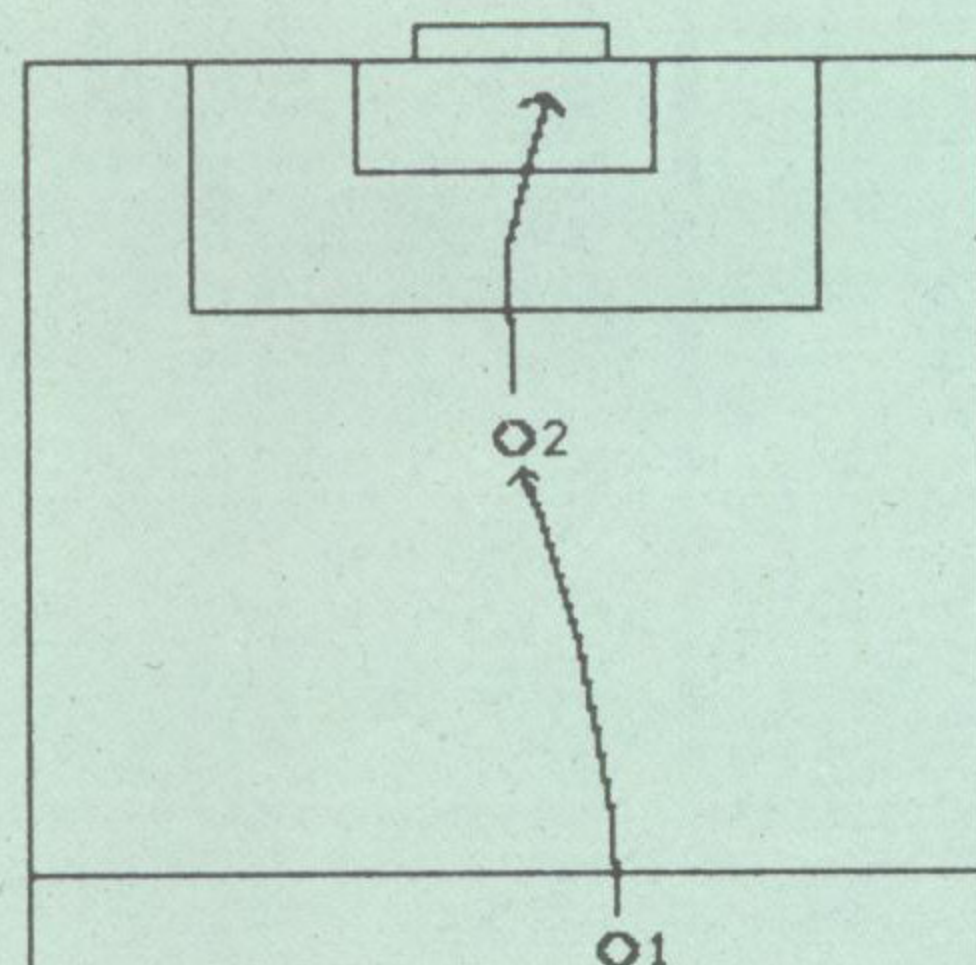
Thomas Hahn aus Koblenz hat zwei gute Methoden herausgefunden, mit denen man leicht Tore erzielen kann. Allerdings muß die Ausführung sauber sein, sonst hält der Torwart den Ball. vw

**Harpoon**

Von Robert Stein aus Heidenrod sind die Strategietips zur Wasserschlacht.

**9.0 Takeover**

Die Tips beziehen sich auf die Mission "9.0 Takeover" auf der Seite der UDSSR, da ich diese für die zweifellos beste überhaupt halte. Hier kommt auf beiden Seiten eine starke Luftstreitmacht zum Einsatz.



Erklärung: Spieler 1 schlägt eine Bananenflanke auf Spieler 2, der dann ebenfalls mit Effet abzieht. So kann man leicht den Torwart überlisten (klappt aber nicht immer). Manchmal geht auch ein Gegenspieler bei der Flanke dazwischen.

Eine Bananenflanke kommt selten allein



nördlichen Norwegen, sollten sich TU-95 Bear auf die Suche nach den zwei anderen NATO-Flottillen machen. Sind sie entdeckt, sollten sich die SU-22-Fencer-Staffeln um alle drei Flottillen kümmern.

Sind erst einmal alle Flughäfen ausgeschaltet, könnt Ihr in Seelenruhe die Häfen erledigen.

Noch etwas: Die auf Eurem Flugzeugträger stationierten Jagdmaschinen sollte man aus allen Gefechten heraushalten, denn sie sind einem Angriff von NATO-Flugzeugen nicht gewachsen. vw

## Duck Tales

Lars "Duck" Dittelbrandt aus Dortmund, Bezirk Entenhausen, informiert Euch über die Aktionsfelder und Eure jeweiligen Aufgaben.

Man sollte öfter einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen.

Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher.

Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht:

Yellerstone Park: Fotos machen.

Duckbill Island: Fotos machen.

Ronguay: Fotos machen.

Kenya Game Reserve: Fotos machen.

Xanadu: Fotos machen.

Borneo: Fotos machen.

El Capitan: Berg erklettern.

Thunderclap Mountain: Berg erklettern.

Machu Picchu: Berg erklettern.

The Lost World: Berg erklettern.

Valley of Gold: Berg erklettern.

Whatsamatterhorn: Berg erklettern.

Montedumas: Berg erklettern.

Novay: Berg erklettern.

Trala La: Berg erklettern.

Ayers Rock: Berg erklettern.

Okeefadokie Swamp: Dschungel durchqueren.

Bermuda Triangle: Dschungel durchqueren.

Boola Boola Island: Dschungel durchqueren.

Beri Beri Basin: Dschungel durchqueren.

Yachtzee River: Dschungel durchqueren.

The Great Outback: Dschungel durchqueren.

Bologna: Labyrinth.

Carlsbad Caverns: Labyrinth.

Klondike Mines: Labyrinth.

Ali Baba Cave: Labyrinth.

Bu-Gazzi: Labyrinth.

Lost City of Atlantis: Labyrinth.

Labyrinth of Crete: Labyrinth.

Swansylvania: Labyrinth.

Emerald Isle: Labyrinth.

Siberian Ice Caves: Labyrinth.

Too-Pei: Labyrinth. vw

## Command HQ

Oberstrategie Mark Ebel aus Winsen an der Aller kennt sich aus im Kriegshandwerk.

**Zunächst einige allgemeine Tips:**

— Immer auf den Ölstand achten, besser ein paar Ölfelder zuviel als zuwenig.

— Wenn man ein deutlich hö-

# BOMICO-NEWS

## Wußten Sie,

... daß der Ball zwar rund, aber nicht immer aus Leder ist? Jedenfalls nicht bei **Manchester United Europe**, dem aktuellen Sport-Game von Krisalis.

Zahlreiche Details wie Trikotnummern, Zeitlupe, vollständige Torwartkontrolle, gelbe und rote Karten und und und garantieren sportliche Höhepunkte, die Fußballherzen höher schlagen lassen. 170 namhafte europäische Vereine sind dabei. Sie auch?

... daß Leisure Larry bisher zum Spieleschatz eines jeden Adventure-Fans gehörte, jetzt zum absoluten Muß zählt? Denn **Leisure Suit Larry V** ist viel mehr als nur die Neuauflage eines Klassikers. Mit VGA und Roland-Sound-Karte verspricht der "Larry" Unterhaltung vom Feinsten.

... daß auch in Ihnen ein Nelson Piquet steckt? Lassen Sie Ihn raus und erleben Sie Nervenkitzel und Geschwindigkeitsrausch in 3D-Rennperspektive mit **VROOM**, der neuen Sportsimulation von Lankhor.

Das rasante Spiel fordert ein Höchstmaß an Fahrvermögen, Konzentration und Risikobereitschaft. Start frei! Sammeln Sie als Formel 1-Pilot auf Ferrari, Lotus oder Honda allein oder im Kampf gegen unerbittliche Gegner Punkte für die Meisterschaft.

# BOMICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

**Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>**

## Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

heres Einkommen als der Gegner hat, kann man sich am Anfang Zeit lassen, sonst sollte man die Feindseligkeiten eröffnen, sobald man gut vorbereitet ist, sonst bekommt der Gegner zuviel Geld.

— Wirtschaftshilfe sollte man nur anwenden, um Aufmarschgebiete für seine Armeen zu bekommen. Ansonsten sollte man sein Geld in Kampfeinheiten anlegen. Zu Beginn des Spiels sollte man seine Einheiten zu den Fronten bringen. Eventuell sind einige Infanterieeinheiten nützlich, um durch gegnerische Wirtschaftshilfe verlorengegangene Länder zurückzuerobern oder neutrale Länder (z.B. Mexico) einzunehmen.

— Wichtig sind vor allem Panzer und Flugzeuge aber auch U-Boote in Meerengen (z.B. Gibraltar) oder auf den Nachschublinien des Gegners sind ihr Geld wert.

— Nur angreifen, wenn man mindestens 2:1 überlegen ist; falls der Gegner eingebuddelt in einer Stadt hockt, reicht sogar dies oft nicht aus.

— Ersteinsatz von Nuklearwaffen lohnt sich nicht.

— Immer darauf achten, daß die Hauptstadt nicht Opfer eines Überraschungsangriffs wird, besonders wenn man nur eine hat.

— Am wichtigsten sind Städte. Man sollte sich nur um Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte kümmern.

#### Nun zu den einzelnen Szenarien:

1918: Als roter Spieler muß man versuchen, Paris und London einzunehmen, bevor zuviel Verstärkung über den Atlantik gelangt. Falls man seine Flotte in den Atlantik bekommt, kann man dort den gegnerischen Nachschub blockieren.

Als blauer Spieler muß man seine Armeen eingraben, stillhalten und mehr Armeen über den Atlantik bringen. Man kann außerdem einige neutrale Länder erobern. Wenn man stark genug ist, marschieren man gegen Berlin.

1942: Der rote Spieler sollte zuerst Rußland erobern, England hebt man bis zum Schluß auf. Die zwei Panzer in Afrika kann man nach Venezuela schicken und langsam aber sicher Afrika erobern. Die japanischen Flotten sollte man in Reichweite landgestützter Flugzeuge behalten, bis die amerikanischen Flotten außer Gefecht gesetzt sind. Immer einige Einheiten in Japan lassen!

Spielt man Blau, sollte man die deutschen Panzer vor Moskau als erstes vernichten (mit Flugzeugen), dann den Gegenangriff starten. Mit etwas Verstärkung kann man dann Japan angreifen.

1986: Rot muß, mit etwas Verstärkung, schnell Westeuropa einnehmen, da sonst der Einnahmeunterschied zu groß wird. Mit etwas Wirtschaftshilfe kann man Mexico für sich gewinnen und von dort und Kuba aus Nordamerika erobern. Hat man wieder etwas Luft, so sollte man versuchen, Japan einzunehmen.

Blau kann vor Beginn der Feindseligkeiten den Einkommensunterschied für sich wirken lassen und Westeuropa verstärken. Vor allem Flugzeuge kaufen! Wenn man einen Panzer nach Korea schickt, kann man später China einnehmen. Die Truppen am Persischen Golf sollten etwas verstärkt werden. Sind die Ölfelder befreit, kann man mit ihnen Indien und Südrußland erobern. Immer ein Auge auf Japan und Kuba werfen! vw



## Midnight Resistance

Im Vorspann, wo auch die Highscore-Liste eingeblendet wird, gibt man einfach: "it's easy when you know how" ein. Die Abstände zwischen den Wörtern werden nicht berücksichtigt. Außerdem sollte man auf die englische Tastaturbelegung achten (y=z).

Hier muß es heißen: "it's easy when you know how".

## Gem'x (Amiga)

Kaikos Glitzersteinspiel ist eine harte Nuß. Zum Glück hat sich Murat Demirel aus Berlin durchgebissen und nimmt uns

die Arbeit ab. Hier seine Paßwörter für alle 20 Levels.

Für die Levels V bis Z gibt es keine Codes.

- B = EARTHIAN
- C = KENICHI
- D = INOKOMA
- E = BURAI
- F = BADMAN
- G = NETWORK
- H = YOKOHAMA
- I = EXACT
- J = X68000
- K = TURRICAN
- L = REDMOON
- M = CAMPAIGN
- N = MEGAMAN
- O = SZVALION
- P = FMTOWNS
- Q = CHIERIE
- R = GAMERION
- S = YAMAS
- T = ROBOTTECH
- U = POPULOUS

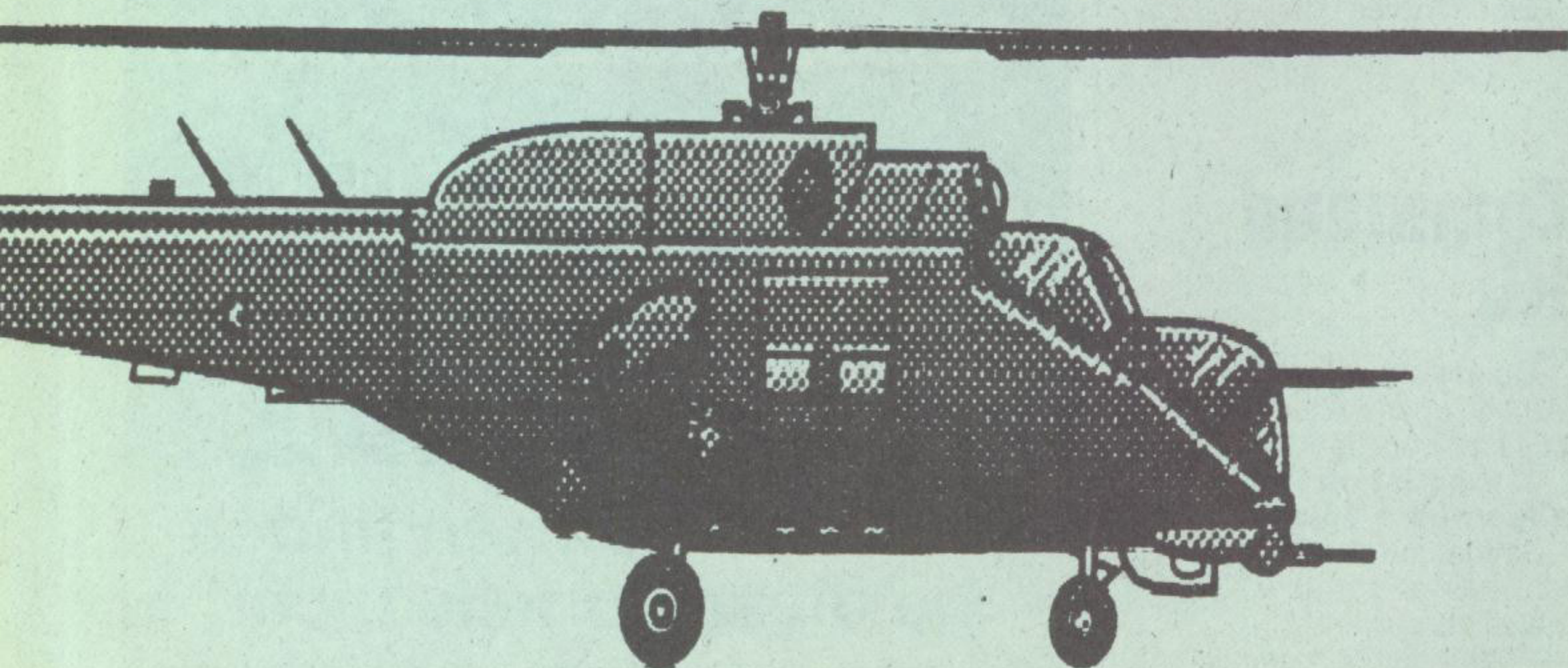
vw

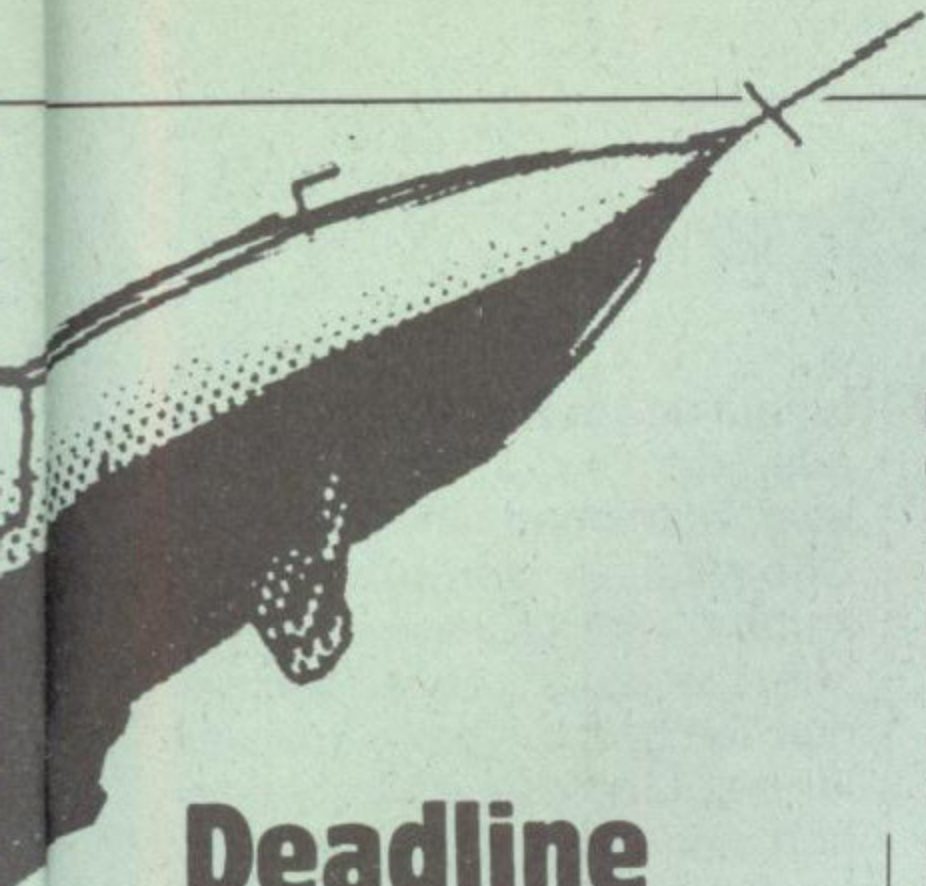
## Revelation (Amiga)

Panzerknacker, aufgepaßt! H. Renner aus Marburg hat die Codes für alle Level erknoelt.

- Level 10 = Sirens
- Level 20 = Loader
- Level 30 = Player
- Level 40 = Result
- Level 50 = Dollar
- Level 60 = Change
- Level 70 = Finger

vw





## Deadline

Wie versprochen, die ersten Lösungen der guten alten Adventure-Liga.

Den Anfang macht Matthias Drees aus Köln. Zu dieser Komplettlösung des Infocom-Kriminal-Adventure "Deadline" gehört die Karte der beiden Geschosse des Robner-Hauses. Die Darstellung der Lösung ist in die drei für die Überführung des Täters wichtigen Kategorien Motiv, Mittel und Gelegenheit unterteilt.

### Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. — Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden

lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftsfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffende Passage aus Stevens Brief liest.

— Bei George wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er ent Erb werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George

sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testaments. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen ver-

schwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären.

— Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugnisaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedeckt, um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Ge-

## Der nächste Wohnort ist Lichtjahre entfernt.

(Doch wir verhalten uns, als könnten wir morgen umziehen.)



Täglich rottet der Mensch 50 Tier- und Pflanzenarten aus. Monat für Monat leitet er über 100.000 Tonnen Dünnsäure in die Nordsee, und jährlich zerstört er

Tropenwälder in der Größe der Bundesrepublik. Bitte helfen Sie mit, diesem Irrsinn ein Ende zu bereiten. Machen Sie mit beim WWF. Um der Erde willen.



**WWF**

**Mensch, die Zeit drängt.**

Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF.

Name und Anschrift:

WWF Infodienst, Postfach 0902, 7505 Ettlingen

## WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

TOP AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	VERSANDKOSTEN:
3D Construction Kit DV	72,90*	119,90	119,90	119,90	NACHNAHME: 8,- Vorkasse: 4,-
Antares DV	-	69,90	-	-	<b>VERSANDKOSTEN FREI:</b>
Armour Geddon DA	-	64,90	64,90	-	BESTELLUNGEN AB: 90,00 DM nur für lieferbare Artikel gültig!
Bandit Kings 1 MB	-	89,90	-	89,90	Preislisten: alle 15 Tage neu
B.A.T. DA	54,90*	76,90	89,90	76,90	nur gegen 1 DM frankierten Rückumschlag (DIN A5) für folgende Systeme: Amiga, Atari ST, C 64, Gameboy, Mega Drive, PC/IBM, PC-Engine, Sega Game Gear, Super Famicon erhältlich! Alle 15 Tage neu!
Brat DA	-	64,90	64,90	-	<b>NEU Top 40 - Maxi CD NEU</b> je: 12,90 DM jede Woche aktuell
Cadaver Mission	-	a.A.	-	-	<b>Lösungsbücher:</b>
Centurion: Def. of Rome DA	-	64,90	-	76,90	Bane of the Cosmic dt. 29,90
Champion of Raj DA	-	69,90	69,90*	64,90	Chaos strikes back dt. 29,90
Crystal of Arborea DA	-	69,90	69,90*	69,90*	Dragonflight dt. 29,90
Cubulus DV	42,90*	64,90	-	64,90	Dungeonmaster dt. 29,90
Cybercon 3 DA	-	64,90	64,90	76,90*	Elvira dt. 29,90
European Superleague DA	-	64,90	64,90	64,90	Eye of the Beholder dt. 29,90
Exile DA	42,90*	69,90*	69,90*	69,90*	Gods dt. 29,90
Eye of the Beholder	-	76,90	-	76,90	Kings Quest 1-5 je dt. 29,90
Gem-X DA	37,90	49,90	49,90	59,90*	Legend of Fairghail dt. 29,90
Gunboat	-	76,90	-	76,90	Operation Stealth dt. 29,90
Hägar	a.A.	a.A.	a.A.	-	Secret of Monkey dt. 29,90
Jet Fighter 2	-	-	-	89,90	Ultima 6 dt. 29,90
Last Ninja 3 DA	42,90	-	-	-	andere Bücher auf Anfrage!
Lemmings DA	-	64,90	64,90	82,90	
Logical DA	42,90*	59,90*	59,90*	64,90*	
Lords of Chaos DA	42,90	69,90	-	-	
Mario Andretti DA	-	-	-	76,90*	
Midwinter 2 DA	-	-	82,90*	-	
Pepe Pneum. Hammer DA	-	59,90*	-	-	
Prehistorik DA	-	69,90*	69,90*	69,90*	
Railroad Tycoon 1 MB DV	-	82,90	82,90*	82,90	
Return of Medusa DA	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*	
Shadow Dancer DA	49,90	64,90	64,90	-	
Shiftrix DV	42,90	64,90	64,90	64,90	
Sim City Archit. 1 o. 2 DV	-	49,90	-	49,90	
Space Quest 4	-	-	-	89,90	
Spirit of Adventure DA	42,90*	69,90*	69,90*	76,90*	
Switchblade 2 DA	-	64,90*	64,90*	-	
Toki DA	-	64,90	64,90	-	
Warzone DA	-	59,90	59,90	-	
White Sharks DA	-	59,90	-	-	
Wing Commander Mission 2	-	-	-	49,90	
Winzer DV	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*	

DA = deutsche Anleitung, DV = komp. in deutsch • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

1000 BERLIN	5650 SOLINGEN	6000 FRANKFURT	8750 ASCHAFFENBURG
VERSAND: Bernd	VERSAND: Chris	Versand & Laden Spiel & Hobby	Versand & Laden
Tel.: 030/3246326	Tel.: 0212/201398	Marktplatz 39	Kilianstraße 9
Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 17-21 Uhr Sa.: 9-14 Uhr	6231 Schwalbach/Ts	8752 Gunzenbach
		Tel.: 06196/3276	Tel.: 06029/7192
		Mo.-Fr.: 9-12/14-19	Mo.-Fr.: 15-19 Uhr
		Sa.: 10-14	Sa.: 10-14 Uhr

schäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vater so etwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hatte offensichtlich die Kontrolle

über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

**Mittel:**

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen. Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. McNabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen.

Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür? In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt, daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek

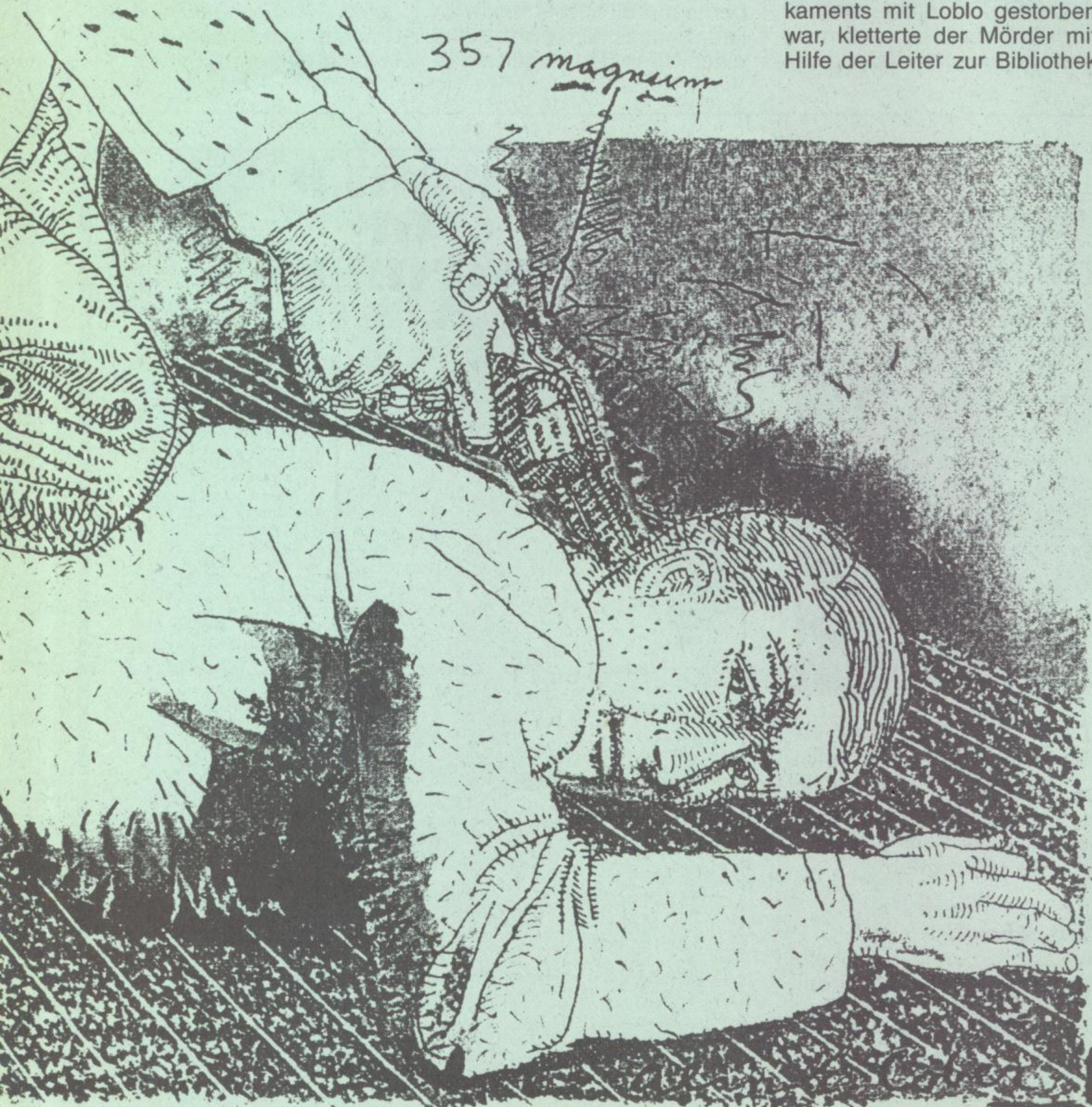
hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

**Gelegenheit:**

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben.

Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

Am Ende des Spiels kann man noch eine umfangreiche Zusammenfassung des Autors lesen. Alle beschriebenen Vorgänge in eine sinnvolle zeitliche Abfolge zu bringen und damit den Fall zu lösen, ist jetzt Aufgabe des Spielers. vw

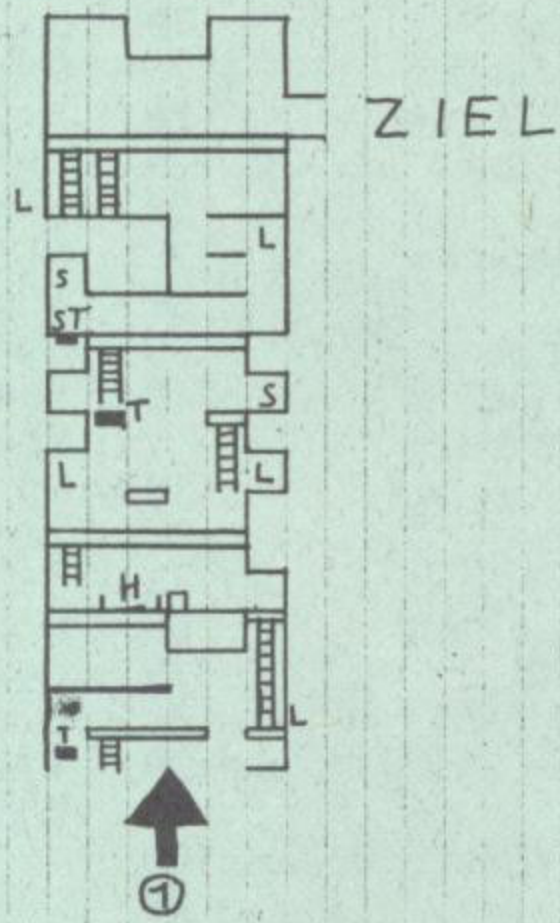




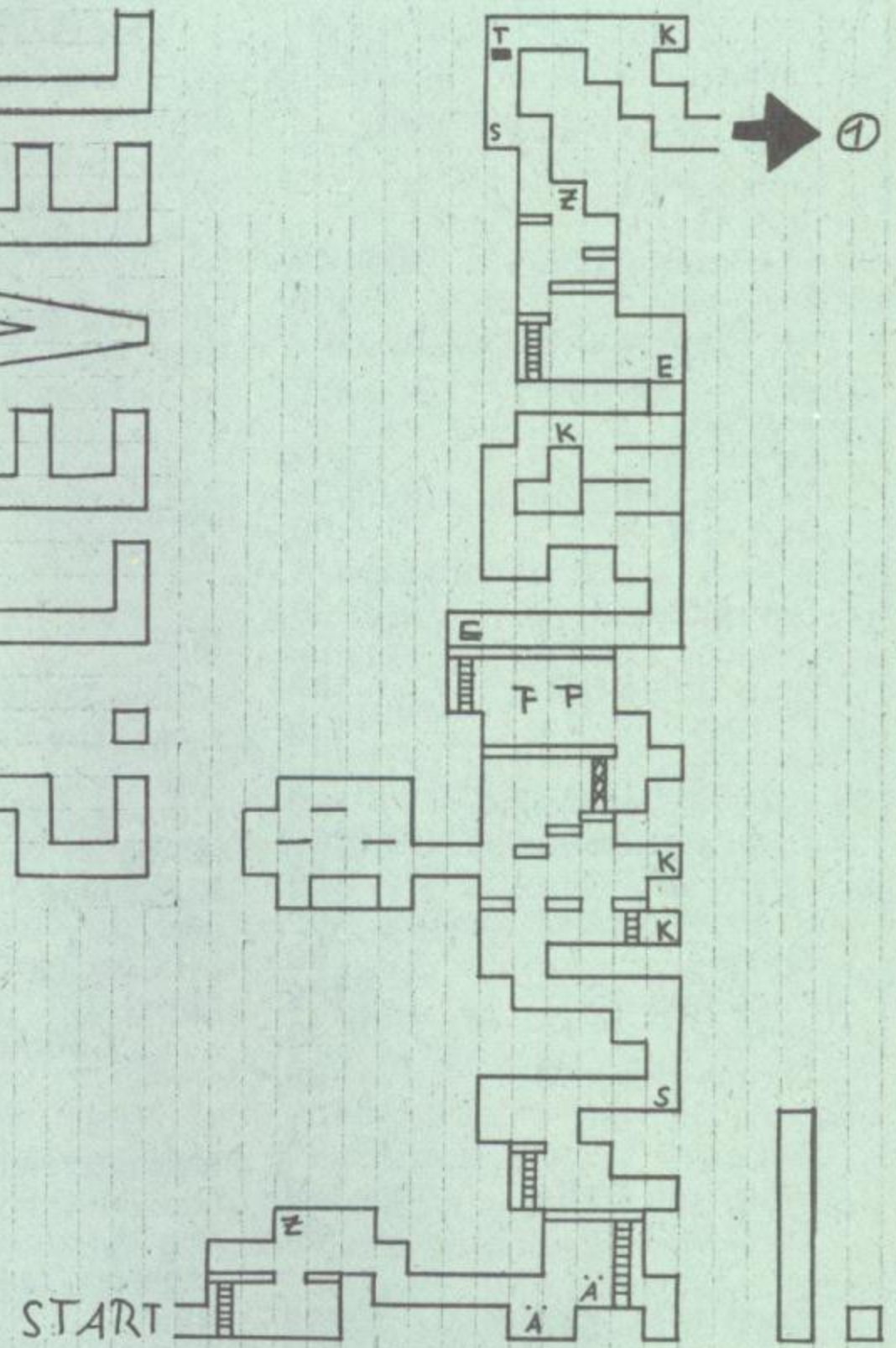


# Rick Dangerous 2

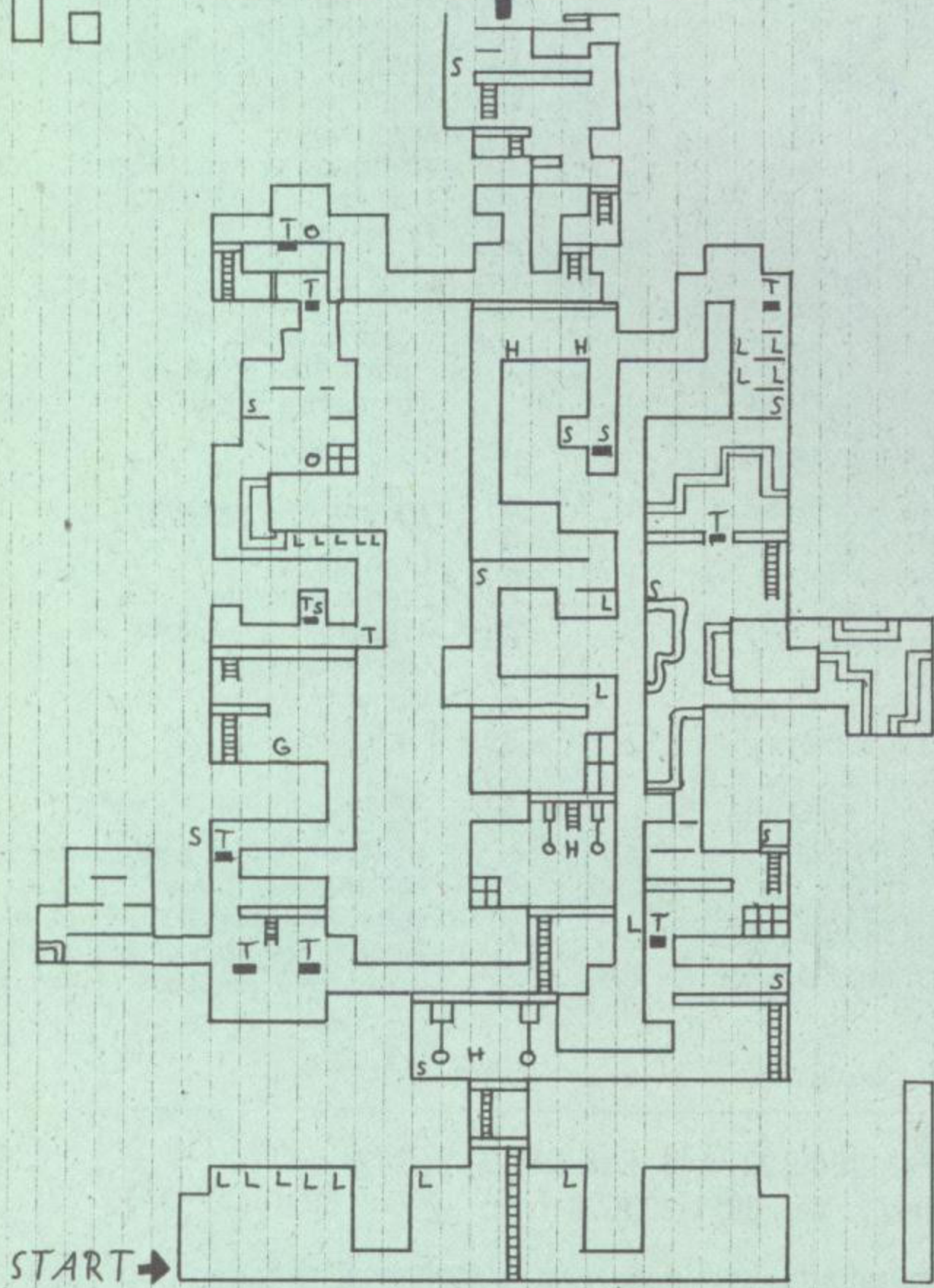
Rick Dangerous 2 gehört nicht gerade zu den leichten Spielen. Martin Schmitz hat die ersten vier Levels kartografiert und alle wichtigen Gegenstände markiert.



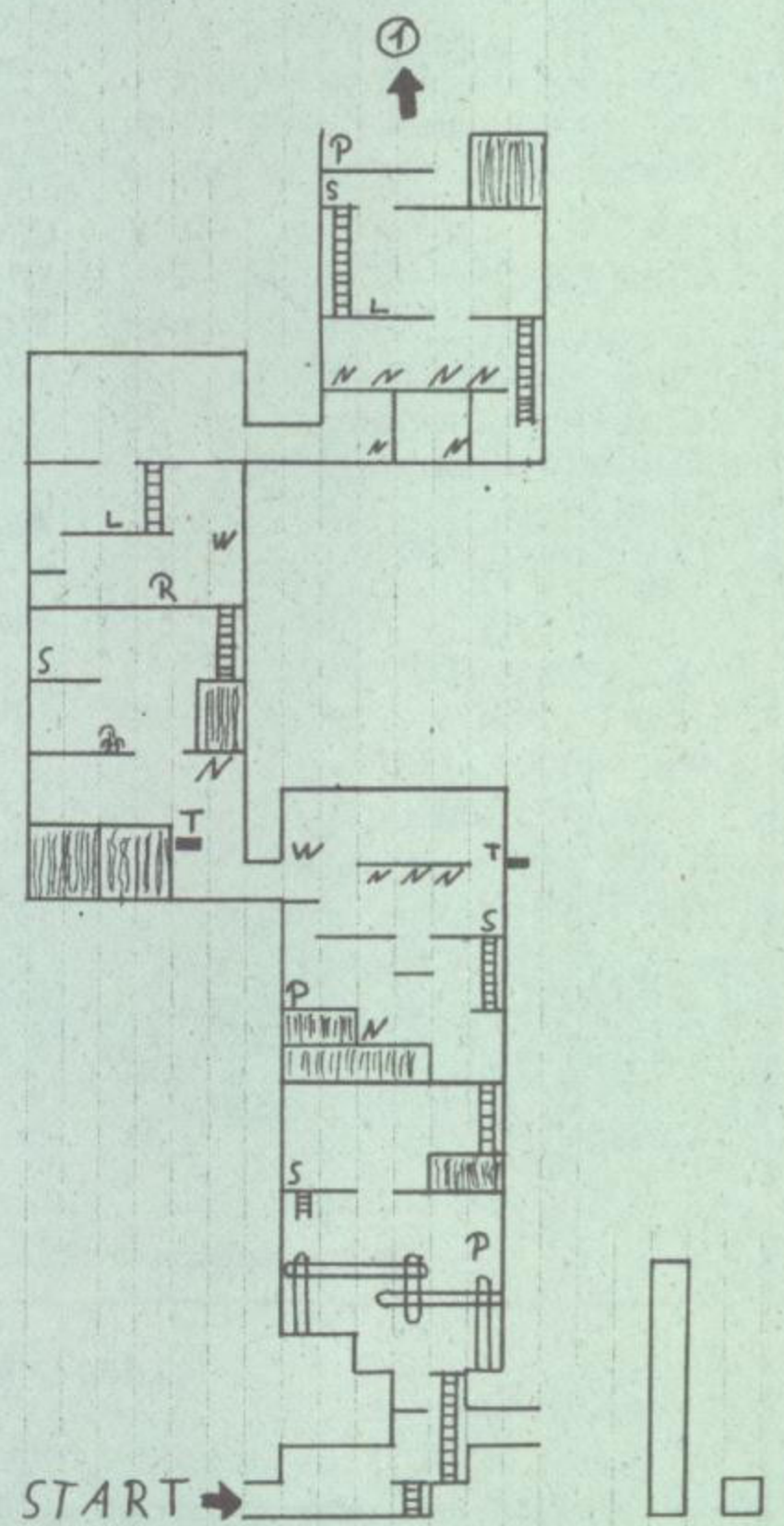
# 2. LEVEL

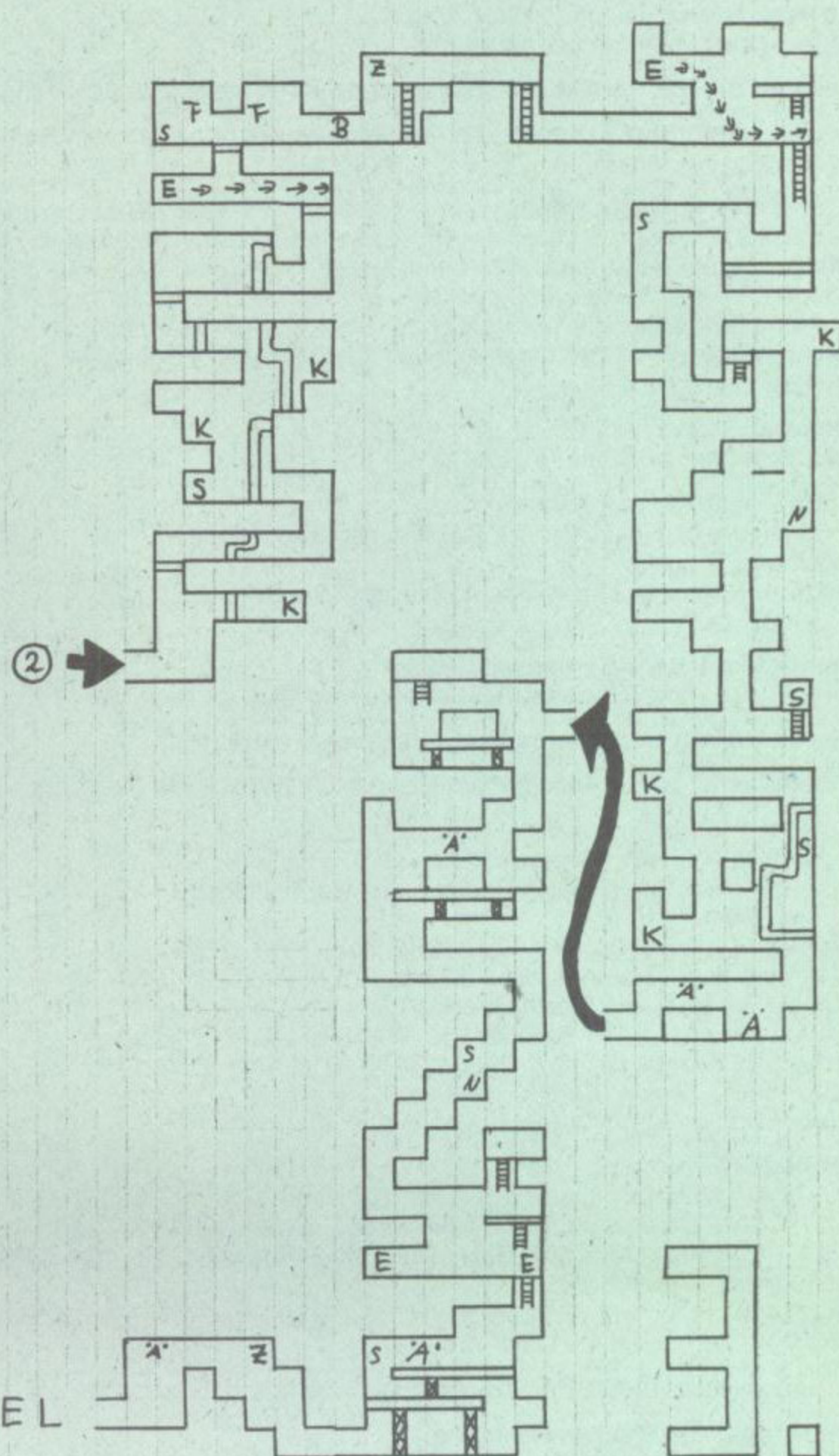
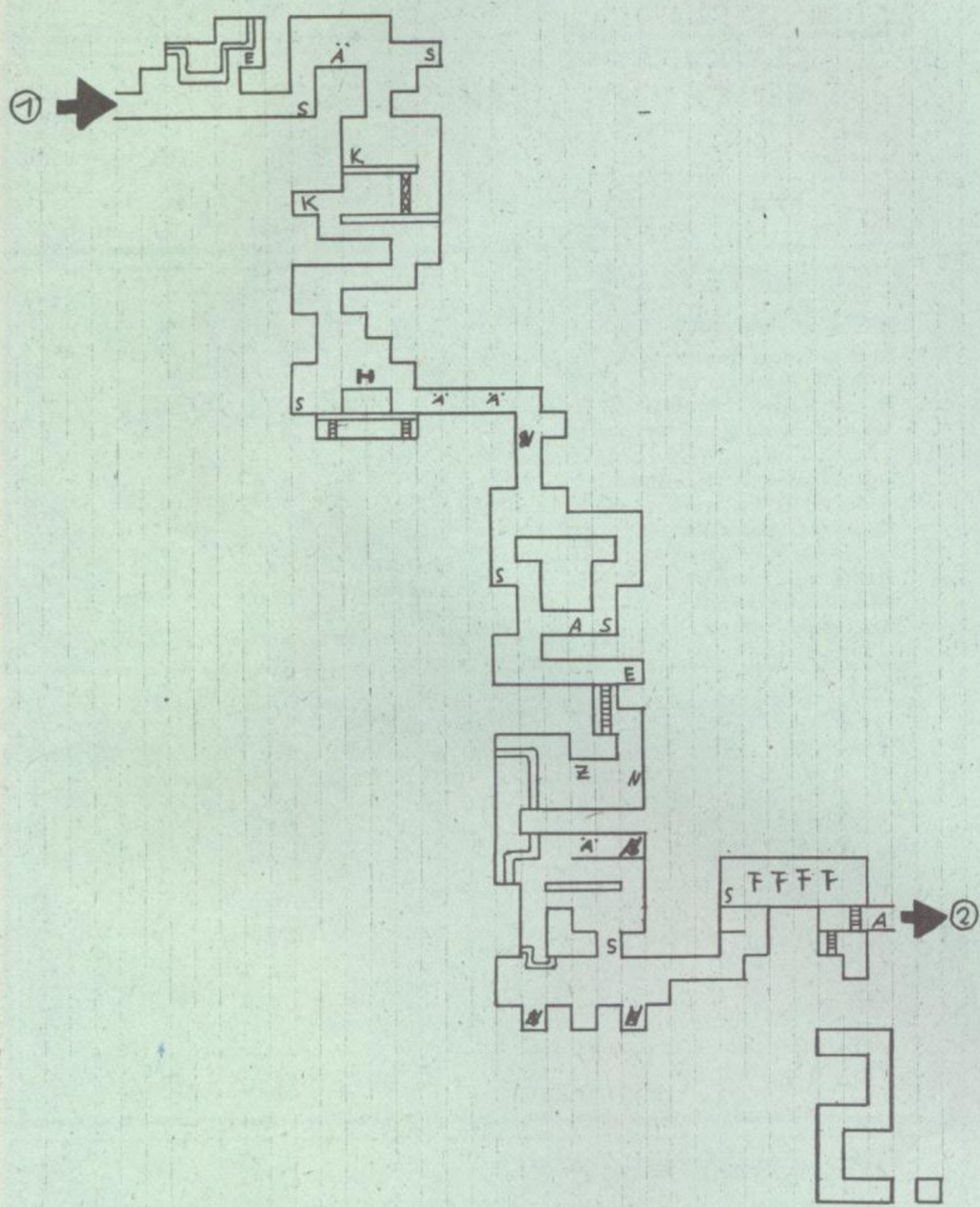


# 1. LEVEL

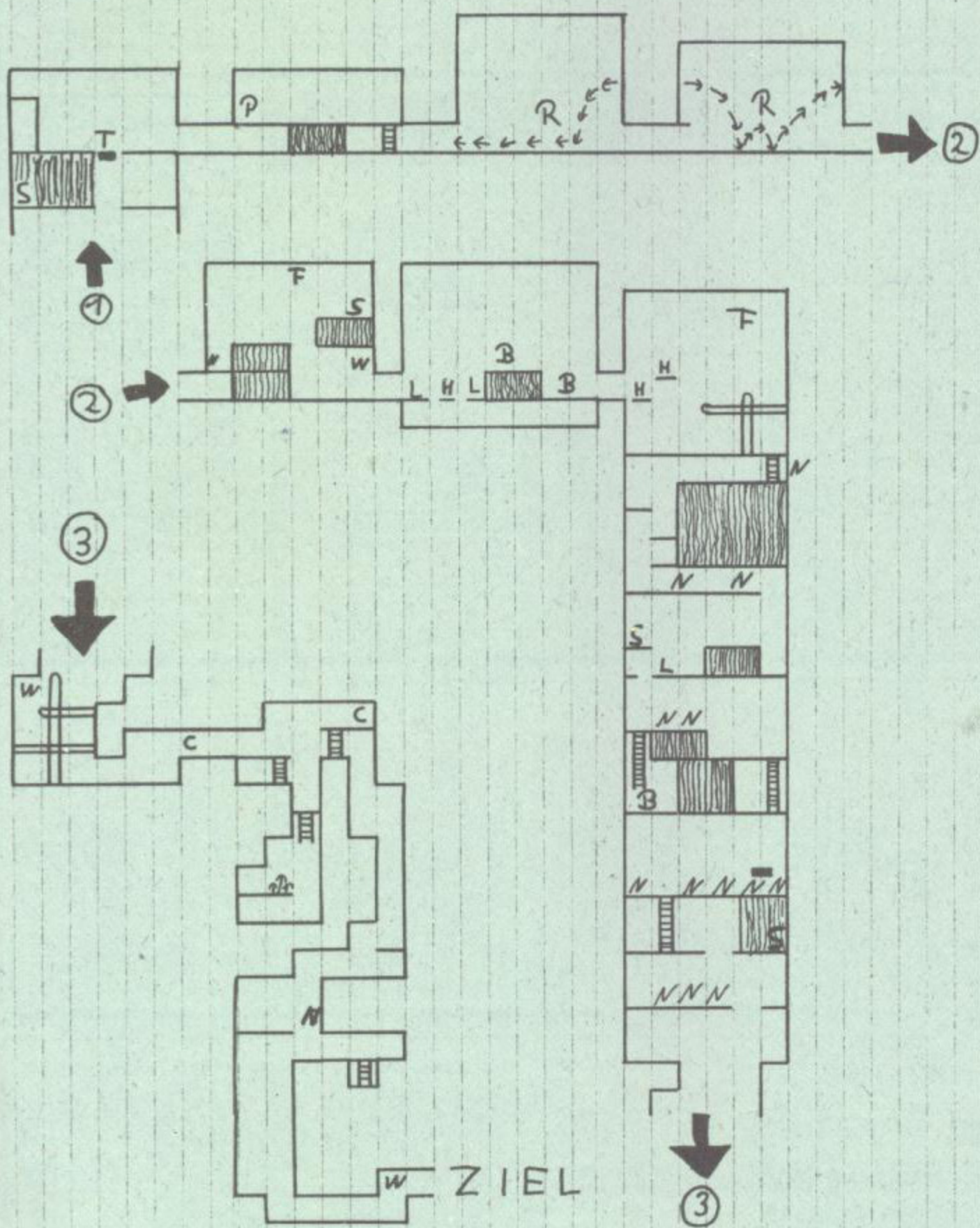


# 3. LEVEL





ZIEL



**1. Level:**

- L = Laser
- G = Gas
- S = Schalter
- H = Stromstrahl
- T = Lift
- O = laufende Tonne

**2. Level:**

- K = Schneekanone
- S = Schalter
- N = Stachel
- F = Schneeflocken
- E = Eisklotz
- Ä = Fräse
- H = heiße Wanne
- Z = Eiszapfen
- T = Lift

**3. Level:**

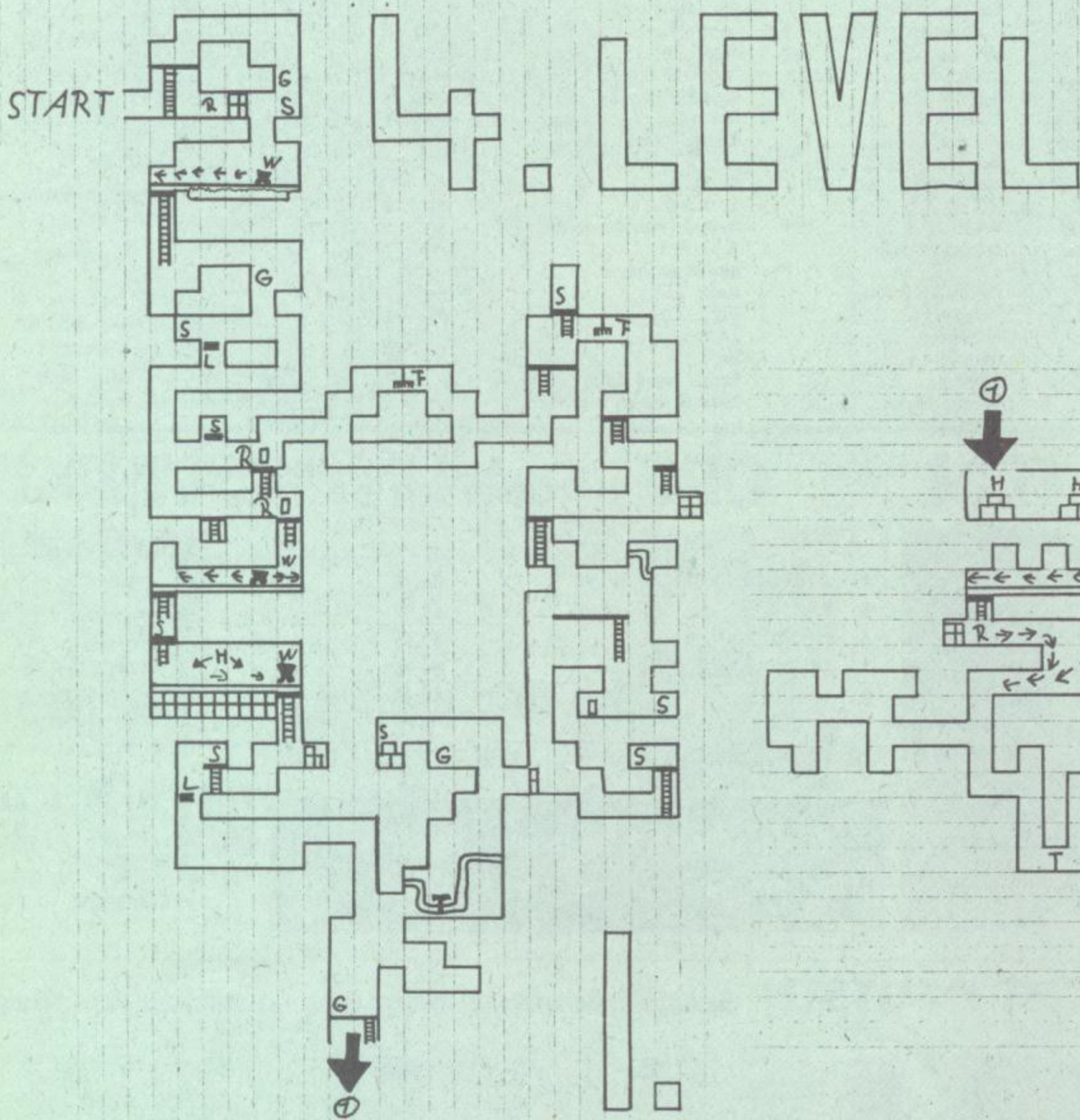
- P = Pfeil
- N = Stacheln
- R = rollende Kugel
- L = lose Atrappe
- F = fallendes Blatt
- T = Lift
- B = Beißer
- S = Schalter
- C = rollender Stein
- H = Sprunghilfe

Fortsetzung auf Seite 70





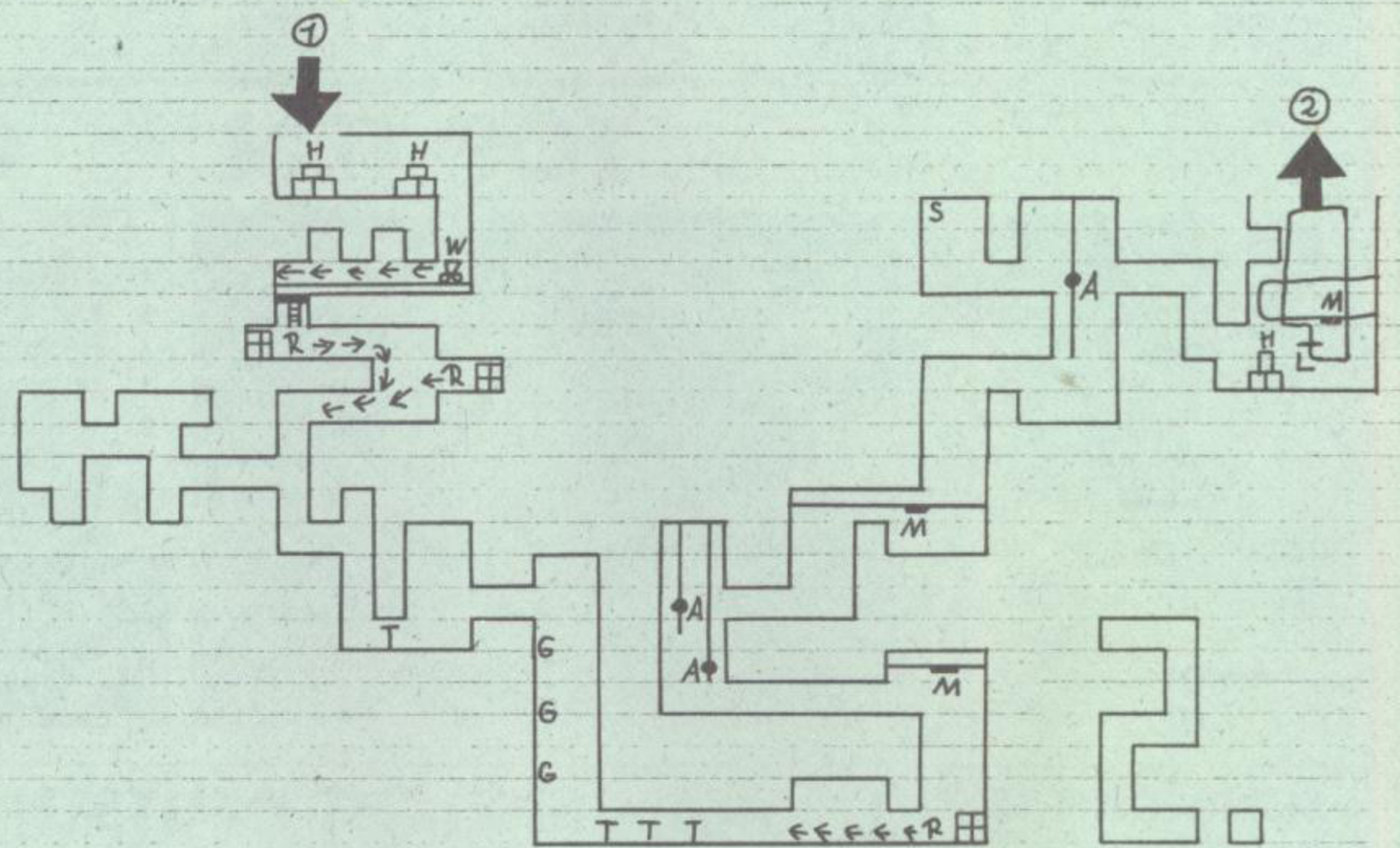
Fortsetzung von Seite 67



**4. Level:**

- S = Schalter
- H = Hand
- L = Lift
- G = giftiger Gummi
- A = Kugel
- M = Gummiwerfer
- R = rollende Tonne
- W = Wägelchen
- T = Schlabbergeist
- F = Fräse

vw



## Sarakon (Amiga, C64)

Ein höherer Level gefällig? Andreas Buck aus Weilheim weiß Rat.

Für Amiga:

Lunkwill = Level 15

Vranx = Level 30

Für C64:

Busters = Level 15

Madness = Level 30

vw

einzuladen und seine ganzen Kicks mit der 00-Belegung auszutauschen. Nun savet man diese ab und fordert Panza heraus. Jedoch sollte man zuvor die eigene Energie durch entsprechendes Training aufbessern. Sonst besteht die Möglichkeit, daß der Weltmeister die Herausforderung nicht annimmt.

vw

## Spiderman (Amiga)

Auch der klebrigsten Spinne gehen mal die Fäden aus. Wenn Ihr den Tip von Angelika Jopp aus Herne beherzigt, hat Euer Spinnenmann nie Energieprobleme.

Erscheint das Titelbild, drückt Ihr auf die Return-Taste. Dann könnt Ihr im Spiel mit der Help-Taste immer neue Energie bekommen.

vw

## Fatal Heritage

Michael Lukas aus Welsheim hat eine fatale Erbschaft gemacht. Hier ist seine Komplettlösung.

### Zu Hause ist es am schönsten

In der Wohnung nimmt man sich erst den Schlüsselbund vom Schrank, steigt dann auf das Sofa und durchsucht das Buch "Der Anhalter", um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt geht man nach rechts in das Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, dann die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Karte untersuchen. Dann sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen.

## Panza Kick Boxing (Amiga)

Wie werden wir Weltmeister? Ganz einfach. Andreas Gies aus Neuss sagt, wie es geht.

Man braucht nichts weiter zu tun, als Mr. Panza persönlich in den "Choix de Coups"-Modus

## Vaxine (Amiga)

Angela und Philipp Grosswiler aus Küttingen in der Schweiz haben den ultimatsten Teleporter bei "Vaxine" entdeckt. Man gebe, während das Spiel läuft, das Zauberwort "WILDEBEESTE" ein. Jetzt könnt Ihr Euch mit den Funktionstasten die Levels ansehen.

F1 ein Level weiter

F2 ein Level zurück

F3 zehn Level weiter

F4 zehn Level zurück

vw

## Atomino (Amiga)

Wolfram Sparka aus Oberhofen kennt sich aus in der Welt der Atome. Für alle, die die Kernfusion in höheren Leveln betreiben wollen, hier seine gesammelten Paßwörter.

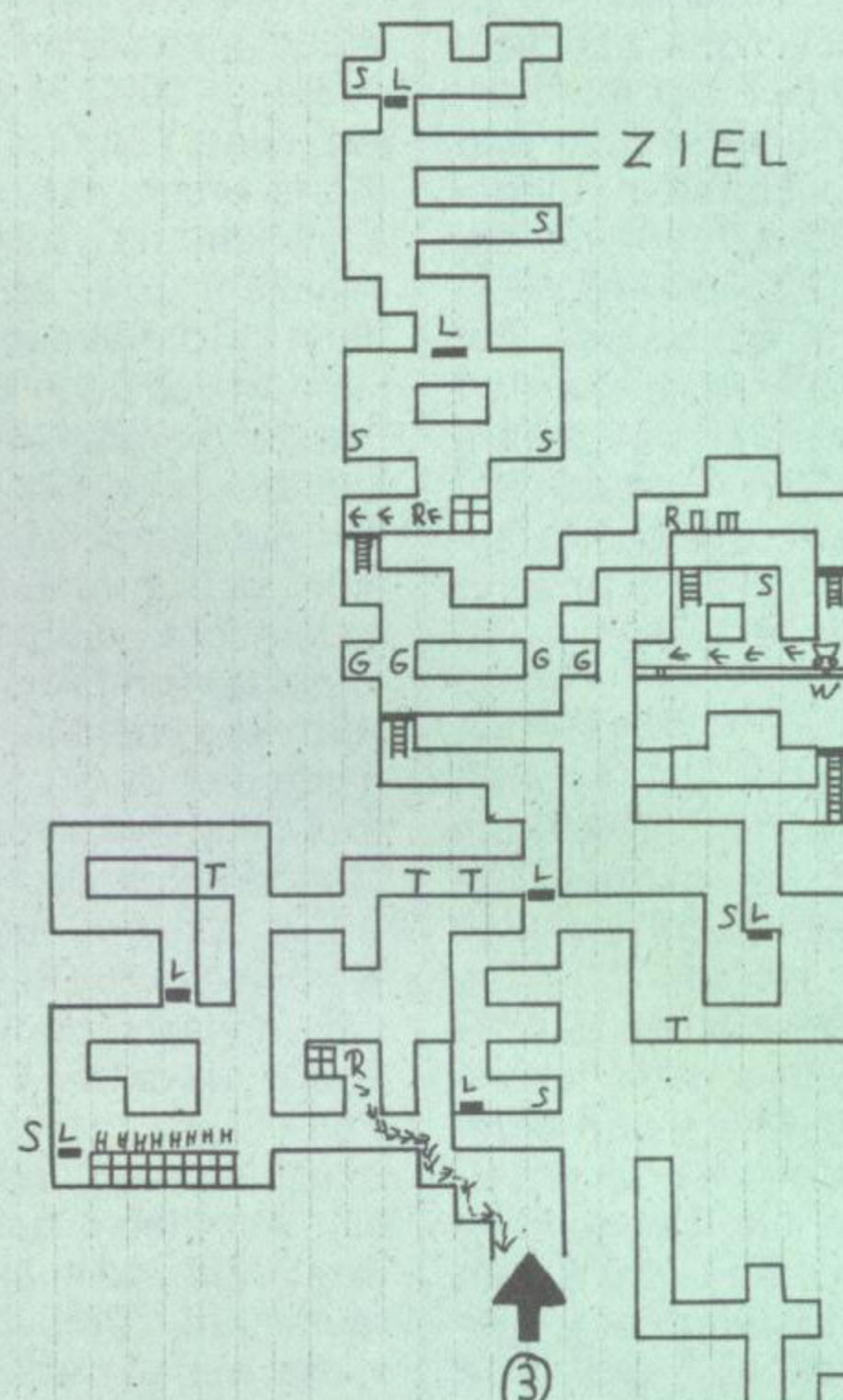
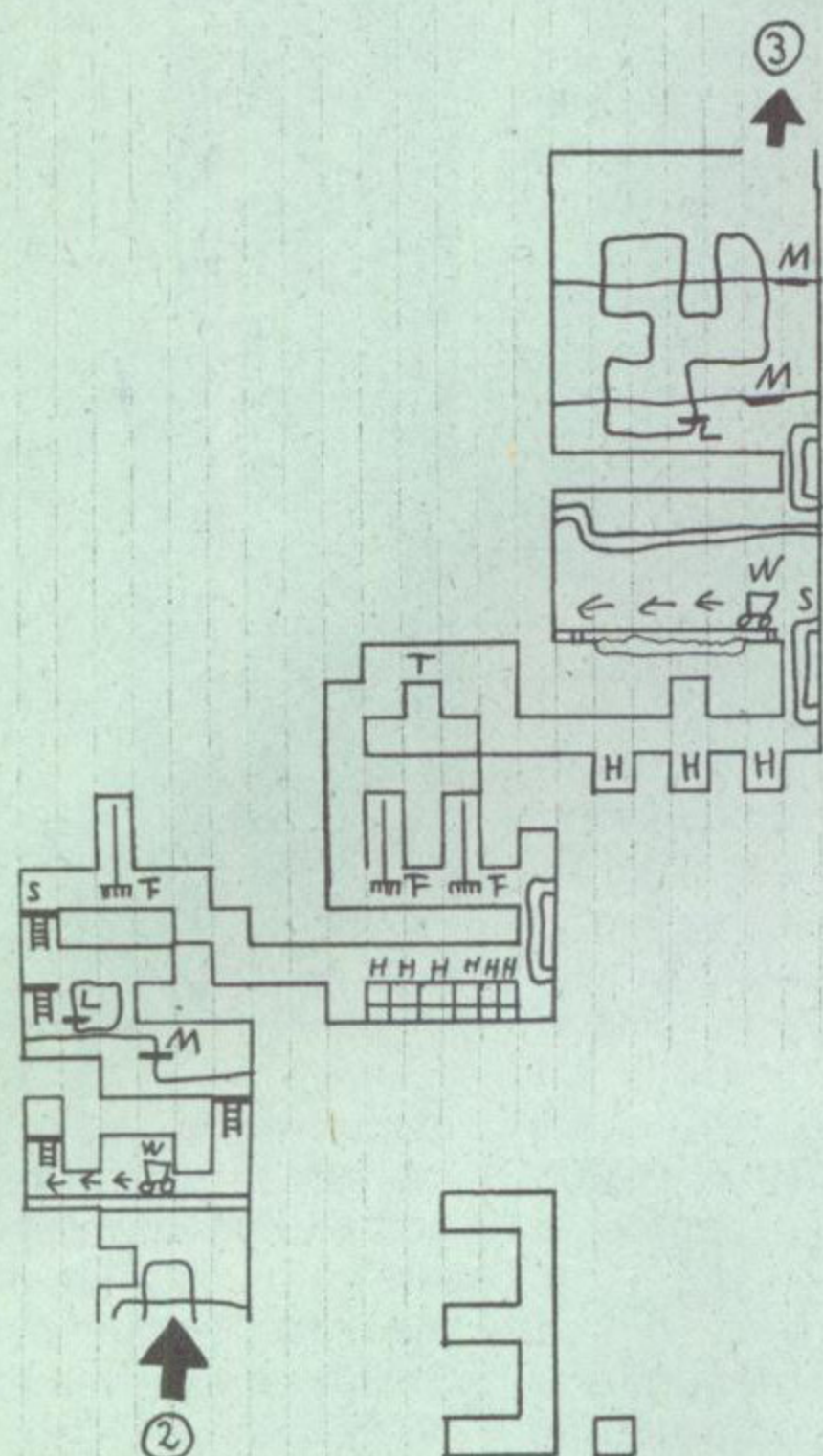
Stufe 10 = Idyll

Stufe 20 = Taurus

Stufe 30 = Neptune

Stufe 40 = Photon

vw



Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf dann das Telefon anfängt zu klingeln. Mit dem Anwalt kann man ruhig reden: Die Antwort ist 33322. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechter unterer Ecke man die Flasche und den darunterliegenden Zettel entwendet. (Die Flasche ist übrigens von keinem praktischen Wert). Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch Bedeutung bekommt. Die Besenkammer kann schließlich geschlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren. Via Aufzug gelangt man ins Erdgeschoß.

**Auf zum Notar**

Dort angekommen, begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2123), geht zweimal nach links, untersucht die Fußmatte und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich eine

Frau befindet. Sie erscheint am Fenster und bietet sich zu einem Plausch an. Jetzt sollte man Antwort 3222 vom Stapel lassen. Jetzt kann man in das Büro des Notars, wo man dem Notar mit 23231121 Rede und Antwort steht.

Zurück in der Wohnung sollte man im Arbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte

dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtischfaches öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte steckt man ein und untersucht erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen, sonst wird man später am Flughafen zurück zur

Wohnung gebeten. Aus dem Haus heraus geht man dreimal links und zum Geldautomaten.

Hier benutzt man die EC-Karte am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 Mark abheben. Nach dreimaliger Wiederholung hat man dann 3000 Mark, mit de-



nen man zurück zum Kiosk geht, die daneben befindliche Telefonzelle öffnet und die Münze in den Geldschlitz steckt. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxi-Rufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 221 hören, dann kann man ins Taxi steigen. Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1222). Flugplan untersuchen ist als nächstes angesagt: Das erste Ziel unserer Träume (und der Reise) ist Paris.

**Frankreich**

Dort angekommen, hält man ein Schwätzchen mit der Luft-hansa-Hosteß (221) um den Flughafen, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und dann versucht man, wieder nach rechts zu gehen. Das geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals studieren, Dakar anpeilen und ab dafür!

**Dakar, Miami und Berlin**

In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (1111222). Heinz sollte beim Beamten auftreten. Flugs hinunter zum Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmal um 3000 Mark erhöhen. Nun nach links, den Abflugplan untersuchen und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgaben und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (31), den Ballon nehmen und zum Flughafen.

Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 Mark erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in Aktion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in der Metro und "den Schalter schlagen". Dem Beamten, der jetzt erscheint, gibt man den Koffer und spricht noch einmal mit ihm (31). Die 10-Franc-Münze kann man auch gleich dalassen, dafür

bekommt man eine Metro-Karte. Diese benutzt man links am Kartenschlitz und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder einen Spieler, dem man nochmal 3000 Mark abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint) und Pasteur anklicken, die Rolltreppe ausschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, darauf erscheint der Arzt. Nach der Aussprache (12221) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen gen Berlin ist angesagt. In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami.

Ein Zockerbruder ist auch hier wieder zu Diensten... Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und "schlägt das Taxi". Dem Fahrer haut man 22121 um die Ohren und steigt ein. Am Hafen geht man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal. Zeitsprung...

**Reif für die Insel**

Auf der Insel angekommen, ist schon wieder so ein lästiger

Zollbeamter zu bereden (21122), und der Impfaß muß vorgezeigt werden. Dann zweimal rechts und mit dem Straßenverkäufer reden (322111). Jetzt nimmt man die Axt und geht nach rechts, wo man einem Tankwart begegnet (21211) und ihm Chris' Walkman übergibt.

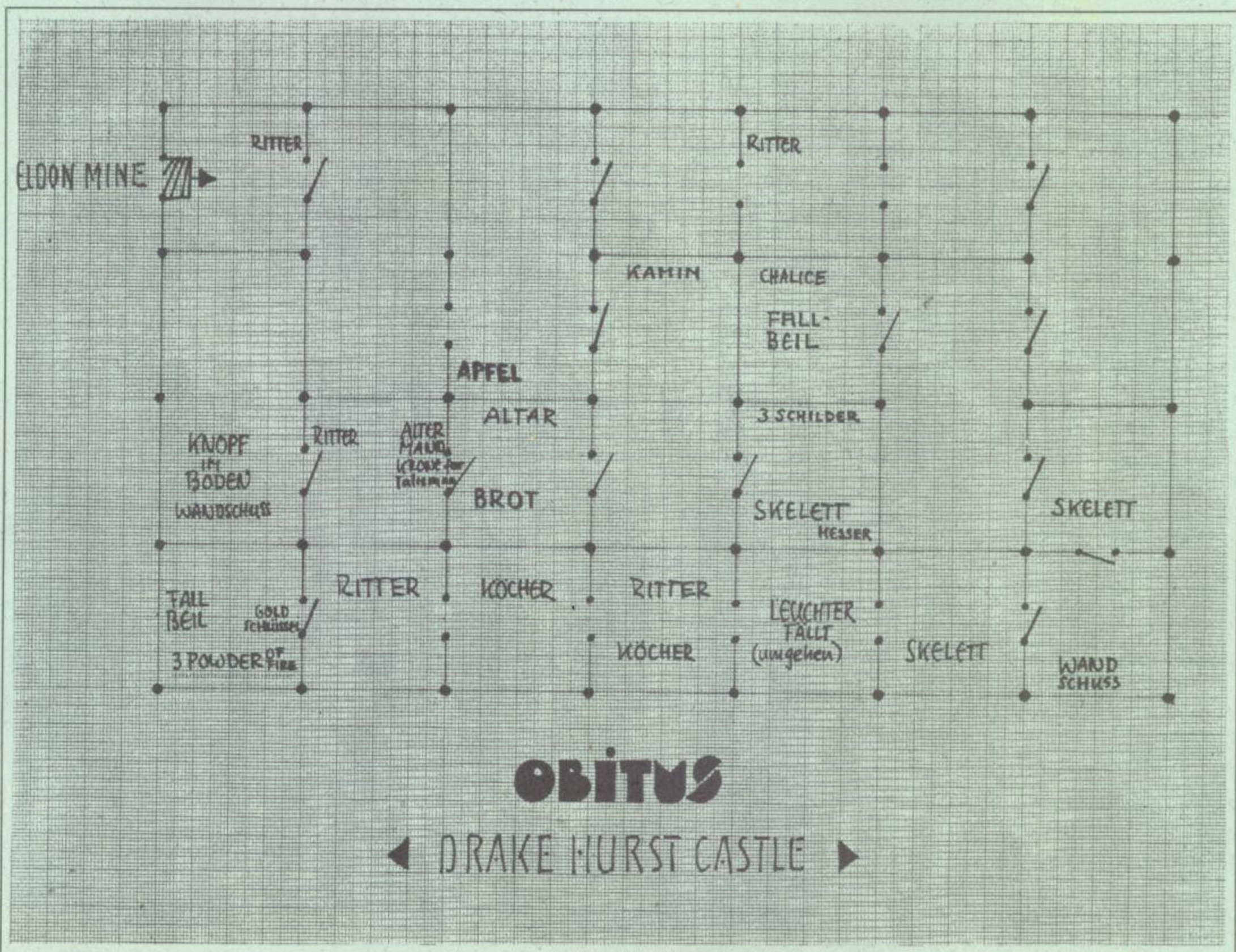
Im Hafen benutzt man das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung, und man holt Coco ab. Dann fliegt man nach Miami, trifft "Sie-wissen-schon-wen", fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden. Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (232233) und nochmal sprechen (2121322).

Den Diamanten ergreift man, verläßt die Hütte und statet der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt zerschlagen, diese aufklauben und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden. Danach geht es wieder zur Hütte. Cocos Spiegel wird bei der



Lichtschanke benutzt, dann marschiert man zum Sonnengott und benutzt den Diamanten an der Statue. Jetzt kann man das Testament und den Schlüssel einsammeln.

Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, man geht hinein, gibt dem Hund die Knochen, nimmt sich Dynamit und geht zurück zur Höhle. Hier wird das explosive Stöffchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug

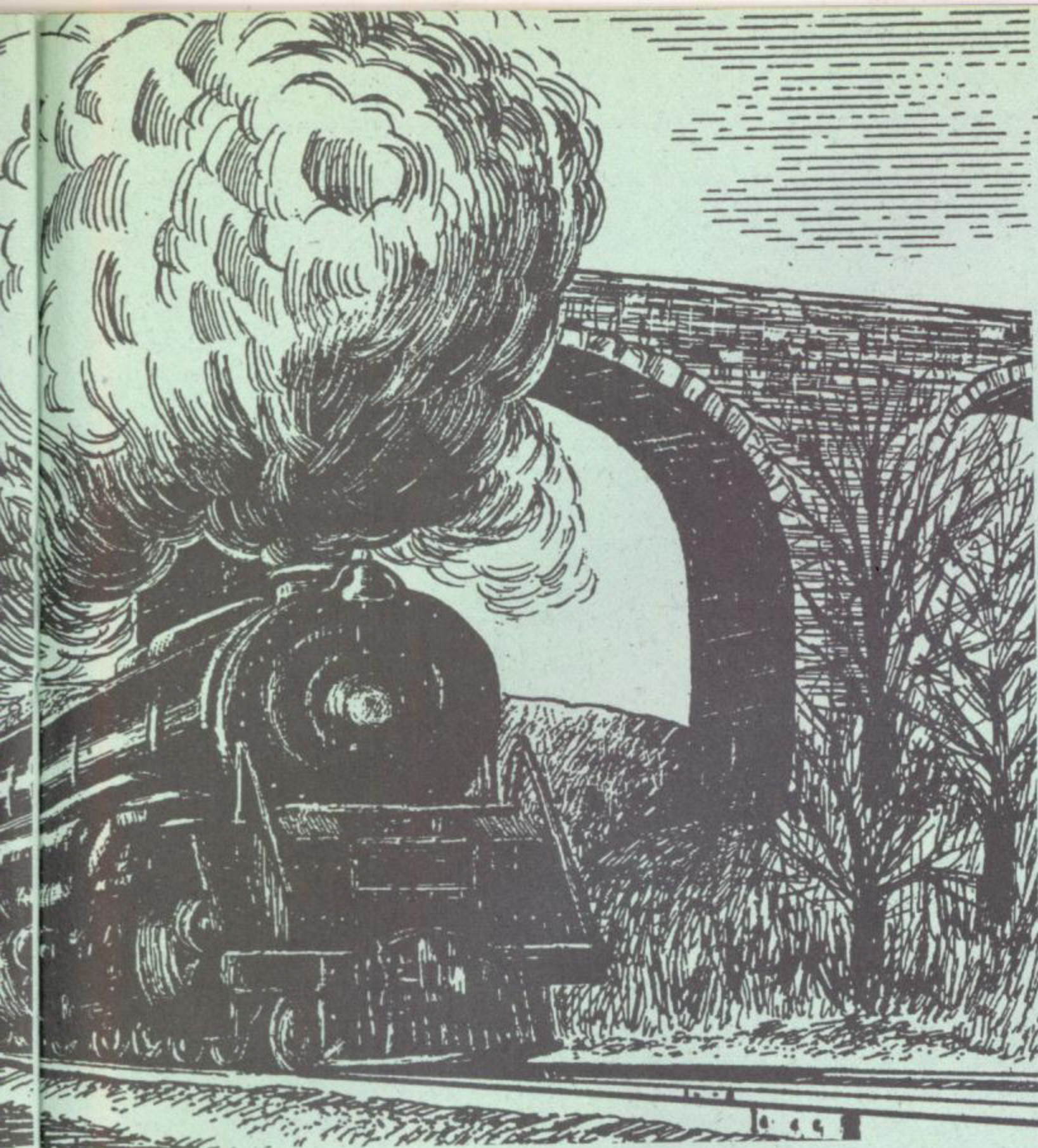


**OBITUS**

◀ **DRAKE HURST CASTLE** ▶

Drake Hurst Castle: gespickt mit Fallen und allerlei Getier





angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine entfernen. Dann geht es nach El Dorado City zum Hafen. Man besteigt das Schiff nach Dakar, nach Paris und Berlin — dort geht man zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat es endlich geschafft! vw

## Z-OUT (Amiga)

Frank Neumann aus Weiden hat zwei Überlebensstips für Rainbow Arts furioses Actionspiel.

### Levelcheat:

Man drücke zweimal die Taste "J", halte diese beim zweiten Anschlag gedrückt und betätige eine Zahlentaste von eins bis sechs, um den jeweiligen Level einzuladen.

### Leben-Cheat:

Man drücke einmal die Taste "J", halte diese gedrückt und schlage die Taste "K" einmal an. vw

## Obitus

Wer in Psygnosis Rollenspiel "Obitus" nicht mehr weiter weiß, sollte sich einmal die Karten von Jan und Pit Schliemann aus Seevetal zur Brust nehmen. Verlaufen hat sich damit erledigt.

Hier die letzte Karte. Viel Spaß beim Ritter und Skelette vermöbeln. Auf daß das Schwert niemals stumpf wird.

## Railroad Tycoon

Kornelius Richter ist nicht nur ein Kenner von Strategiespielen (White Death usw.), er weiß auch einen Weg, um es in jedem Szenario unter jedem Schwierigkeitsgrad bis zum Präsidenten/Premierminister zu bringen.

Der Witz liegt in der Übernahme fremder Eisenbahnen. Es wird vielfach der Fehler gemacht, in marode Unternehmen zu investieren, die sich teilweise erst nach Jahrzehnten rentieren (wenn sie nicht vorher pleitegehen). Dabei ist es keinesfalls falsch, Linien aufzukaufen, die keinerlei Erfolgsaussichten versprechen. Entscheidend ist nur, was man mit diesen Unternehmen macht! Die Erfolgsstrategie liegt nämlich nicht im Aufpäppeln, sondern im gnadenlosen Auspressen und anschließenden Verkauf der Linie.

Eine Idealstrategie für den Spielanfang sähe wie folgt aus: Nachdem man sich "ganz normal" seine erste Linie mit zwei bis drei Bahnhöfen aufgebaut hat, nimmt man anschließend so viele zusätzliche Bonds auf, daß man mindestens 1,2 bis 1,3 Millionen in Bar hat. Die Zinszahlungen darf man dabei ohne weiteres ignorieren. Sobald dann der erste Konkurrent den Markt betritt, kauft man sofort dessen Aktien. Wenn es gelingen sollte, das erste Aktienpaket dieses Konkurrenten noch vor ihm selbst zu kaufen, ist für diesen das Spiel zu Ende.

Man kauft dann wechselseitig seine Aktien, doch aufgrund des geringeren Anfangskapitals ist der Newcomer gezwungen, einen neuen Bond aufzunehmen. Somit steht einer problemlosen 60 Prozent Beteiligung nichts mehr im Wege.

Sobald man also stolzer Besitzer einer zweiten Eisenbahnlinie geworden ist, wird diese systematisch in den Ruin getrieben: Zuerst transferiert man sich sämtliche Barschaften der bedauernswerten Tochtergesellschaft. Anschließend verkauft man ein Aktienpaket, womit man die Mehrheit an der Gesellschaft wieder verliert. Diese wiederum hat dann nichts Eiligeres zu tun, als sich gegen weitere "hostile takeovers" zu sichern, indem sie versucht, ihrerseits 50 Prozent ihrer eigenen Aktien zu kaufen.

Da sie aber kein Geld hat (wir haben sie ja gerade bis aufs Hemd ausgeplündert), muß sie einen Bond aufnehmen. Und jetzt kommen wir wieder: In der Zeit, in der unsere ehemalige Tochtergesellschaft einen Bond aufnimmt, kaufen wir wieder ein Aktienpaket dieser Gesellschaft. Schon sind wir wieder mehrheitlich beteiligt, plündern sie wieder aus, verkaufen wieder ein Aktienpaket etc. etc.

Am Ende dieses Spielchens hat die Tochtergesellschaft — abhängig von der wirtschaftlichen Gesamtlage — zwischen 2,5 und 4 Mio. Schulden, ist völlig Pleite und kein Konkurrent mehr für uns. Wir dagegen schwimmen im Geld und können endlich da mal Hotels und "stone masonries" bauen, wo wir es immer schon mal wollten.

(Sobald man sich "endgültig" getrennt hat — also wenn die Gesellschaft keine zusätzlichen Bonds mehr aufnehmen kann, könnt Ihr auch die restlichen 50 Prozent Anteile verkaufen.)

Ganz wichtig: Sobald die erste Bilanzierung ins Haus steht, unbedingt mengenweise eigene Aktien kaufen! Nach einer solchen Aktion explodieren die eigenen Shares förmlich, und auf diese Weise hat man dann doppelt gewonnen. Idealerweise geschehen diese kaum verbrämten Fälle von Wirtschaftskriminalität innerhalb einer einzigen Bilanzperiode; wartet man bis zur Bilanz, sacken die künstlich aufgeblähten Kurse der Tochtergesellschaft. Trotzdem wird

man auch in diesem Fall noch einen satten Gesamtgewinn verzeichnen; lohnen tut sich das Ganze also auf alle Fälle.

Schwieriger ist es, wenn eine neue Eisenbahngesellschaft in der Lage war, vor uns das erste Aktienpaket zu kaufen. Dann klappt das nicht mit der problemlosen Übernahme. Um diese Gesellschaften nicht zu stark werden zu lassen, empfiehlt sich folgender Weg:

Wenigstens die ersten 50 Prozent Anteile kaufen und bis zur ersten Bilanz warten. Der Aktienkurs sackt dann ganz gewaltig. Man nimmt dann entsprechend viele Bonds auf und kauft die restlichen 50 Prozent zum doppelten Preis. Anschließend macht man dasselbe mit der Gesellschaft wie oben beschrieben. Hierbei ist aber wichtig, daß das nur mit Linien geht, deren Aktien noch nicht allzu stark gestiegen sind. Auch wenn es dieser Gesellschaft vor unserer Übernahme ganz gut ging: Danach ist ihr das wirtschaftliche Rückgrat gebrochen, und der Gang zum Konkursrichter ist nur noch eine Frage der Zeit.

Wenn man das ein paarmal gemacht hat, ist man so reich, daß man es sich leisten kann, jede neue Eisenbahnlinie problemlos zu schlucken. vw

## Prince of Persia (MS-DOS)

Sander Herrings aus Landgraaf in Holland hat einen Tip für die MS-DOS-Version von "Prince of Persia". Ihr startet das Spiel einfach mit PRINCE MEGAHIT. Mit Shift-T bekommt Ihr jetzt ein Extraleben. Mit Shift-L kommt Ihr in den nächsten Level. vw

## Star Goose (Atari ST)

Roger Zemp aus Niederbipp hat beim Spiel "Star Goose" auf dem Atari einen Cheat-Modus entdeckt. Man muß nur irgendwann während des Spiels die "F1"-Taste drücken — und schon hat man unendlich viele Schilder (Die Anzeige geht nicht mehr zurück). vw



## DR. BOBO ANTWORTET

### Manhunter 2

Manfred Brandel aus Cham ist unter die Manhunter gegangen und treibt sich in San Francisco rum. So weit, so gut, aber jetzt hat er Probleme den Ring von dem Typen an der Leuchtreklame zu ergattern. Auch der Spazierstock hilft ihm nicht so recht weiter. Kann jemand helfen? vw

### Die Antwort zu Ultima VI

Jörg Reibert aus Dinslaken beantwortet die Frage von Ralf Dankel. Er hatte Probleme mit den Wisps.

Um das Geheimnis der Wisps zu erlernen, benötigt man das "Book of Lost Mantras", das in der Bibliothek des Lycaeums zu finden ist. Dort geht man an der westlichen Leiter des ersten Levels hinunter. In Level 2 steigt man daraufhin die westliche Leiter nach oben und gelangt so in einen separaten Teil des ersten Levels, in dem das Buch liegt. Man nimmt es mit, ebenso wie das Buch "Snilwit's Big Book of Boardgame Strategy", das genau auf die gleiche Weise im östlichen Teil zu finden ist. Nun nimmt man noch das Buch "Wizard of Oz" mit. Das findet Ihr in einem separaten Raum im Nordosten. Daraufhin benutzt man den "Orb of the Moons" und teleportiert sich in das Schloß von Lord British.

Die Hauptspielerfigur muß die Bücher selbst tragen. Man gibt Lord British das Buch "Wizard of Oz", wofür man 20 gems als Belohnung bekommt. Nun das Wichtigste: Man gibt den Wisps, die man auf dem Pfad südlich von Empath Abbey trifft, das "Book of lost Mantras" und bekommt dafür den Armageddon-Spruch und das Geheimnis der Wisps erklärt

(sie sind außerirdische Wesen). Kehrt man nun zu Xiao zurück, dann verkauft sie einem die Zaubersprüche des achten Levels. Der Clou aber ist folgender: Die Wisps geben jedem Partymitglied zusätzlich soviel Geld, wie es tragen kann.

Daher sollte man vorher alles, bis auf das Buch und den Orb, im Schloß des Lord British ablegen und natürlich über eine achtköpfige Party verfügen. Eventuell sollte jedes Mitglied noch eine Waffe tragen, um gegen die Bridge-Trolle auf dem Weg kämpfen zu können. Man darf aber seine Sachen auch im Schloß nicht einfach liegenlassen.

Jörg hat zur Probe die Goldstücke der Wisps in dem Zimmer, das man anfangs von Lord British zugewiesen bekam, liegenlassen, hat die Tür mit einem "Magic Field" verschlossen. Trotzdem wurde alles gestohlen. Ihr müßt alles in der Truhe in diesem Zimmer verstauen und diese magisch verschließen. Man kann unbesorgt abspeichern, es wird nichts gestohlen. Um das ganze Geld der Wisps zu verstauen, solltet ihr Euch noch ein paar andere Kisten besorgen, da eine allein sonst zu schwer wird. vw

### Lords of the Rings

Barbara Smaka ist zusammen mit Frodo im Auenland unterwegs und hat ein paar Fragen. Sie ist zwar glücklich im Alten Wald gelandet und hat auch die Ruinen gefunden. Außer dem Eingangstor findet sie jedoch keinen anderen Ausgang. Wie kommt sie jetzt weiter? Trotz ausgiebiger Suche im ganzen Auenland und im Ostwald kann sie das Athelas-Kraut nicht finden. Braucht sie es später noch, oder kann sie die Abenteurer auch ohne bestehen? Wenn nicht, wo gibt's das Kräutlein? vw

### Die Antwort zu Chaos Strikes Back

Marcel Kreitlow saß bei "Chaos Strikes Back" auf dem Weg des Ninja im Diabolic Demon Director fest. Siegfried York aus Mannheim kann weiterhelfen. Im Gegensatz zur bereits veröffentlichten Komplettlösung sollte man sich nicht um die Steinmonster kümmern, sondern mit den Dämonen "arbeiten". Ihr stellt Euch mit dem Rücken zur offenen Fallgrube, die den Weg versperrt. Wenn ihr den Dämon auf die entsprechende Fallgrube lockt, macht ihr einen Schritt nach hinten und der Weg ist frei. Vergeßt aber nicht, vorher einen starken Feuerschild zu zaubern, die Burschen schießen scharf. vw

### Rainbow Islands

Jürgen Hoff aus Fisch (gibt's tatsächlich) sind die Regenbögen ausgegangen. Er sitzt vor dem vierten Endgegner fest, Ihr wißt schon, diese miese Sonne. Darum möchten wir Euch bitten, Jürgen mit Cheats und Tricks zu helfen. Erklärt ihm doch mal, wie er in die Schatzkammern kommt. vw

### Die Antwort zu Tower of Babel

Markus Alexander Schubahing am Turm E der fünften Gruppe fest und sucht vergeblich nach einer Lösung. Michael Reineke aus Lüdinghausen steuert den genauen Lösungsweg bei.

1. Grabber aktiviert "Force Down".

2. Zapper fährt hoch und schießt den "Fixed Zapper" im Osten ab, fährt dann wieder runter.

3. Pusher fährt hoch und verschiebt den "Block" bis

an den Rand nach Westen, fährt wieder runter.

4. Grabber nimmt "Klondike" im Süden.

5. Zapper fährt wieder hoch und zerstört "Force Down".

6. Grapper kann jetzt nach Süden gehen und den letzten "Klondike" nehmen. vw

### Ultima VI

Jörg Reibert aus Dinslaken hat Ultima VI zwar schon gelöst, trotzdem sind bei ihm ein paar Detailfragen offen.

Wozu braucht man den "Magic Fan", den man in der Pirate Cave findet?

Wie kann man das Kraftfeld, das die Geheimkammer im Nordosten des Dungeons Wrong verschließt, außer Kraft setzen?

Wohin führt die Leiter, die sich in dieser Kammer befindet? vw

### Death Knights of Krynn

Lars Hohlstein aus Wendenburg-Neubrücke möchte Lord Soth möglichst stilvoll in den Orkus blasen. Hat das jemand schon geschafft und kann ihm weiterhelfen? Wie bekämpft man Lord Soth, seine vier Death Knights und die Golems in Dargaard Keep am besten? vw

### Captive

Peter Breyer aus Petersberg hat sich zum zweiten Planeten der zweiten Runde vorgearbeitet. Dort geht es nicht mehr weiter, weil ihm die nötigen Codekarten fehlen. Hat er etwas übersehen oder falsch gemacht? vw

**TELEFON 07 11-2 62 42 09**

**HEISSE SOFT & COOLE PREISE**

**SEGA MEGADRIVE** – Sonic The Hedgehog, Fire Mustang, Wings of War, Bonanza Bros., Phantasy Star III, Battle Tank, Lung Risser, Might & Magic 2, Bimini Run...

**PC-ENGINE** – Legend of Heroe Tonma, Chakie Chan, L-Dis, Hellfire, TV Sports Baseball, Lords of The Rising Sun, It came from the desert...

**GAMEBOY** – die neuesten Hits + über 70 weitere Titel.

**GAME GEAR** – Dungeon Crystal, Super Shinobi, Golf, Mappy, Zan Gear, Revange of Dracon, Baseball und viele weitere Titel.

Besuchen Sie unser Ladengeschäft. Wir haben eine riesige Auswahl für alle Geräte. Es lohnt sich!



**TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1**



**Wir informieren erst –  
und versenden dann**

**AMIGA ATARI PC**

☎ **030 / 451 82 98**

☎ **030 / 451 82 99**

**Fax 030 / 451 82 93**

Info anfordern

**TK Soft Tisma & Kühn, Afrikanische Straße 158, 1000 Berlin 65**

**NEU : Jetzt auch im Kreis REGENSBURG !!!**

**MEGABOINK**  
**Masters of Video - Games**

**MEGA DRIVE**

**SUPER FAMICOM**

**PC ENGINE**

**GAMEBOY**

**MEGA DRIVE :** Verytex, KAGECI, Bonanza Brothers, Wardener, Zero Wing, Super Airwolf, Sonic t. Hedgehog

**GAMEBOY :** Parodius, Solomon's Key, WWF Superstars, Double Dragon, R-Type, Batman, Gremlins II

**PC Engine :** Jackie Chan, Legend of Hero Tonma ...

**Eröffnungs - Angebote :**

**SUPER FAMICOM :**

- Final Fight 124.-
- Super Mario World 124.-

**MEGA DRIVE :**

- Aleste Musha 89.-
- Elemental Master 79.-
- Thunderforce III 94.-

\* Absolute Neuheiten

\* Spitzen-Preise

\* Beratung + Service

Versandzentrale und **Laden**

(Mo - Fr : 14.00 - 19.00)

Prüfenerger Weg 9 \* 8401 Pentling

tel. 0941/ 998376 ( 24h Bestellannahme ! )

Fordern Sie bitte unser kostenloses Info - Heft an ! - Anruf genügt !!!

**SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!**

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z.B.

**SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.**  
Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge.

**SEGA**  
MEGA DRIVE

\* Grundgerät-Set  
inkl. Netzteil  
inkl. Spiel  
**nur 299,- DM**

Viele Neuheiten  
eingetroffen!

**SEGA**  
GAME GEAR

\* Grundgerät-Set  
inkl. Top-Spiel  
"G.G. Shinobi"  
**nur 299,- DM**

Jetzt auch diverse Spiele  
aus USA lieferbar!

**Super!**

Endlich wieder lieferbar:  
Arcade und Videogame  
Musik CD's.  
Die neuesten Titel  
frisch aus Japan!

Liste anfordern  
oder anrufen.

Aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten DIN A 5-Freiumschlag (1,- DM).

Für Sofortinformation rufen Sie an unter: 0 53 22 / 5 40 81.

Wir haben Betriebsferien vom 22.7. bis 10.8.1991.

**CWM**

**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

**CWM**

\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

## Valis II (CD-ROM)

Zur Abwechslung mal wieder einen kleinen Tip für die sieben PC-Engine-Besitzer mit CD-ROM unter unseren Lesern. Einer davon heißt Robert Wroblewski, wohnt in Basel, und verrät Euch folgendes: In ein geheimes "Valis II"-Menü gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild hintereinander

Oben, I, Select, II, Unten und Run drückt. wi

## Sokoban/Boxxle (Game Boy)

50000 Spielzüge benötigt Ihr mindestens, um sämtliche "Sokoban"-Levels auf dem Game Boy durchzuknobeln. Damit nicht Euer ganzes Taschengeld für Batterien draufgeht, präsentieren wir hier eine Liste von Jürgen Schulze-Döbold aus Stuttgart: alle Codes und die Größe der jeweiligen Steine des Levels auf einen Blick. Außerdem notierte Jürgen noch die von ihm für einen Level benötigten Spielzüge. wi

**Knobelstoff für lange Nächte: Mit dieser Liste dürft Ihr alle Sokoban-Levels selbst anwählen.**



**G**olden Oldies erfreuen sich in diesen neuheitenarmen Zeiten auf dem Mega Drive wieder großer Beliebtheit. Zumindest was die Tips-Ausbeute dieses Monats angeht, drängen sich die Klassiker für Segas 16-Bit-Konsole kräftig in den Vordergrund. Der Extrawaffenkatalog zur Edelballerei "Gaiares" gehört noch zu den aktuellsten Tips für dieses System.

Auf dem Game-Boy-Sektor sieht es ähnlich aus: Module, die schon vor Monaten als Import-Version gespielt wurden, kommen teils erst in diesen oder zukünftigen Tagen offiziell auf den deutschen Markt. Trotzdem versuchen wir natürlich aus dem Berg der altbekannten Paßwort-Listen, Cheats und Komplettlösungen das herauszufiltern, was auch unserem treue-

sten Leser noch neu ist. Für Segas Game-Boy-Konkurrenten Game Gear trudeln langsam die ersten Hilfestellungen ein; trotzdem würden wir uns über regere Beteiligung der Game-Gear-Besitzer an unseren grünen Seiten freuen. Vielleicht hat ja schon jemand einen Continue- oder Rundenwahlcheat für brandaktuelle Game-Gear-Module wie "Devilish" oder "Shinobi" in der Schublade...

Der aktuelle Tip des Monats, wie immer mit 500 Mark dotiert, geht diesen Monat an Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbrück, der uns sowohl mit Tips zu "Gaiares" als auch zu "Magical Hat" versorgte. Viel Spaß beim Modul-Einkauf, Burkhard!

*Winnie*

"Magical Hat" hat er eine Liste aller nützlichen Objekte inklusive Bedienungsanleitung angefertigt.

**Rote Kugel:** Dieses Extra zerstört in den zehn Sekunden nach Aktivierung alle Gegner, die auf dem Bildschirm wuseln.

**Blaue Kugel:** Durch Anwählen dieses Extras wird man für 15 Sekunden unverwundbar.

**Gelbe Kugel:** Diese Kugel zerstört den bedauernswerten Gegner, der den geringsten Abstand zu Eurer Spielfigur aufweist.

**Grüne Kugel:** Durch Aktivieren dieser Kugel werden alle Gegner für zehn Sekunden eingefroren. Man ist jedoch nicht unverwundbar!

**Hi-Flasche:** Dieses Extra läßt Euer Sprite zehn Sekunden lang schneller laufen.

**S-Flasche:** Mit diesem Extra kann man für 15 Sekunden mit einem verlängerten Boxhandschuh auf die Gegner einschlagen.

**Rot-Gelbe Pille:** Diese Pille verwandelt das eigene Sprite für 15 Sekunden in eine Kanone. Man kann dieses Extra jedoch nur bei den Endgegnern benutzen.

**Rot-Blaue Pille:** Die rot-blaue Pille hat je nach Spielsituation zwei verschiedene Wirkungen: Aktiviert man sie während eines Luftsprunges, kann man für zehn Sekunden in einen Hubschrauber verwandelt fliegen. Aktiviert man das Extra während man taucht, erhält man ein U-Boot. Die Pille kann man in beiden Fällen jedoch nur anwenden, wenn man das kleine Ei besitzt.

Ein weiteres Extra benötigt der Spieler für das Verlassen jedes Levels. Ein freies Feld ist dafür reserviert — wo Ihr diese "Endextras" findet, erklärt Euch Burkhard ebenfalls.

### 1. Level, 3. Abschnitt:

Nachdem man den Endgegner besiegt hat, läuft man weiter nach links. Vor dem Ziel springt Ihr nach oben — dort liegt das gesuchte Extra.

### 2. Level, 3. Abschnitt:

An der Stelle, an der man vor dem Endgegner auf die Felsen einschlägt, fliegt Ihr (die rechte Wand entlang) nach unten und landet auf einem Felsvorsprung. Wenn Ihr jetzt weit und hoch nach links springt, landet Ihr auf einem weiteren Vorsprung. Von hier aus erreicht Ihr mit einem abschließenden Sprung das gesuchte Extra. Den Endgegner müßt Ihr nun nicht mehr plattmachen.

# TIP DES MONATS

## Magical Hat (Mega Drive)

Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbrück ist Spezialist für Extrawaffen und Bonusgegenstände. Auch zum niedlichen

Ein '\*' steht für das Zeichen 'Pik'.

Level Code	Züge	Teile	Level Code	Züge	Teile	Level Code	Züge	Teile
1-1	BBBB	93 g	4-7	H*DH	1089 k	8-3	MHBQ	1724 k
1-2	BDBD	98 g	4-8	H*HK	1011 k	8-4	MMBW	313 k
1-3	BHBH	41 g	4-9	H*MP	668 k	8-5	MXB2	1160 k
1-4	BMBM	50 g	4-10	H*XZ	149 k	8-6	M*BL	208 k
1-5	BXBX	120 g	5-1	JBBJ	914 k	8-7	M*DM	164 g
1-6	B*B*	160 k	5-2	JDBK	974 k	8-8	M*HP	970 k
1-7	B*DB	110 g	5-3	JHBM	1569 k	8-9	M*MV	923 k
1-8	B*HG	79 g	5-4	JMBR	538 k	8-10	M*X1	817 k
1-9	B*ML	222 k	5-5	JXB?	902 k	9-1	NBBN	849 k
1-10	B*XW	38 g	5-6	J*BH	453 k	9-2	NDBP	470 k
2-1	DBBD	63 k	5-7	J*DJ	694 k	9-3	NHBR	1092 k
2-2	DDBG	267 k	5-8	J*HL	973 k	9-4	NMBX	391 k
2-3	DHBJ	73 g	5-9	J*MQ	167 k	9-5	NXB3	632 k
2-4	DMBN	407 k	5-10	J*X!	583 k	9-6	N*BM	520 k
2-5	DXBY	72 g	6-1	KBBK	798 k	9-7	N*DN	550 k
2-6	D*BB	881 k	6-2	KDBL	968 k	9-8	N*HQ	426 k
2-7	D*DD	127 g	6-3	KHBN	266 k	9-9	N*MN	679 k
2-8	D*HH	141 g	6-4	KMBT	554 k	9-10	N*X2	260 k
2-9	D*MM	84 g	6-5	KXB0	671 k	10-1	PBBP	516 k
2-10	D*XX	65 g	6-6	K*BJ	1590 k	10-2	PDBQ	421 k
3-1	GBBG	143 g	6-7	K*DK	754 k	10-3	PHBT	195 k
3-2	GDBH	448 k	6-8	K*HM	931 k	10-4	PMBY	524 k
3-3	GHBK	84 g	6-9	K*MR	679 k	10-5	PXB4	237 k
3-4	GMBP	371 k	6-10	K*X?	946 k	10-6	P*BN	726 k
3-5	GXBZ	113 k	7-1	LBBL	771 k	10-7	P*DP	1244 k
3-6	G*DG	596 k	7-2	LDBM	732 k	10-8	P*HR	1151 k
3-7	G*BD	119 g	7-3	LHBP	1119 k	10-9	P*MX	1322 k
3-8	G*HJ	98 g	7-4	LMBV	548 k	10-10	P*X3	693 k
3-9	G*MN	243 k	7-5	LXB1	1014 k	11-1	QBBQ	609 k
3-10	G*XY	1013 k	7-6	L*BK	607 k	11-2	QD4H	1515 k
4-1	HBBH	538 k	7-7	L*DL	704 k	11-3	QH4K	1591 k
4-2	HDBJ	770 k	7-8	L*HN	547 k	11-4	QM4P	819 k
4-3	HHLB	381 k	7-9	L*MT	835 k	11-5	QX4Z	312 k
4-4	HMBQ	353 k	7-10	L*X0	464 k	11-6	Q*4D	436 k
4-5	HXB!	328 k	8-1	MBBM	765 k	11-7	Q*5G	1160 k
4-6	H*BG	666 k	8-2	MDBN	1176 k	11-8	Q*7J	108 g

**3. Level, 3. Abschnitt:**

Im Wasserbecken kraut Ihr nach links, dann nach unten, nach rechts, wieder nach unten und wieder nach links. Hinter den drei Steinen zerschlagt Ihr die Wand: dort liegt das benötigte Extra.

**4. Level, 4. Abschnitt:**

Springt hinter der roten Stange sofort ins linke Wasserbecken und kämpft Euch nach links durch. Ganz am Ende findet Ihr das gesuchte Extra.

**5. Level, 3. Abschnitt:**

Das gesuchte Extra ist diesmal in einem Stein versteckt, den Ihr hinter dem dritten, mit Feuer gefülltem Becken findet.

**6. Level, 3. Abschnitt:**

Begeben Euch zu der Stelle, an der Ihr ein kleines Stückchen nach unten plumpst. Nehmt dort nicht den unteren Weg (der führt zum Endgegner), sondern den oberen. Nachdem Ihr durch die Fragezeichen nach oben gekommen seid, lauft Ihr vorsichtig nach links weiter. Ihr erreicht wieder eine Stelle, an der Ihr sowohl oben als auch unten weiterlau-

fen könnt. Marschier unten und Ihr haltet das gesuchte Extra bald in Euren Händen.

**7. Level**

Sorry, aber hier benötigt Ihr kein Extra mehr... *wi*

## Parodius (Game Boy)

Bei "Parodius" lohnt sich das versteckte Sound-Menü. Roland Klauende entdeckte eine Möglichkeit, die hübschen Musikstücke des Konami-Ballerspiels ohne störende Nebeneffekte und hektisches Sprite-Gewusel anzuhören. Drückt, solange das Konami-Logo noch zu sehen ist, folgende Tasten:

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A

Jens Matheuszik aus Olfen hat für diesen "Konami-Cheat" noch eine andere praktische Anwendungsmöglichkeit her-

ausgefunden: Gebt Ihr so z.B. die oben aufgeführte Steuerkreuz/Feuertasten-Kombination während des Pausenmodus ein, erhaltet Ihr die optimale Bewaffnung. Nur ein paar Speed-Ups fehlen nach Jens Angaben — für ein fliegendes Waffenarsenal dürfte es jedoch kein Problem sein, auch davon die gewünschte Menge zu bekommen. *wi*

## E-Swat (Mega Drive)

Die futuristische Verbrechensbekämpfung "E-Swat" hat nun schon fast ein Jahr auf dem Buckel und gehört damit sicherlich nicht mehr zu den topaktuellen Titeln für das Mega Drive. Trotzdem tüfteln findige Spieler immer noch an Cheats und Tricks, um dem aufrechten Gesetzeshüter den anstrengenden Arbeitstag ein wenig zu erleichtern. Triwai

Ngo aus München entdeckte so z.B. eine geheime Rundenanwahl: Haltet, nachdem Ihr das Spiel geSTARTet habt, alle drei Feuerknöpfe gedrückt und gebt mit dem Steuerkreuz schnell

Links, Rechts, Oben und Unten

ein. Falls Ihr flink genug ward, könnt Ihr nun Eure Mission selbst bestimmen. *wi*

## Exitebike (NES)

Weltrekordverdächtige "Exitebike"-Rundenzeiten sind dank des Tips von Tian-Yaw Hsieh aus Wien kein Problem mehr: Sobald Ihr durch eine Kollision mit einem anderen Fahrer von der Strecke fliegt, müßt Ihr nur schnell hintereinander Feuerknopf A oder B drücken. Ehe Ihr Euch verseht, befindet Ihr Euch wieder im Rennen. *wi*

**DYNAMIC SYSTEMS HALLO ÖSTERREICH! TEL: 03615/2736**

**HAUPTSTR. 104 A-8784 TRIEBEN AUSTRIA (14-18 Uhr Mo.-Fr.)**

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt. Wir bedanken uns bereits im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA/ATARI ST	GAMEBOY	IBM/MS-DOS
Betraval \$ 749,-	Gameboy inkl. Tetris \$ 1390,-	4 D Sports Boxing \$ 749,-
Brat \$ 699,-	Final Fantasy Legend \$ 599,-	Bane of the Cosmic Force \$ 849,-
Buck Rogers (deutsche Ver.) \$ 849,-	Super Mario Land \$ 399,-	Death Knights of Krynn \$ 749,-
Cash (nur Amiga) \$ 580,-	Gargoyles Quest \$ 549,-	Eye of the Beholder \$ 749,-
Genghis Khan \$ 849,-	Castlevania \$ 499,-	Galleons of Glory \$ 849,-
Gods \$ 649,-	F1 Race \$ 599,-	Lemmings \$ 799,-
Lemmings \$ 599,-	Batman \$ 549,-	Monkey Island (VGA) \$ 799,-
PGA Tour Golf \$ 699,-	R-Type \$ 549,-	Railroad Tycoon \$ 699,-
Powermonger \$ 699,-	Teenage Mutant Ninja Turtles \$ 499,-	Red Baron (EGA od. VGA) \$ 899,-
Power Up (R. Island, Turri.) \$ 749,-	Nemesis \$ 499,-	Silent Service II \$ 699,-
Railroad Tycoon \$ 799,-	Klax \$ 499,-	Space Quest IV VGA \$ 899,-
Secret of the Monkey Island \$ 799,-		Wing Commander (EGA/VGA) \$ 799,-
Speedball 2 \$ 649,-		Ultima VI \$ 699,-
Turrican 2 \$ 649,-	und viele andere Games!	

...HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT...  
Wir führen außerdem noch: C64, S. Mega Dr., Hard- u. Software

**!!! NEUERÖFFNUNG !!! NEUERÖFFNUNG !!!**

Der neue Videospieldersand im Kreis Aachen

## POWER-GAMES

**Sommeraktion für Gameboy:**

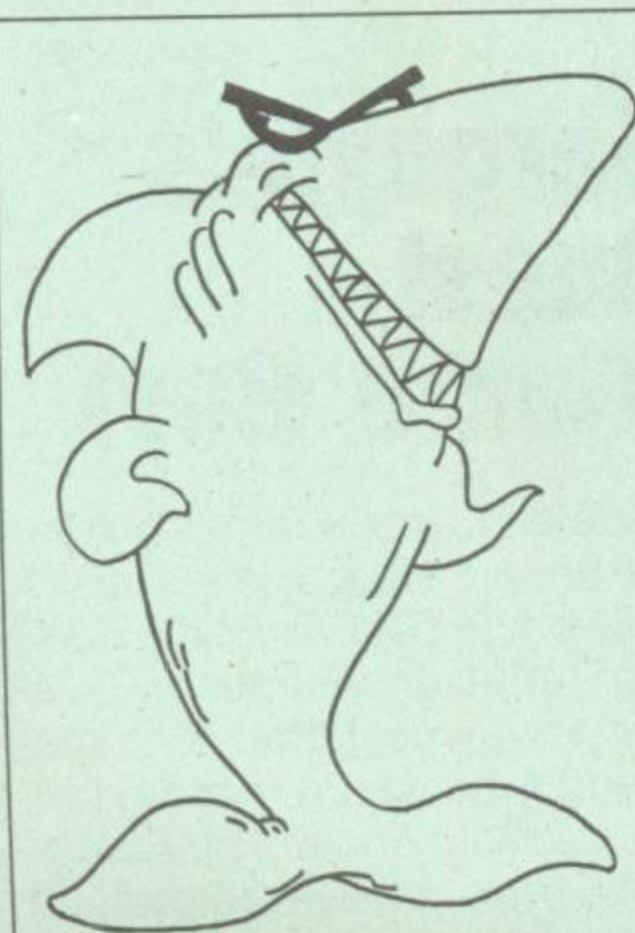
Parodius Batman Gremlins Probotector

jedes Spiel nur **59,- DM**

POWER GAMES  
Aachener Straße 96  
W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage  
**Tel. 02405/93940**

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt.



# M & B

**Michaela Fuchs**

Hard- und Software-Vertrieb  
Oberdorfstraße 57 · Postfach  
5476 Niederrissen  
Tel. 026 36/801 47 · Fax 026 36/69 18  
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren  
Mo.-Fr. 17.00-22.00 Uhr  
Sa. 8.00-22.00 Uhr

Weitere Beratung und Informationen telefonisch! Unser Anrufbeantworter steht außerhalb der Geschäftszeiten jederzeit zur Verfügung!! Informationen über demnächst erscheinende **NEWS** bekommt Ihr von unserer **24-HOUR-HOTLINE!!!!**

**GAMEBOY**

**Batman**  
Super Contra  
Teenage Turtles  
Gremlins  
Duck Tales

**News:**  
Nemesis II  
Choplifter II  
Dulman Busters  
etc.

**PC-ENGINE**

Final Match Tennis  
Adventure Island  
Legend of Tomna  
Jackie Chan  
Son Son II

**News:**  
PC-Gengin II  
Power 11  
Cobra II (CD)  
etc.

**SEGA MEGA DRIVE**

M1 Battle Tank  
Super Airwolf  
Gynoug  
Bonanza Bros  
Bimini Rund

**News:**  
Alien Storm  
Sonic the Hedgehog  
Legend of Raiden  
etc.

**SEGA GAME GEAR**

Super Shinobi  
Wonderboy  
Monaco GP  
Mickey Mouse  
Columns

**News:**  
Fantasy Zone Gear  
Pat and Patter  
Wall of Berlin  
etc.

**SUPER FAMICOM**

Hierfür bereits erschienen:

Final Fight  
Gradius III  
Pilotwings  
Darius Twin  
F-Zero  
etc.

**NEO-GEO-NEWS:**

Burning Fight  
Ghost Pilot  
King of Monster

## Puzzle Road/Daedalian Opus (Game Boy)

Als wir in unserer März-Ausgabe den besonders knackigen Daedalian-Level 20 mit der Bitte um Lösungsvorschläge abdruckten, herrschte für ein paar Wochen eisiges Schweigen an der "Puzzle-Road"-Front.

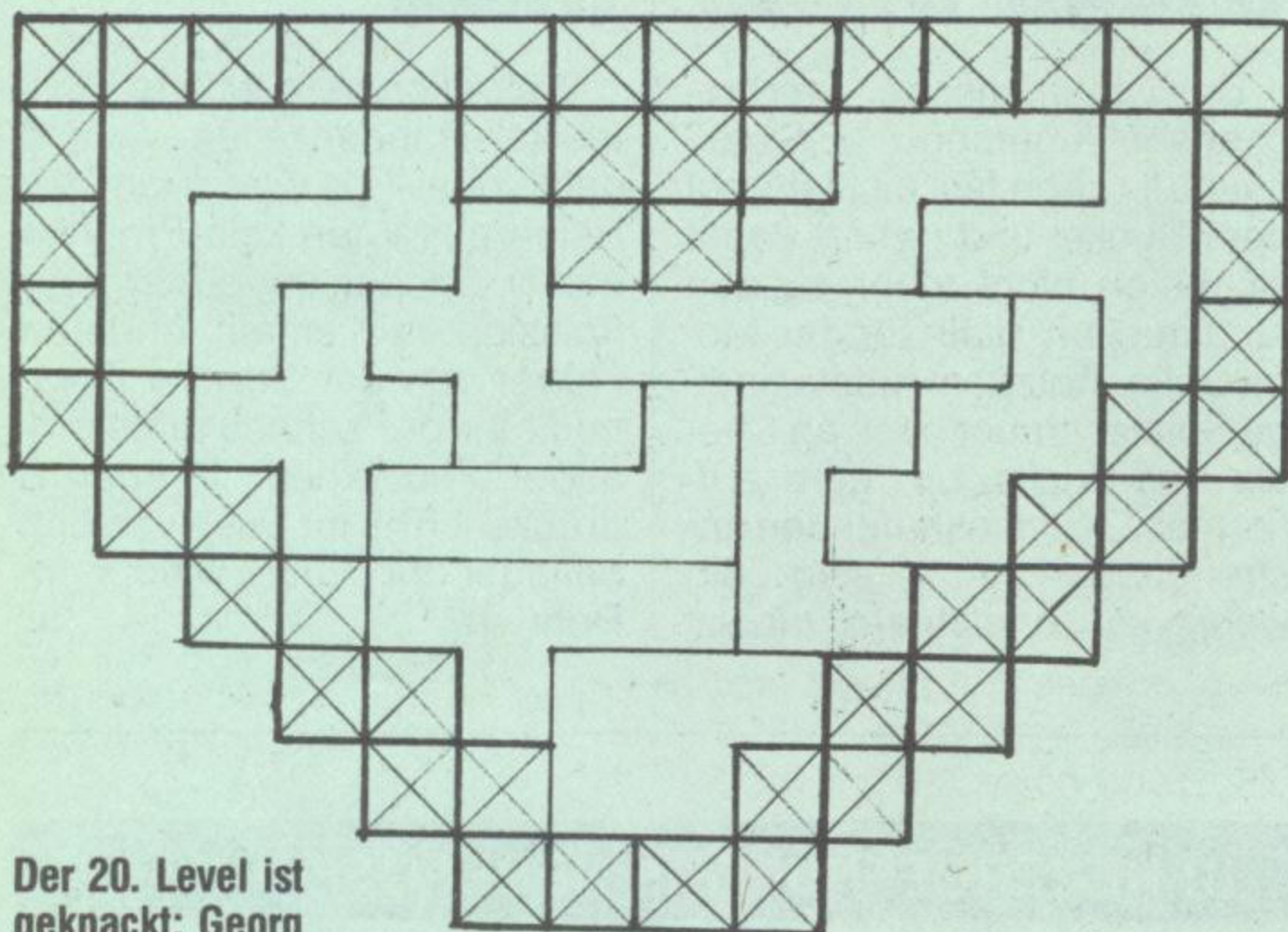
Nun raffte sich der Knobelfreund Georg Rottensteiner aus Bruck in Österreich auf und knackte die Denknuß. Mit

Hilfe seiner Skizze dürfte der 20. Level auch für Euch kein Problem mehr sein.

Außerdem: Ein "Puzzle-Road"-Paßwort, das alle anderen Codes überflüssig macht:

Mit ZEAL kann der "Opus"-Spieler jeden beliebigen Level anwählen.

Mit FINE gelangt man wiederum direkt zum Ende des Spieles. wi



Der 20. Level ist geknackt: Georg Rottensteiner präsentiert seine Lösung

## Godzilla (Game Boy)

Offiziell ist das niedliche Spiel um ein kletterndes Monsterbaby in Deutschland noch gar nicht erhältlich. Burkard Huwyler aus Mühlau in der Schweiz erspielte vorsorglich ein paar Dutzend Paßwörter zur Importversion von "Godzilla":

Level	Code	Level	Code
1	C&GF	28	135J
2	P9Q=	29	£T3X
3	K?83	30	SWJR
4	GS/Q	31	MBB5
5	XR??	32	D7T7
6	2JT=	35	7K1B
7	L4SX	36	XM£&
8	CP9?	38	438Q
9	£9LP	39	1RQW
10	XQ=L	43	LX5=
13	LRC=	44	43XF
14	TXKG	48	WXL/
15	4MGS	51	?16£
16	PXD8	52	7/Q7
17	&2C5	53	S?M%
18	TDRX	58	MLW/
22	L6K&	59	=KSM
23	RP64	60	7BLH
24	&£T7	61	MPS/
		62	?RLM

XR5G	5-DM	THPC	6579	3MB7	7SBS	J/&#	6SH=
MRN7	2PMD	P/D2	22P2	X?=N	PBSP	JHJ/	#TQG
=59L	?MCD	2448	94M1	PXGL	LKHG	N93H	H59=
8NLQ	FG8G	NHPM	7R4K	2#KX	SSMJ	F5X?	CX28
?862	MC&8	R=TW	NCKP	M/#8	J&S#	F/&#	KJXD
JR59	=1BJ	7?GJ	42P2	F8RK	#WK&	=FX?	CS8N
MF8W	14HQ	9G3T	1#H5	=PPT	1=&/	MJIM	7BFX
5#PH	SG8G	=PR6	8C3#	/NHF	RJQN	LL7L	M&FB

Die Codeliste bezieht sich nur auf die "Paßwort 4"-Liste; zusätzlich gibt's deshalb diesen Paßwortplan von C. und L. Bentzinger

SZWS	XZKS	SYEZ	XYOZ	PZFW	TTPX	PYCX	ZH92
ZS2S	WWMS	ZP4Z	2SSW	YSJW	2P3X	YPAX	W3R2
ZZPS	WXCS	ZY9Z	2ZWW	YZKW	2YEX	YYAX	W1F2
SW3S	XWAS	W2RZ	TS2W	PWMW	TP4X	S3S2	X3J2
SXES	XXOS	WTFZ	TZPW	PXCW	TY9X	S1W2	X1K2
ZW4S	S2SZ	X2JZ	2W3W	YWAW	P2RX	Z322	WEM2
ZX9S	SIWZ	XTKZ	2XEW	YXOW	PTFX	Z1P2	WHC2
WSRS	Z22Z	WPMZ	TW4W	22SX	Y2JX	SE32	XEA2
WZFS	ZTPZ	WYCZ	TX9W	2TWX	YTKX	SHE2	XH02
XSJS	SP3Z	XPAZ	PSRW	T22X	PPMX	ZE42	

Direkt aus Wien: alle Codes von Bugs Bunny

## Bugs Bunny (Game Boy)

Auch "Bugs Bunny" ist bereits komplett durchgespielt. Christoph Layr aus Wien sandte uns umgehend nach seinem Game Boy-Marathon alle 80 Paßwörter ein. Hier sind sie: wi

## Parasol Stars (PC-Engine)

Kai Müller und Thomas Lampe, die sich in aller Bescheidenheit als "Die PC-Engine-Götter" bezeichnen, haben Taitos "Parasol Stars" durchgespielt. Ihr Tip ist genau 99 Credits wert: Wenn Ihr drei gleiche Symbole (z.B. drei Sterne) einsammelt und dann

den Endgegner eines Levels besiegt, erscheint ein großer Taler. Flink aufgesammelt, bucht dieser Euch 99 Credits aufs Überlebenskonto. wi

## Cyber Core (PC-Engine)

Eine kleine Berichtigung: Das Paßwort für den höheren "Cyber Core"-Schwierigkeitsgrad lautet natürlich HIGEPIN und nicht wie fälschlich angegeben HIGHPIN — Sorry. wi

## Wonderboy (Game Gear)

Auch zum jüngsten Sproß der Konsolen-Familie Sega flattern nun langsam die ersten Tips ein. Markus Popp aus Küps-Schmölz (heißt der Ort wirklich so oder täuscht mich Markus' tückische Handschrift?) erklärt, wie Ihr Eure "Wonderboy"-Levels direkt anwählen könnt. Legt das Modul ins Handheld ein, schaltet das Gerät an und drückt Start. Wenn nun das Herzchen aus dem Bild fliegt, habt Ihr die Qual der Wahl. wi

## Gargoyle's Quest (Game Boy)

Viele Leser bemängelten, daß unser "Gargoyle's Quest"-Paßwort (POWER PLAY 5/91) den Benutzer nur mit drei Talismännern ausstattet. Entsprechend groß war in diesem Monat auch die Anzahl der Ersatz-Paßwörter. Stellvertretend für viele andere empfehlen wir hier das Paßwort von Stefan

Kirchfeld aus Köln, das Euch mit stolzen neun der nützlichen Glücksbringer ausstattet: 5 Y S B — G 6 5 C wi

## Rabio Lepus (PC-Engine)

Das weiße Häschen hat es trotz eingebautem Raketenwerfer in der "Rabio Lepus"-Welt recht schwer. Dabei gibt es einen simplen Trick, die Lebenserwartung des tierischen Helden um sechs Credits nach oben zu schrauben: Drückt im Titelbild SELECT, einmal den ersten Feuerknopf, zweimal den zweiten, dreimal den ersten und schließlich noch einmal viermal den zweiten. wi

## Final Match Tennis (PC-Engine)

Axel Gillessen aus Mühldorf nahm alle Spieler der Simulation "Final Match Tennis" genau unter die Lupe und bewertete deren Lauf- und Reaktionsgeschwindigkeit und Schlagtechniken. Sein "Katalog der Tennisspieler" hält sich an die Reihenfolge der Anlei- tung:

### Spieler 1

Geschwindigkeit: schnell  
Schläge: lange, schnelle  
Grundschnelle: langer, mittelschneller Aufschlag  
einhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: sehr variables, offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, sehr guter Computergegner

### Spieler 2

Geschwindigkeit: mittel  
Schläge: langsamer, kurzer Aufschlag  
langsame, schnelle Grundschnelle

beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe, häufiges Serve & Volley-Spiel, sehr guter Computergegner

### Spieler 3

Geschwindigkeit: langsam  
Schläge: langsamer, kurzer Aufschlag  
lange, langsame Grundschnelle  
beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine

Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Computergegner

### Spieler 4

Geschwindigkeit: schnell  
Schläge: mittellange, mittelschnelle Aufschläge  
lange, mittelschnelle Grundschnelle

beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: offensives Grundlinienspiel, jedoch nur selten Netzangriffe, guter Computergegner

### Spieler 5

Geschwindigkeit: mittel  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
lange, mittelschnelle Grundschnelle

beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, mittelstarker Computergegner

### Spieler 6

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: lange, mittelschnelle Aufschläge  
lange, mittelschnelle Grundschnelle

beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Computergegner

### Spieler 7

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: mittellanger, mittelschneller Aufschlag  
kurzer, mittelschneller Grundschnelle

beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: Linkshänder, spielt statt Slize einen Top Spin  
Computer: offensives Grundlinienspiel, selten Netzangriffe, guter Computergegner

### Spieler 8

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: kurzer, mittelschneller Aufschlag  
langer, mittelschneller Grundschnelle

einhändige Rückhand  
Besonderheiten: beherrscht nur Slize

Computer: wartet auf Fehler des Gegners, jedoch häufige Netzangriffe, mittelstarker Computergegner

### Spieler 9

Geschwindigkeit: schnell  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
lange, schnelle Grundschnelle

einhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Gegner

# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MÜHLDFORF-ÖSTERREICH

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

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60/Hbh  
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Wilhelmpl.  
Tel.: 07 11-55 66 01

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

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83  
Tel.: 0 61 34-5 33 99

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

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

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

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7  
Tel.: 0 86 31-1 59 12

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

A-1140 Wien · Hütteldorferstr. 122  
Tel.: 02 22-9 82 14 40



...ist megastark!

## SEGA MEGA DRIVE

Alien Storm  
Fastest One  
Outrun  
Sonic the Hedgehog  
Marble Land  
Mickey Mouse

## GAMEBOY

Batman  
Castlevania  
Parodius  
R-Type  
Soccer  
über 100 weitere Spiele  
lieferbar

## PC ENGINE

Dragon's Curse  
Hero Tonma  
Ray Xanber CD

## GAME GEAR

Shinobi  
Mickey Mouse  
Outrun

## SUPER FAMICOM

Final Fight  
Baseball  
Darius

## NES

Superset  
Marioland  
Bubble Bobble

## MS-DOS

Heart of China  
Mario Andretti  
Castles  
Chuck Yeager Combat

## AMIGA

Gunboat  
F 15 Strike Eagle II  
Toki

**Spieler 10**

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
lange, mittelschnelle Grundschläge  
einhandige Rückhand  
Besonderheiten: Linkshänder, "John McEnroe-Aufschlag"  
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Gegner

**Spieler 11**

Geschwindigkeit: schnell  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
lange, schnelle Grundschläge  
beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: wartet auf Fehler des Gegners, häufige Netzangriffe, mittelstarker Gegner

**Spieler 12**

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: kurzer, langsamer Aufschlag  
mittellanger, mittelschneller Grundschlag  
beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: Linkshänder, spielt nur überrissene Schläge  
Computer: variables, offensives Grundlinienspiel mit häufigen Netzangriffen

**Spieler 13**

Geschwindigkeit: sehr schnell  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
mittellanger, mittelschneller Grundschlag  
beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: keine  
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, jedoch selten Netzangriffe, sehr guter Computergegner

**Spieler 14**

Geschwindigkeit: sehr langsam  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
lange, mittelschnelle Grundschläge  
einhandige Rückhand  
Besonderheiten: Linkshänder  
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufig Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Computergegner

**Spieler 15**

Geschwindigkeit: sehr schnell  
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag  
mittellanger, mittelschneller Grundschlag  
beidhändige Rückhand  
Besonderheiten: spielt nur Top Spin-Schläge  
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe, guter Gegner

**Spieler 16**

Geschwindigkeit: schnell  
Schläge: kurzer, langsamer Aufschlag

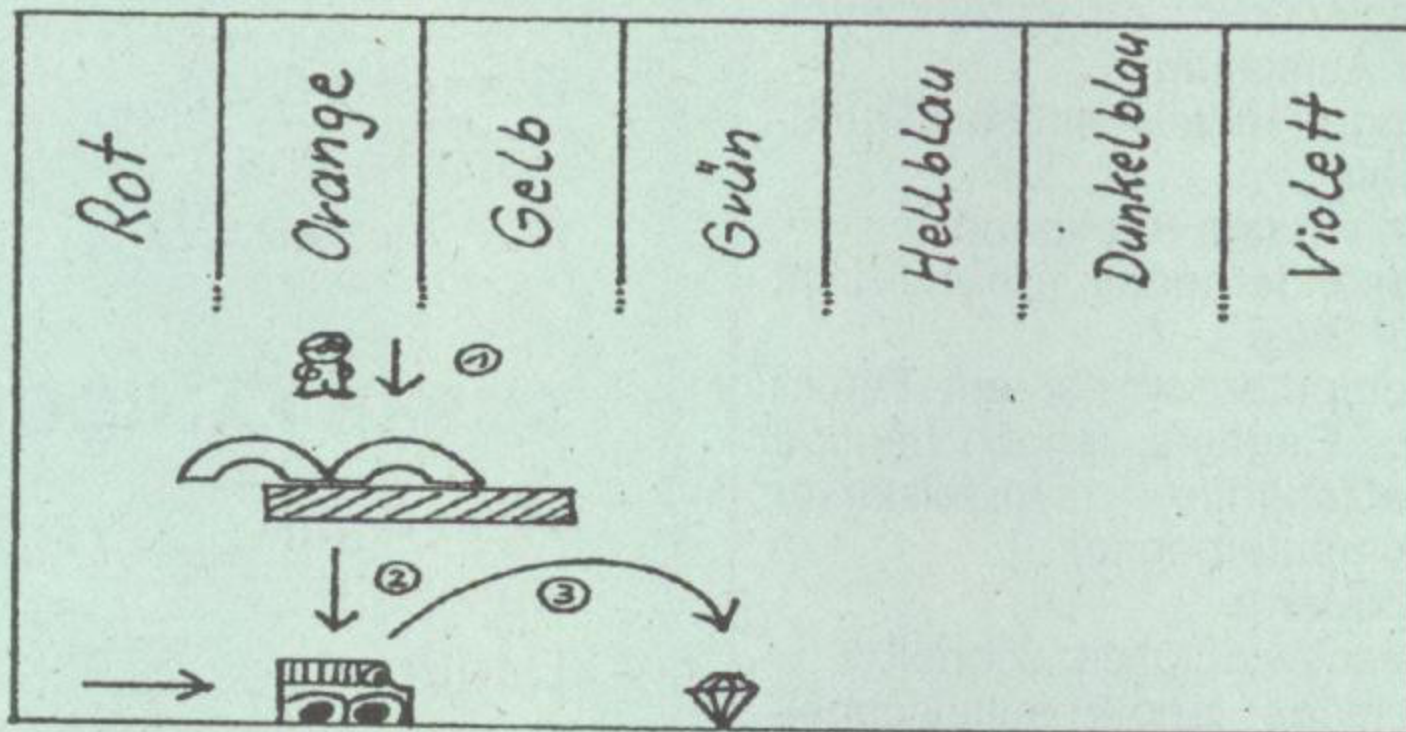
lange, mittelschnelle Grundschläge  
einhandige Rückhand  
Besonderheiten: Linkshänder  
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Gegner  
Apropos: Die Tennissimulation verfügt über ein geheimes Menü zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades! Haltet im Titelbild SELECT gedrückt, drückt dazu den zweiten Feuerknopf und bewegt das Steuerkreuz zehnmal nach rechts und viermal nach links. wi

## Moonwalker (Mega Drive)

Zwei Joypads benötigt Ihr, um mit folgendem Trick von Dieter Schwarz aus Lich die "Moonwalker"-Levels Eins bis Fünf direkt anzuwählen. Drückt auf dem zweiten Pad nach links oben und die A-Feuertaste und auf dem ersten Pad (Ein Spieler-)Start. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun die fünf Levels anwählen — einfach nach rechts oder links drücken. wi

## Rainbow Islands (Mega Drive)

Auch Anfänger unter den "Rainbow Islands"-Spielern wissen, wie man die Gegner in Diamanten verwandelt und daß man die Edelsteine in richtiger Reihenfolge sammeln



Mit dem richtigen Timing könnt Ihr die Farbe der Edelsteine bei "Rainbow Islands" selbst bestimmen:

- 1 Spielfigur springt auf Regenbogen
- 2 Regenbogen fällt auf Gegner
- 3 Gegner bewegt sich nach rechts, wird nach rechts geschleudert und verwandelt sich in einen (grünen) Diamanten.

muß, um ein Extra auf Lebenszeit zu bekommen. Gerd Waldinger aus Velden fand jedoch zudem das Prinzip der Farbverteilung bei Diamanten heraus. Damit es nicht zu kompliziert wird, lieferte er gleich eine nützliche Skizze mit. Teilt den Bildschirm (im Geiste natürlich) in sieben Abschnitte. Je nachdem in welchem der sieben Abschnitte nun ein zerstörter Gegner landet, fällt auch die Farbe des Klunkers aus. Anhand der Skizze könnt Ihr jetzt mit der richtigen Taktik und dem richtigen Timing sammeln gehen. Der Trick funktioniert übrigens auch am Automaten und auf den Computerversionen. wi

## Gaiares (Mega Drive)

Ihr wißt noch nicht, wie Ihr alle japanischen Bildschirmtexte dieser Edelballerei in verständliches Englisch übersetzen könnt? Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbruck verriet uns das und noch einiges mehr: Drückt, sobald auf dem Bildschirm der "Gaiares"-Schriftzug erscheint, gleichzeitig die A-Feuer- und die Starttaste. Nun geratet Ihr in das wahrscheinlich schon bekannte japanische Menü. Nach Anwahl des vorletzten Menüpunktes könnt Ihr den Schriftzug, durch Drücken des Steuerkreuzes nach links oder nach rechts, wechseln. Verlaßt das Menü jetzt durch Anwahl des letzten bzw. untersten Menüpunktes. Falls Ihr nun das Menü erneut aufruft, erscheinen alle Bildschirmtexte in englischer Spra-

che. Da macht der Vorspann gleich doppelt soviel Spaß!

Erklärung der Gaiares-Extrawaffen:

Normal: Schuß nach vorne mit durchschnittlicher Durchschlagskraft

P-Cannon: Fächerschuß nach vorne. In höherer Ausbaustufe schießt die P-Cannon auch nach hinten.

G-Beam: Blauer Laser, der durch die Erhöhung der Ausbaustufe immer breiter wird

S-Laser: Zielsuchende Raketen, die sich sofort und selbstständig auf alle Gegner stürzen und diese vernichten

H-Laser: Dünnere, aber durchschlagskräftiger Schuß

T-Missile: Kleine, aber schnelle Raketen, die sowohl nach hinten als auch nach vorne losziehen

R-Collidere: Schuß in vier Richtungen, die permanent durchgewechselt werden

E-Smash: Blauer kreisender Side-Kick, der nur zum Nahkampf geeignet ist

F-Formation: Roter Superschuß. Dieser Schuß beseitigt alle Endgegner innerhalb von ein paar Sekunden. Die F-Formation gibt es nur in der höchsten Ausbaustufe.

T-Vulcan: Extrabreiter Fächerschuß, der eine ähnlich breite Durchschlagskraft wie der F-Formation-Schuß besitzt. Ebenfalls sehr empfehlenswert! wi

## Pilotwings (Super Famicom)

"Bruchpilot" Florian Fräter meldet sich zurück: Seine vollständige Liste aller "Pilotwings"-Codes war leider doch nicht ganz so vollständig. Sein Nachschlag enthält jedoch auch die letzten der Fliegerpaßwörter. Hier nun die (hoffentlich) komplette Liste:

Level	Code
1	000000
2	985206
3	394391
4	520771
5	108048
6	400718
7	773218
8	165411
9	760357
10	882943

wi





# Teil 2

Das folgende Buch mit Anmerkungen trägt den Titel: Die Welt unter "Waterdeep". Es enthält ausgewählte Notizen vom selbsternannten "berühmten Archäologen"

Wently Kelso. Die Zeichnungen beziehen sich auf die Karten im Kartenteil. Sie beschreiben seine Expedition zur dunkelsten Tiefe der Kanalisationsanlagen von Waterdeep.

## Level 1

### oberste Kanalisations-ebene

Unser Führer ist ein schäbiger Humanoide von unbestimmter Spezies. Seinen richtigen Namen kann ich nicht aussprechen, daher nenne ich ihn Bennet, in Angedenken an meinen rüdigen Halbbruder mütterlicherseits. Während wir der Kanalisation folgen, hören wir die sanften Fußstapfen von großen, hundeähnlichen Kreaturen, auch als Kobolde bekannt.

3. Diese Gegend wurde zur Kontrolle des Wasserzuflusses durch die erste Ebene des Kanalisationssystems benutzt. Wenn das Wasser vom Norden kommt, werden gewissen Gänge geschlossen, so daß die Ebene nicht überflutet wird. Das gleiche passiert, wenn das Wasser vom Osten kommt.

12. Dem Plan der Stadtkanalisation ist zu entnehmen, daß einige der Tore einen kontinuierlichen Wasserfluß über der Druckplatte benötigen, damit sie offen bleiben. Wenn das Wasser aufgehört hat zu fließen, schließt sich die Druckplatte, um den Rückstrom zu verhindern.

16. Dieses ist eine dumme Stelle für eine Sackgasse. Ich frage mich, ob uns hier etwas fehlt!

18. Unser Führer Bennet zeigt uns hier eine verborgene Tür. Er versucht (mit unsere Hilfe) die Tür mit dem Kopf einzurammen, scheitert jedoch. Hier muß irgendwo ein Knopf oder Hebel verborgen sein.

19. Wir haben eine Fluttür für den Notfall gefunden. Sie ist so konstruiert, daß bei Flut hier gefangene Arbeiter die Tür durch einen Druckknopf öffnen können. Das Wasser läuft in

# Eye of the Beholder Clue-Book

Dieses Mal liefern wir Euch die Notizen, die Wently Kelso auf seinem schweren Weg durch das Labyrinth der Kanalisation notiert hat.

die zweite Ebene hinab und die Arbeiter sind gerettet.

21. Hier ist eine Vertiefung in der Nordwand mit zusammengerollten Papieren. Ich bin überrascht, daß die Dokumente erhalten geblieben sind. Ich war der Meinung, daß ungeschütztes Papier in der Kanalisation verrotten würde.

## Level 2

### mittlere Kanalisations-ebene

Wir sehen in die lange, dunkle Grube, die in die zweite Ebene der Kanalisation führt, hinab. Der Geruch von verwestem Fleisch erfüllt die Luft und wir beschließen, daß Bennet, unser Führer, zuerst hinuntergehen soll. Er sieht in die Tiefe, bekommt Angst und bleibt ca. 2 m tiefer stehen. Wir ermutigen ihn weiterzugehen, indem wir Steine in das Loch fallen lassen.

5. Hier ist ein Geheimgang, aber wir können keinen Hebel oder Knopf finden, um die Wand zu öffnen.

6. Diese Tür steht ein Stückchen offen und ist verklemmt.

Bennet greift unter die Tür und versucht sie hochzuziehen.

Da er jammert, nehme ich an, er hat sich verletzt.

9. Bennet hat uns darüber informiert, daß sich hier ein Geheimgang im Norden befindet. Wo führt nur dieser Knopf hin?

15. Wenn wir nur die Druckplatte unter der Grube treffen könnten! Ich bin sicher, dann würde sie sich schließen. Ich frage mich, wie schwer wohl unser Führer ist.

24. Unser Führer wurde von Faulschlammgas getroffen. Er torkelt einige Male und landet mit dem Kopf zuerst nach unten.

30-33. Dieser Bereich ist ein Notausstieg. Wenn das Wasser so hoch steigen sollte, daß die Arbeiter nicht mehr herauskämen, würden sie in diesen Bereich treten und an die Oberfläche teleportiert werden. Leider ist der Teleporter nicht intakt. Daher wird man nur in einen anderen Komplex der Kanalisation befördert. Ich weiß nicht, wie wir unseren Weg hier finden sollen.

40. Als unser Führer "R.A.T.S." liest, dreht er durch. Wir müssen ihn niederschlagen und zurückzerren. Laut des Grundrisses der Stadtkanalisation steht R.A.T.S. für Rapid Access Teleport System (schneller Zugang zum Teleportsystem). Ich frage mich, wohin es einen transportiert?

41. Dieser Bereich sieht aus wie eine Pendelverkehrshaltestelle. Wir drücken einen Knopf und die Tür gleitet zu. Dann drücken wir den Knopf erneut und hören ein eigenartiges Geräusch. Was bedeutet nur die Inschrift an der Wand?

51. Unser Führer warnt uns davor, den Knopf in dieser Wand zu drücken. Was weiß er? Ich drücke den Knopf trotzdem. Was wird nun passieren?

67. Dieses Schlüsselloch sieht anders aus, als die anderen, die wir gesehen haben. Benötigen wir dafür einen Spezialschlüssel?

## Level 3

### untere Kanalisations-ebene

Der Gestank des Faulschlammgases verursacht uns Kopfschmerzen. Bennet sagt, daß diese Umgebung für den Kuo-Toa ideal ist. Wir werden Wachen aufstellen müssen.

2. Wir bekommen hier nur schwer Luft. Das Faulschlammgas nimmt uns den Atem und vernebelt uns die Sicht. Diesen Korridor gehen



wir schon seit Stunden entlang. Es scheint, als ob wir unsere Orientierung verloren hätten.

4. Der gleiche Geruch überkommt uns wieder. Wenn wir nur die Orientierung wiederfinden, könnten wir den Gang hinuntergelangen.

12-14. Hier finden wir drei beschlagene Silberschlösser. Unser Führer beschnüffelt das mittlere Schloß. Es ist ein wichtiger Bestandteil der wissenschaftlichen Methode, daß jedes Schloß nacheinander untersucht wird.

25-31. In diesem Zimmer ist eine Vielzahl von Gruben und Druckplatten. Wenn wir vielleicht die Druckplatten nacheinander auslösen, können wir den ganzen Raum untersuchen.

Aber ich frage mich, was in den Gruben zu finden ist? Vielleicht könnten wir Bennet hinterwerfen und ihn nachsehen lassen.

40. Hier finden wir die Überreste einer Kämpferin. Ich wünschte, wir hätten die Möglichkeiten und die Zeit, sie wiederzubeleben.

46. Das Faulschlammgas ist so streng, daß wir in Ohnmacht gefallen sind. Als wir zu uns kommen, befanden wir uns in der südlichsten Ecke und schauten in die entgegengesetzte Richtung.

48. Bennet übersetzt die Runen an der Wand. Dort steht "Museum". Stellt Euch vor, ein Museum hier unten. Wie wunderbar, ich liebe Museen.

56. Um den Gang zu öffnen, müssen wir alle vier Edelsteine, die wir fanden, benutzen.

57-58. Das sind kaputte Teleporter. Wenn ihr hineintretet, werdet ihr in einen anderen Teil der Kanalisation teleportiert.

S-Z. Was für kuriose Statuen! Sie sind sehr lebensnah.

## Level 4

obere Ebene der Zwergenruinen



Gerade als wir denken, unser Abenteuer nähert sich dem Ende, finden wir eine Treppe, die in den nächsten Level hinunterführt. Die Mauern in diesem Level sehen völlig anders aus, als die bisherigen. Könnten diese Treppen zu den sagenhaften Zwergenruinen führen?

3. Die Druckplatte auf der anderen Seite der Südtür macht Bennet nervös. Ich glaube, er ist immer noch vom Gift durcheinander, das er im Kampf mit der Riesenspinne abbekommen hat.

12. Eine neue Art Schlüssel! Ich meine, er ist aus Zwergenhaut.

34. An der Wand dahinten befindet sich eine interessante Zwergenstatue. Es hat die Form eines Gargoyles mit einem erhobenen Arm. Unser Führer zog am Arm, aber nichts schien zu passieren. Diese Zwerges sind vielleicht Spaßvögel.

40. Hier ist eine weitere Gargoylestatue. Bennet zieht wieder am Arm und eine Grube schließt sich. Ob auch eine Grube zuzuging, als wir am Arm des anderen Gargoyles zogen?

59. Wir haben eine eigenartige Steinanhäufung gefunden. Auf jeder Seite befinden sich einige Symbole. Eines der Symbole scheint zu fehlen.

66. Noch eine Gargoylestatue. Nach einer gründlichen Untersuchung, ziehe ich am Arm, aber nichts geschieht. Unser Führer wird wieder nervös, obwohl keine Spinnen in Sicht sind. Ich fürchte, daß die mehrfachen Spinnenbisse ihm zusetzen.

70. Diese Tür macht uns zu schaffen. Vielleicht ist wieder ein Spezialschlüssel erforderlich.

82. Als ich an der Kette ziehe, hören die empfindlichen Ohren unseres Führers die Geräusche einer sich bewegendenden Wand.

85. Hier ist eine Zwergenruine mit Inschrift: "Notausgang". Ich habe keine Ahnung, was das bedeuten soll.

89. Wir gehen weiter in Richtung Süden. Die Umgebung beginnt uns bekannt vorzukommen. Ich nehme das als gutes Zeichen. Jedoch weiß ich nicht, wie viele Spinnenbisse unser Führer noch verkraftet.

## Level 5

Zwergenruinen und -lager

Es ist erstaunlich! Nach all diesen Jahren Suche und harter Arbeit habe ich, Wently Kelso, die sagenhaften Zwergengruinen unter Waterdeep gefunden. Wir sind bereit, die zweite Ebene zu betreten. Welche Schätze werden wir finden?

**2-3.** Unser Führer liest uns die Inschrift der Rune an der Wand vor: "Sicherer Durchgang". Ich beschließe auszuprobieren, wie sicher das ist, indem ich den Führer in die Wand schiebe. Ich bin überrascht, er geht glatt durch.

**14.** Ich bin überzeugt, daß sich die Tür an der Westwand nicht von dieser Seite öffnen läßt. Bennet schnüffelt ständig die Wände, als ob er auf etwas wartet.

**24.** Wir haben weitere Seitenanhäufungen gefunden. Hier fehlt ein anderes Symbol, als in der einen Level höher.

**27.** Hier sind Zwerge! Einer der Zwerge, Arnum, beansprucht dieses Gebiet als sein verlorenes Königreich. Er bittet uns, ihm bei der Suche nach Keirgar, dem Prinzen, zu helfen, der von Feinden der Zwerge verschleppt wurde. Ich verspreche zu tun, was wir können, um ihm bei seiner Suche zu helfen.

**30.** Hier treffen wir einen sehr netten Zwerg, der sich um den Schnitt in meinem Finger kümmert. Bennet bittet den Zwerg, sich die klaffende Wunde an seinem Kopf anzusehen. Es ist schwer, in diesen Tagen Hilfe zu finden.

**48.** Hier ist ein eigenartiges Schlüsselloch. Vielleicht ist ein Speziälschlüssel erforderlich.

**72-83.** Die Zwerge baten uns, in dieser Gegend vorsichtig zu sein. Vor Jahrhunderten wurde dieses Gebiet dazu benutzt, Sachen an die Oberfläche zu teleportieren.

## Level 6

### untere Ebene der Zwerggruinen

Dieser Level ist verseucht von widerlichen Kreaturen, den Kenkus. Wir sammeln ihre Eier wegen des wissenschaftlichen Wertes. Unser Führer will eines zum Frühstück braten. Bei den Gedanken, ein Kenkuei zu essen, drehte sich mir der Magen um.

**3.** Dieser Raum wurde für diplomatische Begegnungen genutzt. Die Zwerge standen auf einer Seite der Druckplatte, die Feinde auf der anderen. Beide

Seiten legten die Waffen nieder und die Gespräche begannen.

**10.** Wir treffen auf eine Person in einer dunklen Robe. Er ist sehr unfreundlich und nennt nicht einmal seinen Namen. Er steht nur da und starrt uns an. Ich hätte ihn herausgefordert, wenn wir es nicht so in Eile wären.

**19.** Ich glaube, wir haben eine klassische Zwergenpfeilfalle gefunden. Man tritt auf die Druckplatte und Pfeile kommen aus der Wand geschossen. Um meine Theorie zu bestätigen, lasse ich Bennet vor die Löcher treten, während ich mich auf die Druckplatte stelle.

**22.** Bennets empfindliche Nase hat uns zu dieser dunklen Grube geführt. Bevor wir ihn bremsen können, ist Bennet über den Rand geklettert und in der Dunkelheit verschwunden. Uns bleibt nichts anderes übrig, als ihm zu folgen.

**33.** An der Ostwand befindet sich eine Botschaft. Bevor ich mit der Übersetzung fertig bin, jammert Bennet, er hätte Hunger. Ich werfe ihm eine Ration zu, um ihn zu beruhigen. Bennet benutzt einen Pfeil wie eine behelfsmäßige Gabel und verschlingt die Ration. Ich wende mich mit Entsetzen wieder meiner Übersetzung zu.

## Level 7

### oberen Gebiete der Drow

Hier finden wir die Drow. Diese teuflischen, finsternen Elfen nur schlimmes anstellen. Was machen sie hier unten? Es liegt an uns, das Geheimnis zu lüften.

**1.** Ein Drow verstellt uns den Weg. Bennet opfert sein nächstes Frühstück und wir dürfen weiterziehen.

**4.** Als wir auf die Druckplatte treten, hören wir ein Zischen. Wir ducken uns alle hinter unseren Führer, da erfolgt eine Explosion.

**15.** Als wir uns weiterbewegen, hören wir das Zischen erneut. Nocheinmal ducken sich alle außer Bennet. Er sieht jedoch nicht sehr mitgenommen aus.

**20.** Als ich die Druckplatte betrete, kommen Skelette aus ihrem Versteck. Ich erhebe meine Hand und befehle den verwesenen Biestern zu ihrem Meister zurückzukehren. Leider macht das keinerlei Eindruck auf sie.

**37.** Ich nehme einen Pfeil

aus Bennets Brust und lege ihn auf das Brett, aber nichts geschieht. Bennet schleicht weg und beschnüffelt die Nordwand.

**38.** Schon wieder eine Grube. Ich hasse Gruben. Bennet scheint sich jedoch in diesem Raum nicht zu fürchten.

**44-57.** Nach einer wissenschaftlichen Untersuchung glaube ich, daß die zehn "Zellen" Querverbindungen besitzen.

**63.** Dieses sieht aus wie eine der Steinanhäufungen, denen wir ab und zu über den Weg laufen. Sie stellen auf eine Art Tore dar. Wir müssen nur herausfinden, welcher Gegenstand an dem Tor fehlt.

**73-81.** Ich finde drei Inschriften und drei Hebel. Ich werde zuerst an dem Hebel ziehen, der den Gegenstand symbolisiert, den ich mir am meisten wünsche.

## Level 8

### geächtete Drow

Wir haben das Drowlager überlegt. Es gibt für uns keinen Weg an die Oberfläche zurückzukehren. Die einzige Möglichkeit ist, weiter nach unten vorzudringen. Die Drow scheinen Angst vor uns zu haben. Sie wollen uns nicht in die nächste Ebene folgen.

**4.** Dieses Schlüsselloch benötigt einen besonderen Schlüssel.

**17.** An der Nordwand befindet sich eine Inschrift. Nach reichlicher Untersuchung komme ich zu dem Schluß, daß es einem Edelstein ähnelt.

**19.** Vorsichtig untersuche ich ein Regal an der Ostwand. Während ich über den Sinn des Regals nachdenke, schnüffelt Bennet an einem der Südwände. Ich wünschte, er würde bei der Gruppe bleiben.

**25.** Ich fürchte, Bennet ist schon zu lange im Untergrund. Er drängt uns, den Weg, den wir gekommen sind, zurückzugehen.

**29.** Bennet verursacht wieder Ärger. Er will immer noch umkehren und den Weg zurückgehen.

**46 & 48.** Bennet sieht verwirrt aus. Das wundert mich nicht, denn ich glaube, daß sein Hirn nicht viel größer ist als das eines Spatzen. Trotz Bennets Konfusion, gehen wir weiter.

**51.** Ich bin die ganze Zeit fasziniert von den komplizierten

Mustern der Mauern dieser Gänge. Wir halten kurz an, damit ich sie näher betrachten kann.

**54.** Unser Führer liest die Inschrift an der Wand und ist wieder verwirrt. Ein gute Erziehung wäre, glaube ich, an Bennet verschwendet.

**57.** Ich sage zu Bennet, er soll den spinnenförmigen Knopf an der Westwand nicht berühren, aber er rutscht aus und trifft den Knopf mit dem Kopf. Ein komisches Geräusch ist zu hören und plötzlich werden wir von mehreren Höllenhunden angegriffen. Wir rennen den Gang entlang, um zu sehen, ob der Weg frei ist, während Bennet zurückbleibt und die Höllenhunde in Schach hält. Die letzte Äußerung von Bennet, die ich höre, ist: "Sitz Junge! Sitz!"

**67-71.** Diese Knöpfe, Druckplatten und Gruben scheinen sich zu einem Muster zu verbinden. Bennet soll der Reihe nach alle auslösen. Ich werde die Reaktionen festhalten.

**75 & 76.** Wir sind eine ganze Weile nordwärts gegangen, nachdem wir den ersten dieser Punkte erreicht haben. Als wir jedoch den zweiten Punkt hinter uns lassen, geraten wir in eine Sackgasse.

## Level 9

### untere Bereiche der Drow

Wir haben unseren treuen Führer verloren. Ich zweifle nicht daran, daß er wieder an der Oberfläche ist. Wahrscheinlich sitzt er im "Yawning Portal Inn", ißt eine Hammelpastete und trinkt einen Krug Bier.

**5-7.** Nach gründlichem Studium nehme ich an, daß die Worte an der Wand, am Regal und an den Knöpfen in irgendeinem Zusammenhang stehen.

**8.** Ich übersetze die Inschrift an der Ostwand. Die Wand scheint mir solide, so daß ich annehme, "die andere Seite" bedeutet die andere Seite dieses Raumes.

**13.** Der Westwand gegenüber befindet sich eine weitere dieser eigenartigen Steinanhäufungen. Ich werde die Wand untersuchen, um eine Theorie auszuprobieren, die besagt, daß die Nähe zu dem Tor eine Veränderung der Steine in der Wand zur Folge hat.

Im neunten Level verlassen wir unseren wackeren Wently und gönnen ihm einen Monat Ruhe. mh/vw



# CREME

## de la

# CREME

### Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
3	(3) Klax	89%	8/90
4	(4) Ishido	87%	1/91
5	(5) Champions of Krynn	86%	8/90
6	(6) Cadaver	86%	1/91
7	(7) Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(8) Red Storm Rising	85%	10/90
9	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
10	(10) Turrigan II	85%	4/91

### Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Cadaver	86%	10/90
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(4) Paratrooid 90	83%	12/90
5	(5) Sim City	81%	10/90
6	(6) Turrigan	80%	12/90
7	(7) Turn it	80%	9/90
8	(8) Imperium	79%	8/90
9	(10) Turrigan II	79%	4/91
10	(-) Flood	79%	9/91

**K**aum ist "Railroad Tycoon" für MS-DOS nach einem vollen Jahr aus unseren Bestenlisten geplumpst, steht auch schon die erste Umsetzung bereit, den frei gewordenen Spitzenplatz einzunehmen. Mit 92% ist die Amiga-Version ganz nach dem Wunsch der (zu Recht) ungeduldig gewordenen Commodore-Spieler ausgefallen. Weitere zwölf Monate in unseren Charts sind Sid Meiers Eisenbahneropus gewiß. Allen, denen Dampflokotiven und Güterzüge schon zum Halse heraushängen, sei ein Blick auf unsere "Nur Fliegen ist schöner"-Hitparade empfohlen. Die spaßigsten Fliegereien der letzten Jahre, von Hardcore-Simulationen wie Sublogic's "ATP" über Weltraumreisen mit Händlerenschlag ("Elite Plus") bis zu unbeschwertem 3-D-Geballer à la "Afterburner", wurden von uns zusammengetragen. Da dürfte für Piloten jedes Spielsystems etwas dabeisein. *wi*

### Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Secret of Monkey Island	92%	1/91	6	(6) Links	87%	4/91
2	(3) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	7	(7) Silent Service II	87%	10/90
3	(-) Klax	89%	10/90	8	(8) Ishido	87%	11/90
4	(4) Wonderland	88%	10/90	9	(9) Command HQ	87%	3/91
5	(5) Wing Commander	88%	12/90	10	(10) PGA Tour Golf	86%	10/90

### Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Turrigan II	81%	4/91
5	(5) Buck Rogers	80%	4/91
6	(6) Ultima VI	78%	6/91
7	(7) Tie Break	77%	8/90
8	(8) Pipe Mania	77%	8/90
9	(9) Puzznic	77%	3/91
10	(10) Secret of the Silver Blades	76%	9/90

### Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
12	(12) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
13	(13) Shanghai	Lynx	85%	3/91
14	(-) Parodius	Game Boy	85%	7/91
15	(14) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(15) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
17	(16) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(17) Probotector	NES	84%	12/90
19	(18) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
20	(19) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91

### Nur fliegen ist schöner...

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Wing Commander	MS-DOS	88%
2	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%
3	Red Baron	MS-DOS	85%
4	Elite Plus	MS-DOS	83%
5	Afterburner	PC-Engine	81%
6	Pilotwings	SFamicom	80%
7	Their Finest Hour	Atari ST	77%
8	Airline Transport Pilot	MS-DOS	76%
9	Dragon Strike	Amiga	74%
10	F-19 Stealth Fighter	Amiga/ST	72%

Ob im Raumgleiter, Jumbo-Jet oder hoch zu Drache: Sowohl zivile als auch militärische Fliegereien erfreuen sich großer Beliebtheit

### Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(3) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(4) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(-) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(5) Klax	Amiga	89%	8/90
6	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(15) Klax	C-64	87%	10/90
16	(16) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
17	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
18	(-) Spindizzy	Worlds	86%	2/91
19	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
20	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90

### Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(4) Tetris	NES	89%	8/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(8) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(9) Populous	Mega Drive	86%	11/90
10	(10) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90











Verk. Unreal, Legend of Fearghail je 50 DM, Millenium 2.2 30 DM, Kick Off + Extra Time je 15 DM, alles orig. verp. m. Anl., Tel. 09174/2186

Interceptor, Starglider II, Roter Oktober, Thunderblade, Destroyer, Terrorpods, Obliterator, Gunship, je 150 öS, Österreich, Tel. 07672/75419 ab 19 Uhr

Verk. die Supergames: James Pond und The Immortal für einen Spottpreis. Schreibt an: Frank Jöttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Monkey Island (Orig., komplett in Deutsch), für 40 sFr. In CH. ist Porto inbegriffen. Tel. 075/29047 Martin

Suche Demos für Amiga. Verk. Jinxter für ca. 40 DM. Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil am Rhein

Suche günstiger A 2000 mit Farbmonitor. L. Breu, Berglistraße, CH-8537 Nussbaumen, Tel. 054/452308

Sie suchen Orig.-Spiele? Ich habe welche (ca. 100 St.). Gratisliste anfordern!! B. Kommode, Th.-Heuss-Platz 2, 7012 Fellbach. Tel. 0711/573791

Suche Life & Death I 30 DM und alle Karten (Kopien) von Bard's Tale II. Außerdem verk. ich Defender of the Croan 30 DM, Tel. 06453/1775

Orig. Spiele: Loom 40 DM, Maniax 15 DM, Archipelagos 15 DM, Backgammon 15 DM, Khalaan 40 DM, Pirates 40 DM, Tel. 0234/66575

Kaufe Orig. für Herc.- u. CGA-Karte, z.B. Larry II - III / Space Quest 1-4, Police Quest 3, Oil Imperium, Wonderland usw., bitte ruft an bei: Bernd W. Tel. 02482/2189

Verk.: Spell Casting, Populous Wrestling, Star Trek, je 50 DM o. tausche gg. NAM, Operation Stealth, Tel. 02151/547923 14 - 17 Uhr, außer Mi.

V./T. (Orig.) Battle 2 + Hard Nova + Star C. + K. Bounty + Spell 101, suche Quarterstaff + D. Spyre + Darklands + C. War (SSI) + Armada 2525. Tel. 04127/1567 Timo

Biete Archipelagos, Deja Vu 2, Drakkhen, Elvira, Search for the King, Monkey Island (VGA), Operation Stealth, P. Nightmare, Wing Commander Tel. 02583/1635

Verk. oder tausche WC, L & D, Railroad Tyc., LHX, Dr. of Flame, Sokoban, SQ3, u.a. Orig. Tel. 05652/4506

Verk. Orig. für IBM Countdown, Sorcerers get all the girls, Eye of the Beholder, jew. 60 DM. Matthias ab 17 Uhr, Tel. 07641/8907

Tausche Orig. Schnäppchenspiele, z.B. Karate, Boulderdash, Knight Games, Asterix u.a., suche Orig. Hacker 2, Carrier Command, Tel. 05253/2387

Verk. Orig. Xenon II, North & South, Larry, Micro Soccer, Airborne Ranger, P. Saturn Day, Reise z. M. d. Erde u.a., evtl. Tausch, suche Bundesliga Manager. Tel. 05253/2387

Suche Tauschpartner für MS-DOS. Habe gute Games 5,25" Disk. Schickt Eure Listen an: Samuele Lopez, Markmatten 7, 5600 Lenzburg

Verk. Orig. Crazy Cars II für 39 sFr, Off Shore Warrior 39 sFr, Vette 70 sFr, suche auch Tauschpartner, habe gute Games. Tel. 061/8113121. Olivier verl.

Verl. günstig gebr. Karte (16 Bit) + RGB + Mon. Verk. od. tausche: KQ1 - 5, Lemmings, Populous + Lands, Railroad Tycoon, Ultima 5, Silphheed, HQ 1 - 2, Zak MCKracken u.a., Tel. 0211/716670

Suche Disk 1 von UMS I (5,25") gut erhalten, zahle bis 15 DM. Tel. 02156/5818

Verk. orig. 3,5" KQ 1 + 2, SQ 2, L 1 + 2, F-16, Falcon, DP 2 (5,25"), DP 2, PQ 2, KQ 1+2, L 1 + 2, SQ 2. Tel. 02202/82641

Verk. Gamekarte, 2 Anschlüsse für Joystick, 30 DM. Nur schriftlich an: A. Soyk, N-Kusnezow-Ring 56, O-2520 Rostock 26

Suche 5,25" Orig.: Lemmings, Money Island, Eye of the Beholder, Anl. zu DP 2 enth. Tel. 08533/7487 Thomas

Verk.: Monkey Island, Pirates, Oil Imperium, Populous, Nuklear War, North & South, suche Lemmings. Tausche ggf., schreibt mit Tel.-Nummer: Marco Müller, Lindenstr. 18, 3387 VBG

Suche billige Festplatte (20 MB) und sehr billige Orig. (F-15, Battle Isle usw.), tausche auch Soft. Siegfried Bolz, Wittumweg 42, 7930 Ehingen

Verk. Schneider Tower AT mit 21-MB-Festplatte, 12-MHz-EGA-Karte, 3,5" LW (730 KB), Maus, DOS 3.3, Preis VHS. Tel. 92733/4842

Verk. M1- Tank Platoon, Ultima 6, Waterloo, Second Front, Lost Patrol, Leg. of Faerghail, Links. Tel. 0431/678509

Habe eine Menge guter Spiele für Euch und Euren PC. Bei Interesse könnt Ihr mir schreiben: Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 Ahrhütte oder Tel. 02697/1343 nach 16 Uhr

Verk. Orig. Wing Commander, RR-Tycoon, A-10 + Mission Disk, Iceman, Red Baron, HQ II, evtl. Tausch. Verk. Lynx mit 3 Games (neu). Tel. 0671/33490 Timo ab 17 Uhr

Suche Tauschpartner für gute und neue Software. Format egal. Schreibt an: Marc Gering, PF 124868E, 5300 Bonn 1, MS-DOS-PC only

Tausche: Imperium, Kult, Life & Death I, Wonderland, Eye of Horus, nur Orig., Michael, Tel. 0911/338718, nach 17 Uhr anrufen

Verk. Komplettlösungen für versch. Spiele. Bitte Liste anfordern (Rückporto). Andreas Metz, Rosenweg 4, 8978 Burgberg, Tel. 08321/83717

Tausche PC-Soft! Habe: Crime Ware, Monkey Island dt. VGA ect. suche: Wing Commander, Life & Death I + II, Danke. Tel. 02831/86760

Suche Top-Games und Spitzen-Anwendungen zu günstigen Preisen, Tel. 07381/182-228, Peter ab 18 Uhr (only MS-DOS)

**MS-DOS**

Wing Commander + Secret Miss. I und II, wird getauscht gg. Transworld, Deuterios, Invest? Oder verk. für 100 DM VHB. Tel. 06722/6902 Christian

# Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

**Gratis!**  
In Ausgabe 10/91!

**POWER-Coupon**  
für meine kostenlose Klein-  
anzeige in **Ausgabe 10/91** von



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

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

[Grid for address and phone number]

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

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

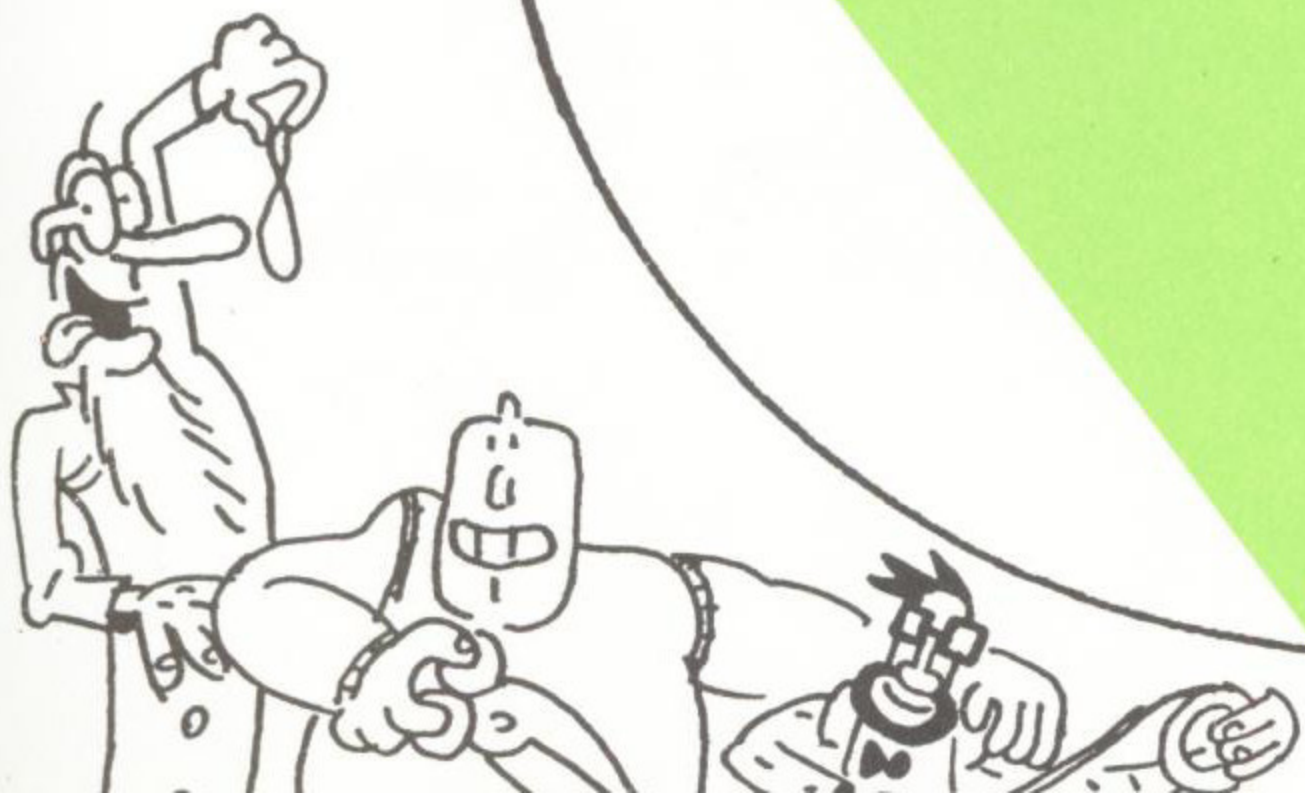
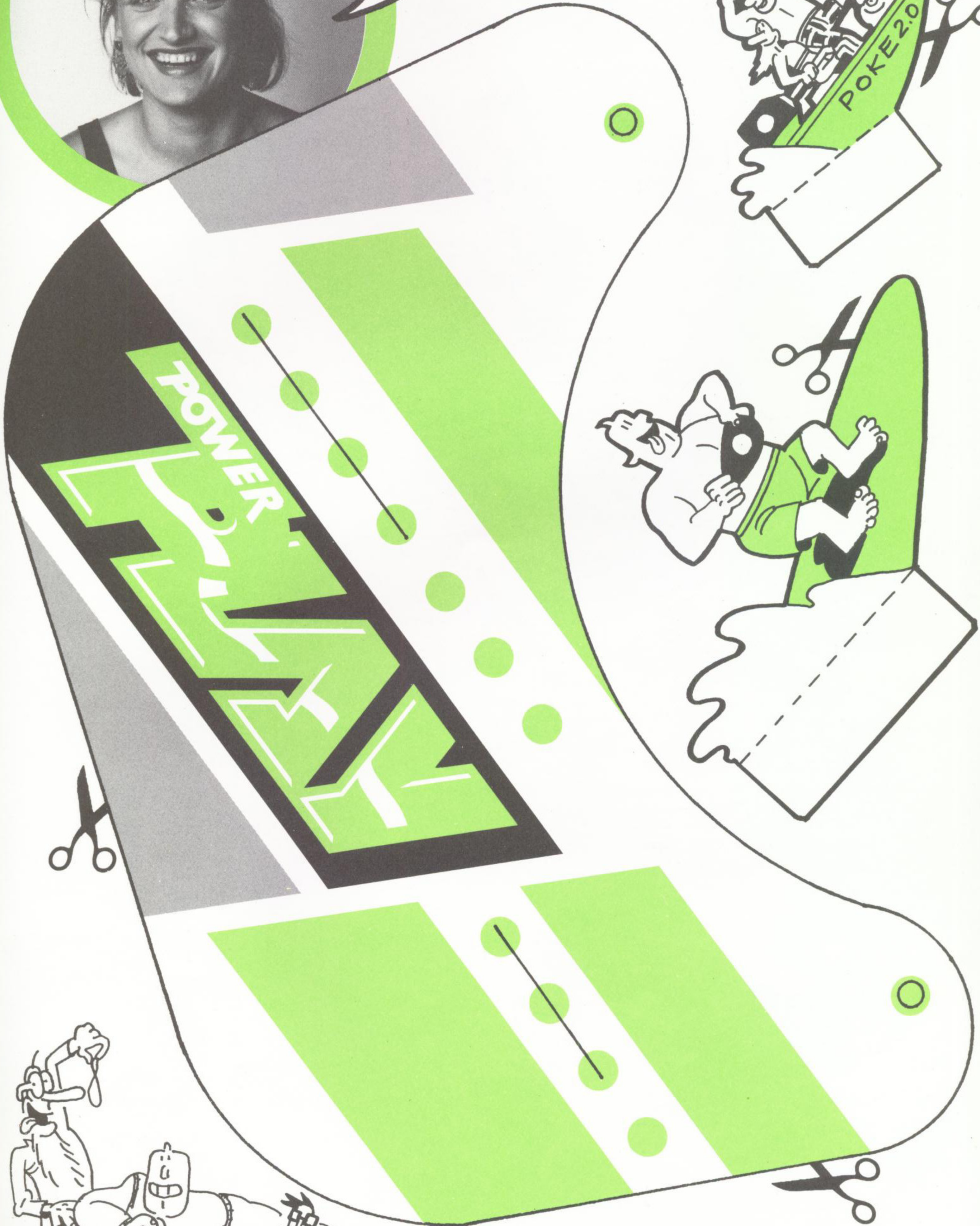
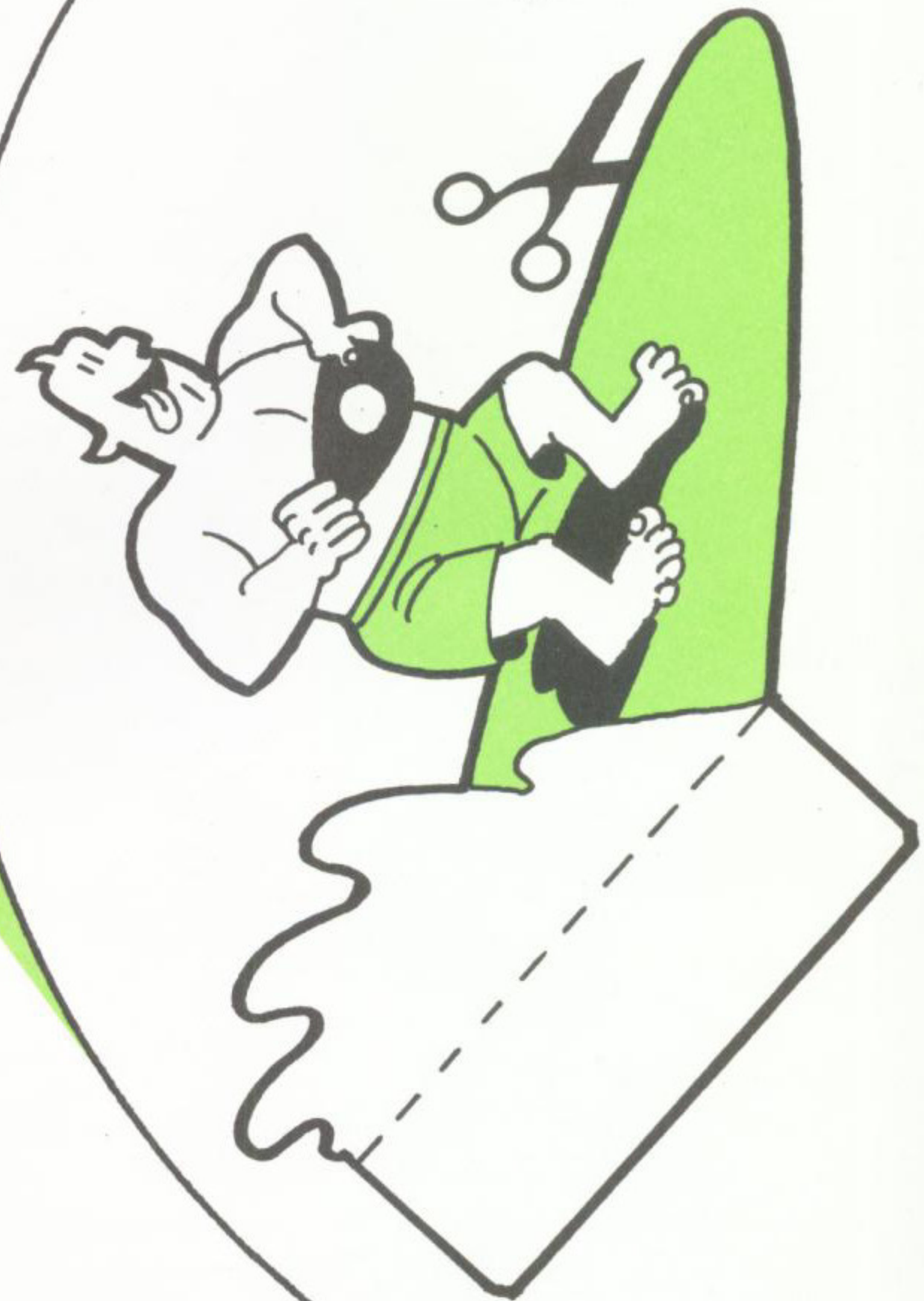
Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 10/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 5.8.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag  
Aktiengesellschaft  
Anzeigenabteilung  
**POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

WIR BASTELN UNS  
EINEN SONNENSCHUTZ!



# IN THE SUMMERTIME...

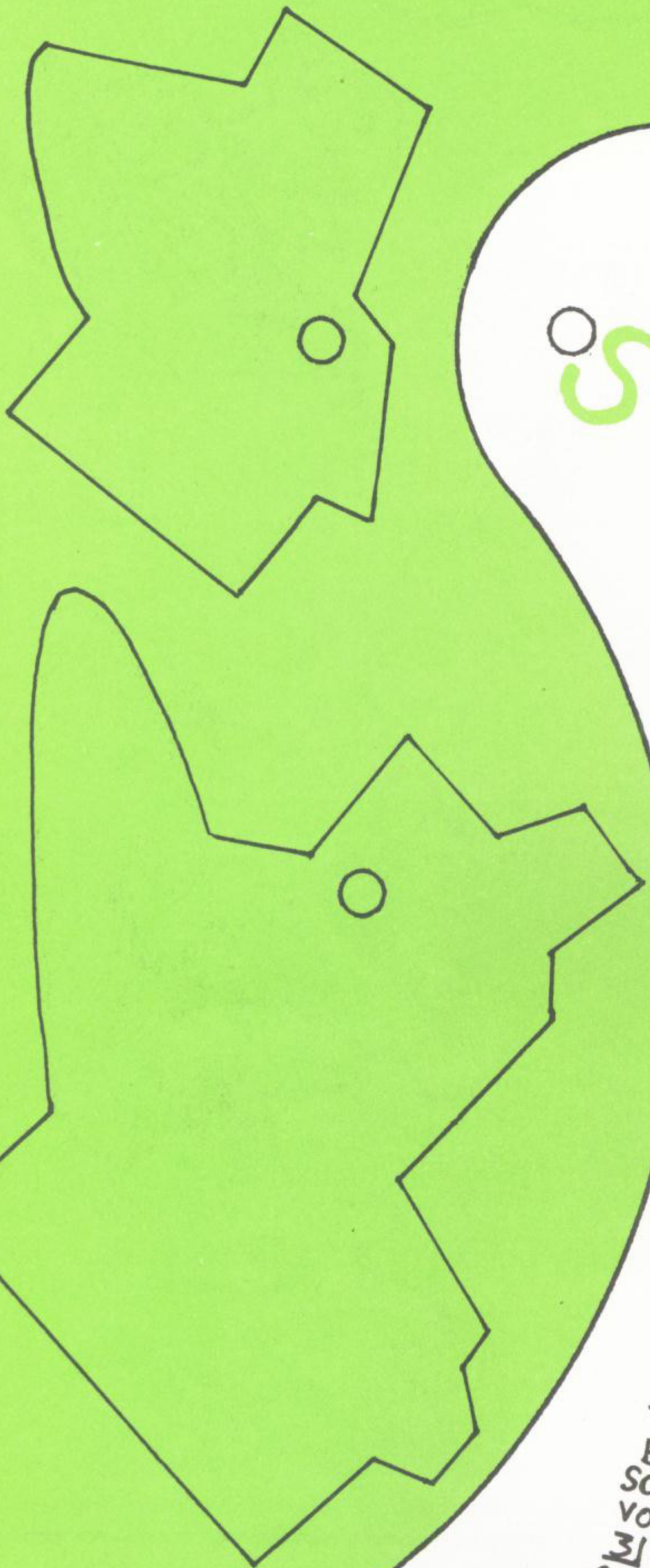
DER HIMMEL BLAU, DIE SONNE LACHT, DER COMPI SCHMILZT: MAN KENNT DAS SOMMERLICHE SZENARIO. DA MAN NACH STUNDENLANGEN SPIELEN IM HALBDUNKEL LEICHT EMPFINDLICHE AUGEN HAT, WOLLEN WIR EUCH AKTIVE SEHHILFE GEBEN, DAMIT IHR EUCH WIEDER ERGO FOLGT AUS » DR. BOBOS-BASTELECKE « DIE FOLGE: WIR BASTELN UNS EINEN SCHMUCKEN/PRAKTISCHEN SONNENSCHUTZ.

- ALLES, WAS IHR DAZU BRAUCHT, IST:
- ① GUMMIBAND
  - ① LOCHER
  - ① STÜCK BINDFADEN
  - ① ROLLE TESA
  - ② MINUTEN ZEIT
  - ① SCHERE

## ALSO LOS:

1) ZUERST SCHNEIDET IHR VORSICHTIG DAS GROSSE TEIL AUS DEM BOGEN. DANN KOMMEN DIE BEIDEN FIGUREN DRAN: VORSICHT, NICHT VERSCHNIPPEN! 2) IHR VERSTÄRKT DIE LÖCHER VON UNTEN MIT EINEM STÜCK TESAFILM. 3) ZWEIMAL SAFTER DRUCK AUF DEN DAS SCHON HAT MAN WAS, AN DAS MANDAS GUMMIBAND HINKNOTEN KANN. VORSICHT, WENN IHR DAS NICHT FÜR BLAUE FLECKEN, SCHMERZENDES ZAHN- 4) ZWISCHEN TRANTORS PRANKEN FINGER EBENSO INS HECK DER POKE 2.0. 5) NACHDEM IHR DIE SCHLITZE VORSICHTIG GEÖFFNET HABT, KOMMEN BEIDE FIGUREN AUF DIE MÜTZE (TRANTOR HINTEN, BOOT VORNE). SCHIRMCHEN UMDREHEN. DIE BEIDEN STÜCK TESA FESTPAPPEN. 6) DAS STÜCK BINDFADEN (WAHLWEISE TRANTOR UND BOOT) MIT ETWAS SPIEL ANKLEBEN. 7) AUFSETZEN, SICH DES LEBENS FREUEN, WAHLWEISE MAMI/HUND ERSCHRECKEN UND AN EINEM HELLEN SONNENTAG TESTEN

VIEL SPASS



# POWER PLAY



7<sup>91</sup>



Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

5<sup>91</sup>



Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco Grand Prix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

9<sup>90</sup>



Bestein & Barden: Der große Rollenspiel-Vergleichstest. Actionknaller "Thunder Force III" fürs Mega Drive. Professionelles Golf auf dem Computer: PGA Tour Golf.

2<sup>91</sup>



Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

6<sup>91</sup>



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

10<sup>90</sup>



Vorschau auf das Super-Adventure "Monkey Island". Nostalgetrip: Die große Sprite-Historie. Europastart des Mega Drives. Jede Menge Videospieleneuheiten.

**Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr auch noch die Hefte 4/90 bis 6/90 anfordern.**

3<sup>91</sup>



Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicom--mit "F-Zero" und "Super Mario World".

7<sup>90</sup>



Erster Blick auf den Flugsimulator "Flight of the Intruder". Sensations-Simulationen von Microprose. Rollenspiel-Perle "Phantasy Star 2" fürs Mega Drive im Test.

11<sup>90</sup>



Power Play besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade. Unvergeßlich: Wir küren die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten. MS-DOS verspielt: Wie hat man mit seinem PC am meisten Spaß?

4<sup>91</sup>



Sensible Software und Grafitgold: Zwei berühmte Programmier-teams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und "Nobunaga's Ambition" im Test.

8<sup>90</sup>



Alles über "M.U.L.E." für 16-Bit-Computer. Interview mit Sensible Software. Test des PC-Engine-Nachfolgers Super Grafx. Böses Blut im Endzeit-Drama "Bad Blood".

12<sup>90</sup>



Tonnenweise Spieltest zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghail".



Ich bestelle:

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

\_\_\_\_\_ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt \_\_\_\_\_ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag \_\_\_\_\_ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

AC 10 18

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28

1/91

AMIC

NEU!

SPIELE

DISC

WAHNSINN

Actionspiel mit  
40 Levels

MIT EDITOR  
UND HINT-TABELLE

SUPERCUBE

Würfeln  
Sie sich den  
Weg frei

POWERBALLS

Kugelspaß  
der dritten  
Dimension

PUMP UP THE VOLUME

Hektik in der Pipeline



DISKETTE  
IM  
HEFT

AB 26. JUNI 1991 IM  
ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Tausche Xenon II + Op. Jupiter gg. Space Quest 4. Verk. Sim City für 45 DM. Tel. 07939/351. Verl. Markus ab 17 Uhr

Verk. Supremacy 45 DM, Star Control 35 DM, suche: Floppy 1541 bis 100 DM, A 500 bis 400 DM, Tel. 07082/7363 Peter

Verk. Fischertechnik-Roboter mit Netzteil, Diskettenschein und Interface für CPC, MS-DOS PC oder ST. VB 400 DM (NP 800 DM), Tel. 07726/5213, Martin

Suche Secrets of the S.B. 35 DM u. Dungeon Master 15 DM, Tel. 05105/3055 (nach Karsten fragen!)

Suche Populous und andere Strategiespiele dringend. Schreibt an: Alexander Grell, Am Helgenstock 30, 6238 Hofheim-Wallau

Verk. Monkey Island, Indy III und Pirates. Orig. Prg. in einwandfreiem Zustand zu je 40 DM, Pirates 30 DM, alle Prg. EGA + VGA. Tel. 07751/7571

Suche Orig. Infocom Adventures. Zahle bis zu 40 DM für Komplette Spiele in Orig. Verp. Tel. 0631/16359 Alex

Verk. Spiele: z.B. KQ 4, LSL 2, Corruption, PQ 2 u.a., Preis ca. 45 DM, Tel. 089/9503960

Verk. für PC! Orig. Space Quest IV und Quest for Glory II für je 65 DM. Tibor Vag, Weimarer Str. 2, 6369 Nidderau 2, Tel. 06187/3359

Verk./kaufe/tausche PC-Orig., biete: Red Baron, Sim Earth, Eye of the Beholder, Ultima VI, Lightspeed. Tel. 09131/24207 Patrick

LHX, F-19, Intruder, Red Baron, SS 2, MM 2, Wizardy, Rise of the Dragon, Dragon Wars zu je 40 DM. Tel. 089/3542110

Suche billige Orig. wie Ultima V, L-Speed, F-19 usw. für ca. 10 - 40 DM. Preis nach VB. Siegfried Bolz, Wittumweg 42, 7930 Ehingen/Donau

Verk. King's Quest V (VGA) 85 DM, Life + Death II 55 DM, Crash Course 50 DM, Ishido 50 DM, Search for King 55 DM, Paperboy 20 DM, alle auf VHB. Tel. 05241/29529, Jens

Verk. Ultima VI, Orig. + Anl. nur 50 DM, Tel. 0031-45-313992 (Holland). Ab 19 Uhr, Jesse

Verk. MS-DOS-Laptop: Amstrad PPC 512, CGA & MDA-Display s/w, 3,5" Disk, 512 KB, XT NP 2000 DM, verk. 800 DM + Netzteil, gut in Schuß. Tel. 02334/55584

Verk. Orig. Monkey Island und Indy 3-Adv. (beide 3,5" und 5,25") für 45 und 35 DM. Suche neue Orig.-Soft und Tauschpartner. Michael R., Tel. 040/5221472

Verk.: 5,25" Bundesliga Manager, Budokan je 30 DM, SS2 45 DM oder tausche Gun, Life and Death 2, Intruder, AT, Great Courts, Pirates Tel. 089/984527

Biete Orig. Silent Service II, Monkey Island, Zak MC Kracken u.a., suche Links, Lemmings u.a. B. Bergmann, Thurnagelstr. 18, O-1170 Berlin

Verk. Oil Imp. 40 DM, 3,5" Block Out 30 DM, 5,25" beides Orig., Tel. Köln 0221/391239

Verk. Orig. PC-3,5", ST., PGA-Golf, Larry III, Monkey-Island, VGA, Midwinter, Silent-Serv. 2, Flight Sim 3. Tel. 08453/8879

Verk. Indy 500, Super off Road je 45 DM, tausche auch gg. Lotus Esprit o. Star Wars 5,25". Tel. 07745/8549

Suche billig Orig. von KQ 1, KQ 5, Legend of Faerghail, Larry III, Wonderland für 720 KB- oder 360- KB-LW, wenn möglich in dt., Tel. 0711/744286

Verk. Orig.: Stormovik (dt. 100 % o.k.), Skidoo 20 DM, suche: Wing Commander, günstig. Tel. 08452/8566, nur Montag 14 - 15 h

Warlords und Eye of the Beholder je 45 DM. Tel. 05251/730429 ab 17 Uhr

Verk. Kings Quest V, Links, Dr. Halo, Pipe Mania. Preis 30 - 70 DM. Tel. 06445/7553 (ab 14 Uhr). Markus Lauterbach

Verk., tausche oder kaufe Originale. Tel. 0228/326941 (bei RP bekommt ihr garantiert Antwort)

Kaufe Games für meinen PC/AT. Schickt Listen an: Stefan Leonhardt, Mühlenpatt 9, 4905 Spenge

Verk. Batman (3,5") für 40 DM (Orig.). Tel. 0231/215010 ab 19 Uhr, Michael

Suche Orig. Defender, Populous, Golf, Ports, Shanghai II VB. Tel. 02389/51471. Martin 15-18 Uhr

Suche Tauschpartner(in) für PC Soft (nur in der Schweiz). 100 % Antwort, habe viel, schickt Liste an: Dario Zurbruggen, Annabelle, 3910 Saas-Grund (3,5")

Verk. und tausche Orig.-Spiele für PC sowie PD (je Disk nur 2 DM). Spiele oder PD-Liste gg. 1 DM RP bei Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 Ahrhütte, Tel. 02697/1343 nach 16 Uhr

Verk.: Iceman 50 DM, PQ II, KQ IV zu je 45 DM. Gottfried Schloemmer, Krungl 29, Tel. 06153/2536 A-8983 Bad Mittendorf

Suche: Double Dr. I, Paperboy, SQ 4, Lemmings, 4 D Sportsboxing. Angeb. bitte unter: 07240/7128 (Thomas) od. 07240/4915 Simon

Verk. EGA-Colour-Monitor für 450 DM (NP 700 DM), 6 Mon. alt. Tel. 0951/57675

Verk. Orig. Spiele Monkey's Island (VGA), Loom, Space Quest III und Codename Iceman für jeweils 40 DM. Tel. 02233/22115 Solten

Tausche Railroad Tycoon od. Sim Earth gg. Monkey Island VGA od. Space Quest IV. Tel. 08321/85344 ab 18 Uhr

Austria!! Suche Tauschpartner: Habe viele gute Originale. Schipany Klaus, 3923 Jagenbach 91. Bin noch Neuling

Verk. MS-DOS-Spiele, nur Originale, 1 A-Zustand. Tel. 0941/703365

Kaufe Orig.-Spiele auf Herc. aller Art. Listen mit Preise an Sebastian Borowski, Lübecker Str. 20 a, O-2440 Schöneberg/Mecklenburg

Verk. 2 gute Prügelspiele, Golden Axe (VGA), Wild Streets und Space Quest II. Tel. 089/349019 o. 08446/695

Verk. Falcon AT, Tank Platoon, 3,5" Zoll je 40 DM. Tel. 02972/1207

Verk. Secret of Monkey Island + Lösung 65 DM, 5,25". Tel. 06172/5478 Markus verl.

Verk. für je 50 DM: Orig.: Bards Tale 3, Dragon Strike, Monkey Island, Ultima 6. Tel. 0451/52183

Tausche RR Tycoon gg. Ghenghis Khan. Tel. 0791/41199, verl. Frank nach 18 Uhr

Verk. Orig. Finest Hour, Wing Commander, Elvira je 40 DM. Flight Sim. IV 60 DM. Tel. 08193/1535

Suche folgende Orig. für PC: Transworld, Wild West World, Railroad Tycoon u. Komplettlösung zu PQ I + II. Tel. 07946/2712 Thomas verl.

Verk. Orig.: PQ für 50 DM, Col. Bequest für 60 DM, KQ 5 für 70 DM, HQ für 60 DM. Tel. 07121/73648

Verk. Sim Earth, 5,25", für VB 60 DM. Tel. 040/8903930. Sven verl.

Biete bis 30 DM für 10 Orig.-Spiele. Auch Sammlungen werden gekauft. Suche alles, nur gut muß es sein. Martin, Tel. 0271/351673 (bis 19 Uhr)

Tausche Microprose Soccer gg. TV-Sports Basketball, alles 3,5" und Originale. Tel. 07031/803592

Verk. Orig. Might and Magic II für 45 DM. Tel. 0711/425488

Verk. für MS-DOS: Warlords 45 DM, Silent Service II 45 DM (Orig., garantiert 100 % o.k.), Tel. 08158/8205 Florian

Verk. Elvira dt. 50 DM, Wing Commander 45 DM, Sim Earth dt. 55 DM, Tel. 07156/21272

Verk. Orig. Legend of Faerghail, M.U.D.S., Wishbringer, Mines of Titan und Waterloo. Preis: 100 DM. Tel. 030/4013707

MS-Flugsim. IV: Wer kann mir Kopie des 800 x 600 Grafiktreibers der V71024I-VGA-Karte überlassen o. Bezugsquelle nennen? Tel. 030/4524799

Verk. Orig.-Spiele: Armorik 35 DM, LSL 3 55 DM, Football-Manager 35 DM, Roadrunner 35 DM, Times of Lore 35 DM. Tel. 0231/400262

Verk. RR Tycoon, M1 Tank P., Elite Plus, Transworld 2 dt., je 50 DM, Fußball Manager I + II, zus. 20 DM. Tel. 09353/4370 evtl. Tausch

Suche: Französisch-Grammatik für Fortgeschrittene. Preis je nach VB. Tel. 06430/5448 frage nach Michael

Verk. Wing Secret Mission II, Faces und Last Ninja II für 40, 60, 50 sFr. Simon Wepfer, Schwandenholz 278, CH-8046 Zürich, Tel. 01/3715506

Verk.: Transworld und andere Spiele. Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Biete: Big Business (NP 90 DM) ca. 50 DM, Lord of Rings (NP 120 DM) ca. 60 DM. Tel. Leipzig 204179 Gregor

Verk. PC-Orig.: Red Baron VGA 65 DM, Secret Weapons of LW 65 DM, beides 5,25"-Disks. Suche andere Simulationen. Tel. 05724/8556

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preislister. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus \*

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

ACHTUNG!

Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Steht alles in unserer kostenlosen Videopreislister. Interessiert? - Anruf genügt!

Amiga .....	AM	AST
Bandit Kings of China .....	89.90	---
Bane of the Cosmic Forge .....	79.90	---
Ball Game* .....	64.90	64.90
Cohort .....	73.90	---
Cubulus** .....	64.90	---
F 15 Strike Eagle II** .....	77.90	---
Fate - Gates of Dawn** .....	69.90	69.90
Flight of the Intruder* .....	74.90	74.90
Hägar** .....	64.90	---
Lords of Chaos .....	64.90	---
Manchester Unit. Europ. Vers .....	69.90	---
Midwinter II** .....	84.90	84.90
PP Hammer** .....	54.90	---
Rectangel .....	49.90	39.90
Return of Medusa** .....	69.90	69.90
Shiftrix** .....	64.90	---
Sim City Architectur. I + II je .....	39.90	---
Super League Manager** .....	74.90	74.90
Toki** .....	64.90	64.90

## JET - FIGHTER 2

Advanced Tactical Fighter

MS-DOS ..... 84.90

## 3 D Construction Set

Amiga ..... 119.00  
MS-DOS ..... 119.00  
Atari ST ..... 89.90  
C64 ..... 64.90

MS-DOS

Bandit Kings of China** .....	94.90
Death Knights of Krynn .....	74.90
Elite Plus** .....	89.90
Eye of the Beholder .....	74.90
Galleons of Glory .....	77.90
Gunship 2000** .....	94.90
Hard of China .....	89.90
Joe Montana Football .....	79.90
Lemmings** .....	79.90
Lexicross** .....	73.90
Logical** .....	64.90
Mario Andretti** .....	74.90
Mega Traveller .....	77.90
Midwinter II* .....	77.90
Spirit of Adventure .....	74.90
White Sharks .....	73.90
Wing Commander Scenery2 ...	39.90
Wing Commander 2* .....	89.90
Winzer** .....	79.90

## SHADOW-DANCER

'Super Shinobi' Nachfolger

Amiga ..... 64.90  
C64 Disk ..... 39.90

## SPEZIELLE ANGEBOTE

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...) .... 299.00  
Lynx Grundgerät ..... 198.00  
Kit Case /Tasche für Lynx ..... 34.90

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE  
Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49  
Köln 41  
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66  
Köln 1  
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26  
Bonn  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26  
Düsseldorf 1  
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.  
Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (\*\* = deutsche Anleitung)  
8.- DM Versandkosten neu (4.- DM bei Vorkasse), 4.- DM Versandkosten ab 80.- DM Rechnungswert, ab 140.- DM versandkostenfrei

Deutschlands leistungsfähigen  
**BLITZ-VERSAND**  
erreichen Sie unter der  
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Suche günstige Spiele für meinen PC (einschl. Spielanleitungen). Schickt Eure Listen an: Michael Renninger, Gassenwiesen 11, 7214 Zimmern

Suche Game-Boy und MS-DOS-Spiele. Verk. Super Mario Land für Gameboy und Tiebreak für MS-DOS. Tel. 0421/71905

Biete Budokan, Welltris, suche Indiana Jones III (dt.) und Eye of Beholder oder Block Out. Thorsten Schneider, Steinstr. 14, O-7030 Leipzig

Verk. Space Quest III 45 DM, King's Quest III 45 DM, sowie Space Quest IV 55 DM (VGA). Peter Gmähle, Mödinger Str. 16, 8886 Z.-Weiler, Tel. 09076/392

Tausche: Silent Service II, Indy III (dt.) gg. Monkey Island VGA, Their finest Hour, Zak, Loom, M-1. Tel. 05032/2572, nur Orig. in dt.

### Atari-ST

Verk. Atari-Farbmon. 1224, 4 Mon. alt, 450 DM, Tel. 0971/61020

Verk. Orig. Battle Command mit Anl. für schlappe 80 DM. Sebastian Deickert, Prager Str. 31, O-1200 Frankfurt (Oder)

Megastarke PD-Soft für Euren ST, Anwendungen, Erotik, Demos. Gratisliste anfordern. Volker Andrä, Mozartstr. 6, O-9262 Frankenberg/Sa.

Verk. Indy III-Adv. 50 DM, Monkey Island 58 DM, mit Komplettlösung, beide kpl. dt., suche Xenon II. Tel. 0851/43111 ab 19 Uhr

Verk. Atari 520 STM (1 MB RAM) + 2 doppelte LW + Maus + Mon. SM 124 (orig. verp.) + Software + Lit. für 800 DM, Tel. 06221/763351

Verk. Leisure Suit Larry II für 50 DM (Orig.), anrufen ab 16 Uhr, nach Christoph fragen, Tel. 030/4618852

Verk. Orig. The Secret of Monkey Island 59 DM, Indy III-Adv. 39 DM, Team Yankee 40 DM. Tel. 069/7382825 Mo-Fr. ab 18 Uhr

Verk. oder tausche Great Courts, SpitFire 40 DM, Transworld u. FM2, suche Great Courts II. Tel. 02373/71802 (nach Philipp fragen)

Tausche Monkey Island (orig.) gg. Zak MC Kracken (orig.). Tel. 0234/76212

Verk. Rainbow Islands (orig.) 100 % o.k., 30 DM. Tel. 089/762340

Verk. Ultima V, Dragon-L., Flight für je 25 DM, 100 % o.k., auch für STE. Tel. 0571/35216 nach Martin fragen

Verk.: The Secret of Monkey Island (Orig. Disketten-Verp.). kpl. in dt., 60 DM. Tel. 0511/432322

Verk. Battle Commander u. a. Spiele, z.B. F-19, billig. Tel. 02330/70044 Iwo

Tausche Midwinter oder Turtles gg. F-19 Stealth Fighter oder M1-Tank Platoon. Tel. 07021/44744 Michael

Suche dringend die Orig.-Spiele in dt. Hillsfar, Castle Master, Insp. Griffu, Arkanoid od. Shanganai. Tel. 02058/72105

Tausche ST-Orig. wie Loom, Dragonflight, Lemmings, M.U.D.S., Monkey-Island u.a., Tel. 0621/822962 Sven

Verk. Orig. Monkey Island, Powermonger, Dragonflight, Ooze, Transworld u. Player Manager. Tel. 07256/5068

Biete Indy III (Act.-Adv.), suche Kick Off II. J. Losansky, O-7700 Hoyerswerda, Herderstr. 30

Chaos III, Dungeon Master, Battletech, Times of Lore, Demoswinter, Twinworld, Zak Mc Kracken, Guild the Thiefs, Galdregon, Bloodwych, Tel. 06103/42734 nach 19 Uhr

Verk. Atomix 40 DM, UMS I 40 DM, Kick Off 30 DM, Extra Time 20 DM, Florian Auer, Jodelbauerweg 26, D-8399 Tettlenweis, Tel. 08534/1209

Suche SC-1224 und ST-Soundmaschine. Carsten Baron, Am Kettnerbusch 35, 5090 Leverkusen 3, Tel. 02171/47170

Suche das Spiel Hollywood Poker Pro, schnell anrufen: Tel. 92566/554 Bernd verl.

Verk., tausche Orig.: TMS- DATA, Soundmaschine II, Sound-Sampler u. Software, Sound-Enhancer + Buch, Monkey Island, Captive. Tel. 0851/41184

Suche: Secret Weapons of Luftwaffe u. Gunship f. ST, nur Orig. Post an: U. Arnold, Felbigstr. 40, O-6502 Gera

Suche: Superstar Icehockey, zahle gut, kaufe auch Rollenspiele und Simulationen (Sport, Flug...), Angeb. an: Tel. 06321/84374 ab 16 Uhr

Verk. Atari ST Orig.-Software. Info anfordern bei: Erik Volkman, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien

Verk. Orig. Rings of Med. für 40 DM. Adr.: M. Gilles, Sterbeckerstr. 68, 5885 Schalksmühle

Verk. Orig. Powermonger 50 DM, Zak Mc Kracken, Indy III-Adv. je 40 DM, Day of the Viper, Colossus Chess X, Barbarian je 30 DM. Daniel 0531/612228

Kaufe alte Atari-ST-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Tausche Ghostbusters II gg. Transworld (Alles Orig.). Tel. 07121/72050

Suche Tauschpartner für den ST, der nach Möglichkeit TV Sport-Games besitzt. M. Matthes, Ravensbusch 2, 4650 Gelsenkirchen, Tel. 0209/82136

Verk. für Atari ST Starglider 20 DM und Starray + Stargoose (beides zus.) 25 DM. Tel. 08142/14737 ab 14 Uhr, Florian verl., Orig.

Verk.: Imperium, Bundesliga M., North & South, Jeanne d'Arc, Rings of M., Full Metal P., u.v.m., (alles Orig.). Tel. 02238/3598

Verk. Dragon Spirit für ST und Super Cycle für je 25 DM, beide zusammen für 40 DM. Claas Reimer, Tel. 0431/242450, alles Orig.

Verk. komplette ST-Orig.: F-19, F-29, Fighter Bomber, je 50 DM. Tel. 06021/460348 Marco verl., (von 14 - 19 Uhr)

Tausche Monkey Island od. Populous gg. Elvira od. Lemmings (nur Orig.). Tel. 0931/885065

Tausche Orig.: Bard's Tale I, Lords of Conquest und The Promised Lands gg. Dragonflight, Phantasie III, Cadaver, Leatherneck etc. Tel. 06693/8254

Suche die ST-Orig. Cadaver 45 DM und Ultima VI 45 DM, 100 % o.k., Tel. 040/449861 Roman Arias Guerra

Suche alte und neue Spiele, tausche, kaufe. Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH-4056 Basel (jede Zuschrift wird beantwortet)

Verk. Castle Master, Klax, Day of the Pharaoh, Great Courts, E-Motion, Pirates, California Games, Summer Edition u.v.m., für je 30 DM. Tel. 0221/557774

Verk. Orig. Rings of Medusa, Falcon F-16, Powermonger für 45 DM pro Spiel. Adr.: M. Gilles, Sterbeckerstr. 68, 5885 Schalksmühle

Verk. Cadaver 45 DM, Dragonfl. 45 DM, Millennium 2.2 25 DM, Falcon 40 DM, Falcon Miss. I 20 DM, Ultima V 40 DM, Dungeon Master 40 DM, Bermuda Project 20 DM, Tel. 07156/21272

Atari ST mit Spielen im Wert von ca. 3000 DM für 1800 DM zu verk., Stephan Krote, Obere Dorfstr. 13, 3474 Boffzen, Tel. 05271/5352

Suche gute Atari ST-Spiele. Bis zu 70 DM. Nur Orig., Mathias Flörke, Elfbuchenstr. 9, 3501 Habichtswald

Verk. Atari Lynx (Top Zustand), 2 Monate alt, Gauntlets in Orig.-Verp. für 250 DM. Tel. 06543/2906 Björn Leonhard

Verk. ST-Orig. Kings Quest I-III 100 DM und Space Quest III 80 DM. Tel. 07147/4310 Chris

Suche zuverl. Tauschpartner für meinen 1040 ST. Suche besonders Demos. Stefan Meissner, Große Neue Str. 3, O-4301 Dittfurt

Verk. Orig. Rings of Medusa (leider ohne Hülle, aber mit dt. Anl.) 15 DM, Enduro Racer 10 DM, je zzgl. Porto. Tel. 06101/41283

Top Aari ST-Demos gesucht. Tausche Top-Demos. Listen an: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen

Meldet Euch doch mal. Habe und suche Erfahrungsaustausch mit euch. Schreibt an: M. Weigel, Coppstr. 50, O-7022 Leipzig

Verk. Dung Master, Carrier C., KQ 3, Bard's Tale für je 15 - 25 DM. Suche Falcon F-16 u. Their Finest Hour. Tel. 06182/27975

### Nintendo

Suche supermegabillige Game-Boy-Spiele jeder Art. Nähere Infos unter: Daniel Mahler, Im Grüntal 22, CH-8405 W'thur, Tel. 052/295794 Schweiz

Gameboy!! Verk. das japanische Superspiel BLODIA mit Orig.-Verp., Neupreis 65 DM, für nur 50 DM. Tel. 06173/61780 Peter

Suche Super Famicom mit Super Mario World, biete bis 350 DM oder tausche gg. Mega Drive mit 2 Spielen. Alexander Becker, Tel. 04541/83644 ab 14 Uhr

Tausche CBS- Fernsehspiel mit 4 Super-Spielen (NP 685.— DM) gg. einen Game Boy mit Grundausstattung und 3 Spiele. Tel. 02106/70603 Martin

Wer tauscht 1 Monat altes Simons Quest gg. a. NES-Spiele? Schreibt an: Sascha Dick, Am Zäunchen 7, 5168 Nideggen-Schmidt, schnell

Verk. das Game-Boy-Spiel Double Dragon für 50 DM. Ruft an: Tel. 07156/29306, verl. Alexander

Verk. Gameboy mit 4 Spielen: Contra, Tetris, Batman, Skate or Die. Tel. 08105/23353 Martin (VB 220 DM)

Tausche: Dr. Mario, Golf und Buraifighter für Gameboy, evtl. auch Verkauf. Tel. Leipzig: 204179 "Gregor"

Verk. 100 % o.k. NES + Zub. + 5 Spielen (Rad Racer, Ice Climber, Tennis, Kung Fu und Super Mario Bros) für etwa 399 DM. Tel. 07824/2558

Suche Mega-Man. Ich biete dafür Kid-Icarus. Tel. 030/8527969 Heiko

Verk. NES incl. 2 Joysticks und 10 Spielen, 100 % o.k., Preis auf Anfrage. Tel. 0211/292511

Verk. Gameboy + Tetris + Fortness of Fear + Dialogkabel für 150 DM (nur zus.). Tel. 089/6133486

Kaufe das Nintendo Super Famicom (RGB) + Joypads + Netzteil + Spiele für höchstens 450 DM bei 1 Spiel, und 550 DM bei mind. 3 Spielen. Tel. 02226/7194

Gameboy, suche das Wrestling-Modul, biete Batman oder Golf. Falls interessiert, schreibt an: M. Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden

Wer hat Chessmaster + Anl. u. Verp.? Biete Link (Zelda II) zum Tausch an. Link ist total vollständig. Top-Zustand. Tel. 040/6066435

Suche Gameboy-Spiel Castlevania, zahle 210 öS bzw. 30 DM. Tel. A-05282/2788, Josef

### PC-Engine

Tausche Final M. Tennis gg. Son Son II, Tel. 02773/6969 nur am Wochenende anrufen

Suche für PC-Engine Aeroblaster, Bonze-Adv., Devil Crash, Son Son II, zahle 50 DM je Spiel, nur jap. Module. Tel. 09383/1520 Andreas verl.

Verk. PC-E. RGB mit 7 Spielen, Devil Crash, Tiger Heli, Gunhed, Operation Wolf, Vigilante, VB 480 DM. Tel. 04721/24159

Kaufe Oldies f. PC-Engine, wie z.B. Galaga, Chan & Chan, Victo. Run, biete max. 30 DM pro Spiel, ferner ältere PC-E. Fan-Magazine 7 DM, Tel. 06431/52789

Suche Batman, Devils Crush, Aeroblaster, Chan + Chan, Jacki Chan, Finalmatch, Violetsoldier, Paranoia, Herotonma. Tel. 0211/342065

Suche PC-Engine + CD-ROM + Spiele, tausche gg. A 500 mit TV-Modulator und heißen Spielen, suche/tausche/verk. Mod. /MD/SMS/PC-Engine, Tel. 0621/22087 Daniel

Tausche, verk., kaufe PC-Engine und GB-Spiele. Habe z.B. Be Ball, Mr. Heli, Turtles usw., Tel. 0611/503666

Verk. PC-Engine PAL-Vers. + 1 Joypad u. 3 Spiele. Kaum gebr., für 250 DM. Tel. 06741/1333 ab 18 Uhr, Dirk verl.

Kaufe, tausche und verk. PC-Engine, S. Famicom, NES, Gameboy und Amiga-Games (Alexander). Tel. 0611/502136, P.S. Suche besonders Devil Crush u. Bonze. (PC-Engine)

Verk. das Spiel Corruption für IBM. Für 25 DM. Tel. 07541/82765

Verk. PC-Engine RGB mit Leg. Axe. Preis 130 DM, Tel. 0561/899600

Tausche NES + 11 Spiele + Fitnessmatte + Zapper gg. PC-Engine + 7 Games. Angeb. an: Oliver Carl, Krugfeld 30, 3200 Hildesheim, Tel. 05121/66593

Suche möglichst billige PC-Engine. Verk. Gameboy und 2 Spiele (Gargoyles Q. und F-Legend), ganz schön billig. Tel. 04203/6215

Wer verkauft Color Booster für PC-Engine, oder kann welchen bauen? Suche günstiges CD-ROM, ca. 300 DM. Tel. 08742/8661 Gerd

Verk. PC Engine-Multivers. ohne Adapter mit 3 Topspielen für 410 DM od. tausche gg. SMD PAL mit 3 Spielen, meldet euch bei Torsten ab 18 Uhr, Tel. 02563/8471

PC-Engine mit 22 Spielen u.a. PC-Kid, Formation Soccer, Son Son II, WC Tennis, sowie 2 Spiele-Adapter zu verk., VB 1200 DM, Tel. 030/3725085

Def. PC-Engine (RGB) mit 5-Pl.-Adapter und 2 Joypads für 140 DM. Tel. 02858/1684. Verk. auch Gamegear mit 1 Spiel für 240 DM (neu)

### Kontakte

Suche Amiga Joker-Hefte 11/89, 1/90 und 3/90 für 18 DM pro Heft, wenn 100 % erhalten. Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbeck

Public-Domain-Soft für C64, C128. Info kostenlos von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pöbershau (Erzgebirge)

Rollenspielbücher: Das schwarze Auge, zu verkaufen. Liste gg. RP bei Andreas Grabner, Franz-Schmidt-Weg 29, A-8046 Graz

Verk. alte Ausgaben von Power-Play und ASM für 3 DM pro St., Tel. 06074/3831

Suche Kontakte zu Infocom-Fans. Doldi Zagorski, Weinbergstr. 4, 8702 Güntersleben, Tel. 09365/3963

Bis zu 70 % billiger. Verk. 3 Taschencomputerspiele. Donkey Kong 30 DM, Liwaco Barrier 40 DM (mit Radio) und Circus 7 DM. Tel. 06408/7718 (Daniel)

Tausche C 64 + Floppy + riesiges Softwarepaket gg. A 500. Zahle bis zu 300 DM drauf. Muß aber 100 % i.O. sein. Karl-Heinz Lux, Tel. 0221/561981

Suche Power-Play, Happy-Computer, Special Nr. 1 und 4/90 bis 4/91, nur 100 % i.O. Schreibt an: Dennis Vukosav, Metzendorfstr. 2, 6600 Saarbrücken

Amiga-Club sucht noch Mitglieder, bieten Audio-Video-Digi., Clubdisk, Demos, Hilfen u.v.m., Infos bei Andreas Kunz, Hornhof 37, 433 Mühlheim/R. (Kein Beitrag)

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern, meldet euch bei: 0921/44944

## Achtung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen.

Falls Eure Anzeige mal nicht veröffentlicht werden sollte, dann schickt einfach einen neuen Kleinanzeigencoupon für die nächste Ausgabe.

# COME AND GET IT!

**TEST • TEST • TEST • TEST • TEST • TEST**

DAS GROSSE  
MAGAZIN DER  
VIDEOSPIELE

Markt & Technik  
65 60, /str. 7,  
Lk. 7405 /HR 9,  
frk 22,  
DM 7,-

## 2 VIDEO GAMES

**NEU**

**GNADENLOS GUT**

### DIE NEUEN VIDEOSPIELE- HITS

**GRATIS  
Aufkleber  
im Heft**

**POWER PLAY**

**Ein Special von**

- Game Boy
- Mega Drive
- Nintendo
- Master System
- Super Famicom
- PC-Engine
- Lynx

**DIE TOTALE ÜBERSICHT**

## 500 SPIELE AUF EINEN BLICK

**KLEIN,  
FEIN, FARBIG:**

**GAME GEAR  
IM TEST**



**AB 12.06.91  
IM  
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**

# STARKILLER # 41

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 13

## »FOLTER-FESTIVAL«

STARKILLER UND SEINE MÄNNEN MÜHEN SICH HEFTIG, DIE ORAKEL DOSEN AUFZUTREIBEN. DOCH DIE ZEIT WIRD KNAPP UND DIE SAUER...



NA, HERR TRANTOR! WIE KOMMEN SIE VORAN MIT IHREN BEMÜHUNGEN UM IHRE EX-FLAMME ULTIMA?



UNBEMERKT SCHLEICHEN DIE ORAKELTYPEN AN BORD VON STARKILLERS RAUMSCHIFF.

ICH BIN SICHER, MIT DEM GEEIGNETEN TEXT DIE GEWÜNSCHTEN RESULTATE ZU ERZIELEN... MAL SEHEN.



HOLDES... RUMMS! » HOLDES RUMMS... «

HÖREN SIE GENAU ZU UND SPRECHEN SIE MIR NACH...

RUMMS...?

### RUMPEL! ZACK! KNIRSCH!



RUMPEL, ZACK, KNIRSCH?

WAS WOLLEN DOC BOBO DAMIT SAGEN?



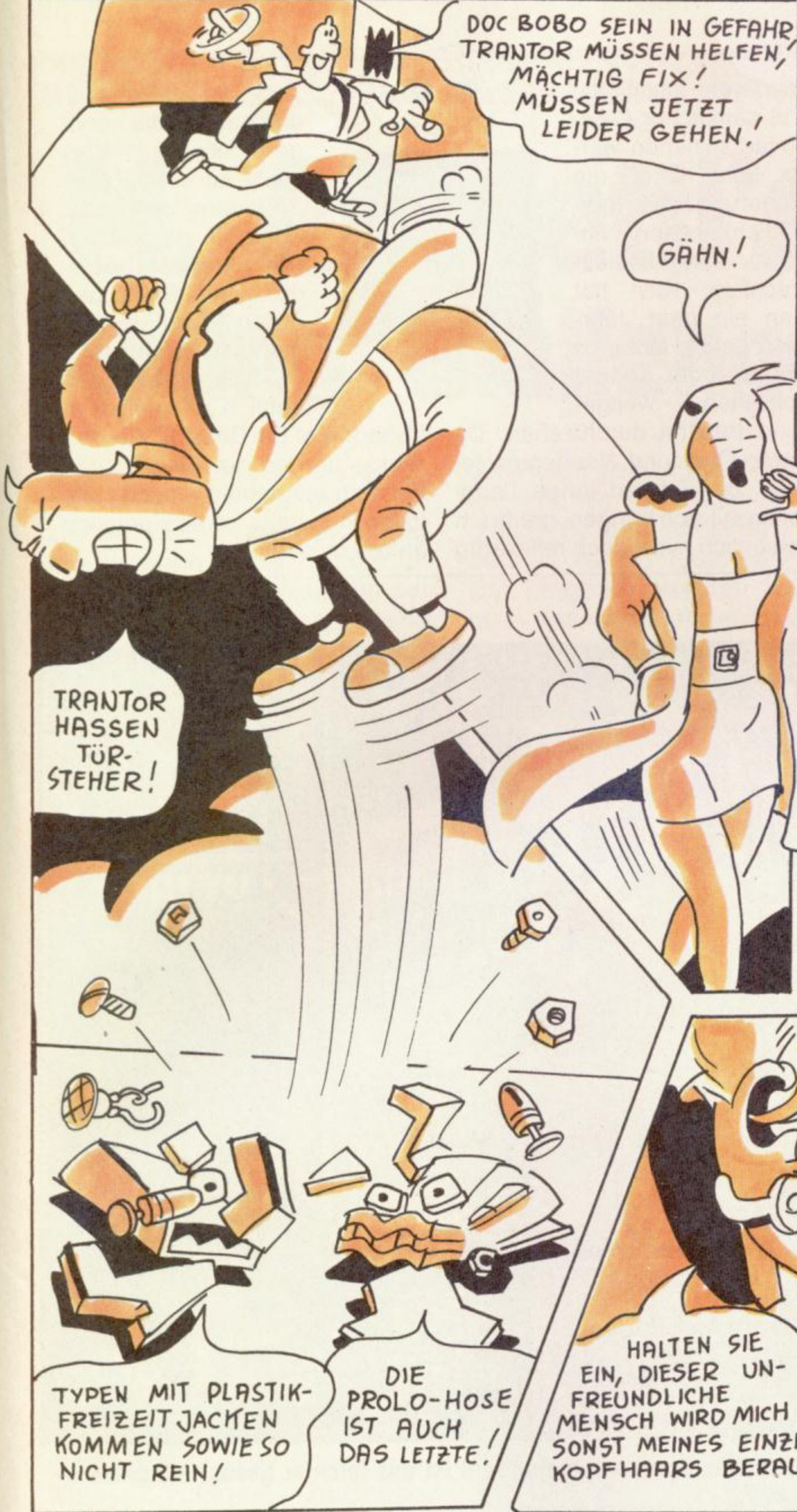
RASSEL! RASSEL!

LIEBER VERTRAGSPARTNER! ICH FÜRCHTE, WIR KÖNNEN DAMIT RECHNEN, SIE UND IHRE GESELLEN WEGEN VERTRAGSBRUCH LANGSAM ZU TODE FOLTERN ZU MÜSSEN. DENN IN WENIGEN MINUTEN LÄUFT DIE FRIST AB!



OH, MACHEN SIE SICH DOCH WEGEN MIR KEINE UMSTÄNDE.

**N**ACH WENIGEN STUNDEN INTENSIVEN NACHDENKENS DÄMMERT TRANTOR DIE VERBLÜFFENDE ERKENNTNIS:



DOC BOBO SEIN IN GEFahr TRANTOR MÜSSEN HELFEN, MÄCHTIG FIX! MÜSSEN JETZT LEIDER GEHEN!

GÄHN!

TRANTOR HASSEN TÜR-STEHER!

TYPEN MIT PLASTIK-FREIZEIT JACKEN KOMMEN SOWIE SO NICHT REIN!

DIE PROLO-HOSE IST AUCH DAS LETZTE!

HALTEN SIE EIN, DIESER UN-FREUNDLICHE MENSCH WIRD MICH SONST MEINES EINZIGEN KOPFHAARS BERAUBEN!

**E**IN KLEINER LAGEPLAN FÜR ALLE, DIE DIE ÜBERSICHT VERLOREN HABEN:



**V**OR STARKILLERS RAUMSCHIFF ERWARTET TRANTOR EINE ÜBERRASCHUNG:



HEUTE: GROSSES FOLTERFESTIVAL! ALS GAST: DOC BOBO

GENAU! GESCHLOSSENE GESELL-SCHAFT!

MOMENT MAL, FREUNDCHEN! NIEMAND DARF BEI DEM FOLTER-FESTIVAL STÖREN!



TRANTOR BITTEN UM ENTSCHULDIGUNG, HABEN VERGESSEN SCHLÜSSEL!

HARR DI HARR!

TRANTOR SEIN BESTÜRZT! WAS NUN TUN?

TJA, AN EINER DERMASSEN SPAN-NENDEN STELLE IST ÜBLICHERWEISE DIE EPISODE DIESER DRUCKWERKS ZUENDE ...

BOSS BOSS...

**BOSS**... IH... HAHAHABE... DIE DOSE... UNTER... EINSATZ... MEINES... LEBENS... ... BESCHAFFT...



DAS SIND DIE TAGE IM LEBEN, AN DENEN MAN SICH IN EINE RUHIGE RECYCLING-ANLAGE WÜNSCHT...

DAS ÄNDERT DIE LAGE NATÜRLICH... ÜBER-REICHEN SIE UNS DIE NOCH FEHLENDEN DOSEN UND WIR SEHEN VON EINER WEITEREN FOLTERUNG AB!

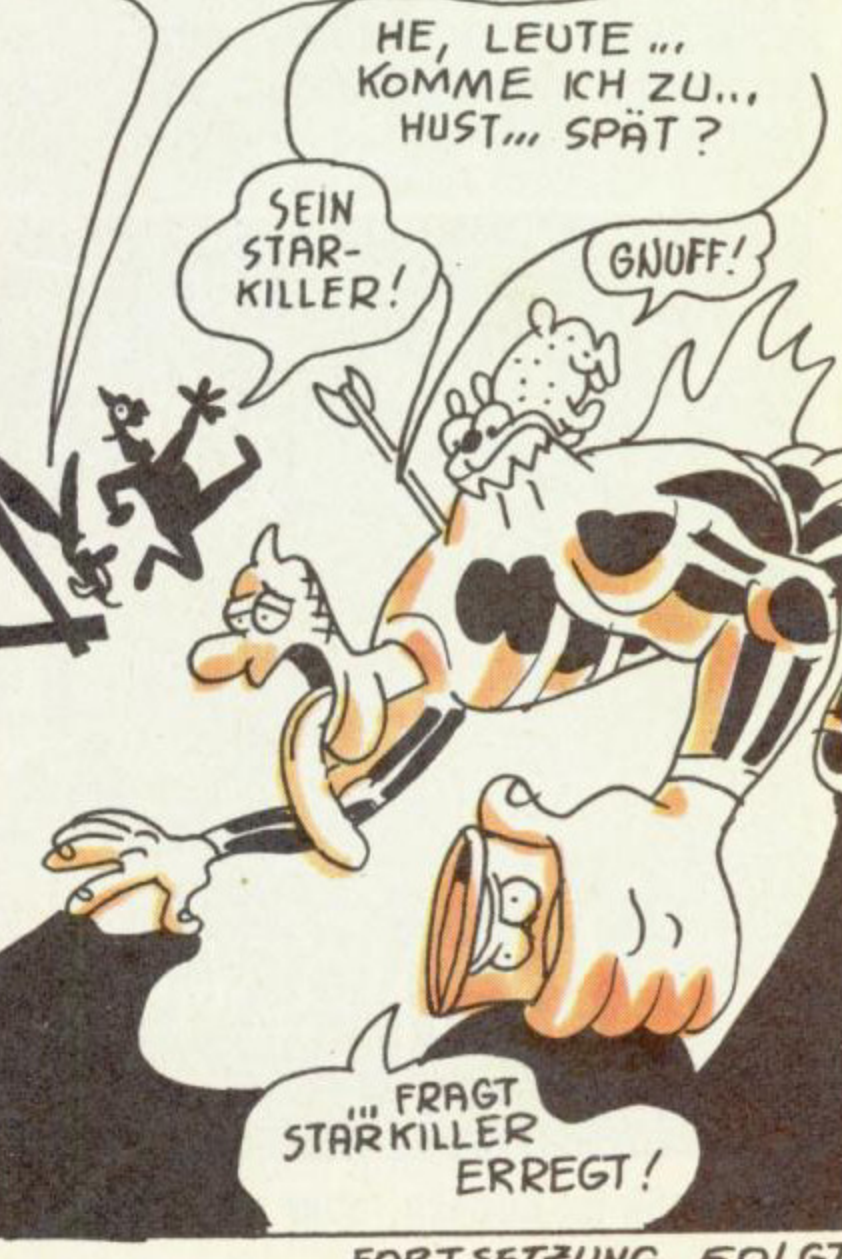


NICHT ZWICKEN!

WOHER NEHMEN FEHLENDE DOSEN?

VERLASSEN SIE SICH JETZT AUF MEINE FORMIDABLE INTELLIGENZ, GÖTTLICHE VORSEHUNG UND ...

... AUF EINEN ERSTAU-LICHEN ZUFALL !!



HE, LEUTE ... KOMME IH ZU... HUST... SPÄT?

SEIN STAR-KILLER!

GNUFF!

FRAGT STARKILLER ERREGT!

DAS HINTERLETZTE

# Last Ninja III

Was für die japanischen Videospiele der Shonobi, ist für englische Kids der "Last Ninja": Ein Dauerbrenner, mit Software-Preisen überhäuft und hunderttausendfach verkauft. Kein Wunder, daß System 3 sich nicht scheuten, ihren größten Hit in die dritte Runde zu schicken. "Last Ninja III" sieht aus wie die Vorgänger und spielt sich auch so: Man steuert den schwarzen Prügelknaben durch isometrische 3-D-Landschaft, prügelt Joystick-rüttelnd allerlei Bösewichte zu Boden und löst dabei eine Anzahl kniffliger Rätsel. Der Ninja kann hüpfen und sammeln, sich ducken und gefundene Waffen in Windeseile aus dem Rucksack zaubern — vorausgesetzt, man hat den mit verschiedenen Funktionen hoffnungsvoll überladenen Joystick sicher im Griff.

Der Herrschaftsbereich des Oberbösewichts ist in mehrere Levels unterteilt. Stufe um Stufe befreit der Spieler Parkanlagen und Kellergewölbe von Nunchacko- und Kendo-schwingenden Finsterlingen. Dabei sammelt er Waffen und hilfreiche Gegenstände. Sobald er auch ein bestimmtes Schriftstück gefunden und den obligatorischen Level-Obermotz geplättet hat, steht ihm der Zugang zur nächsten Ebene offen. Der Ninja sollte jedoch nicht zu flink durch die Bildschirme wetzen: In den Augen der Programmierer wirkt das Verlassen einer Szene ohne vorhergehendes Blutbad wie schnöde Feigheit — und die

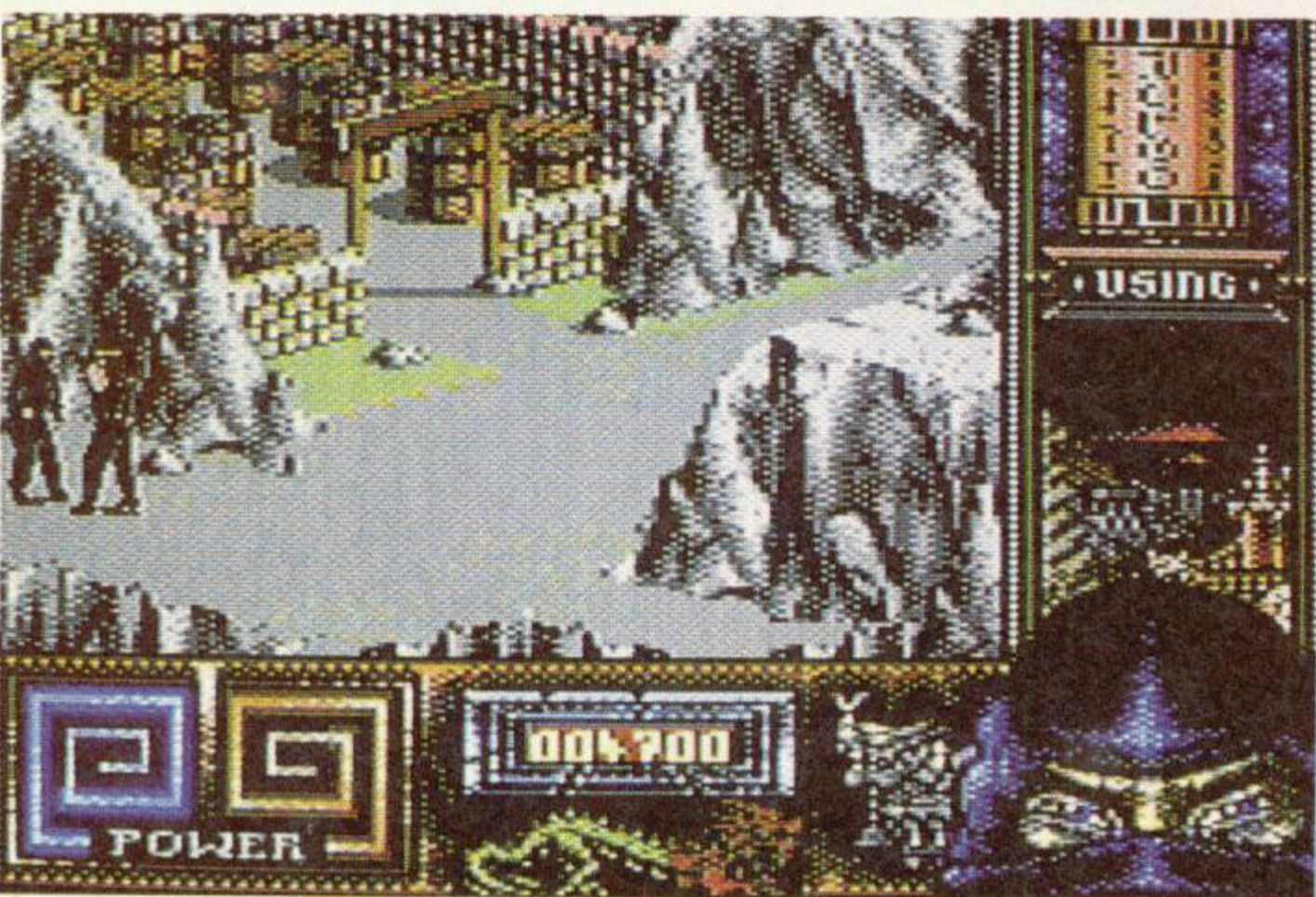


Endlich tot: der letzte Ninja (C64)



"Schau mir in die Augen, Ninja" — im hektischen Zweikampfgetümmel ist das leichter gesagt als getan

wird mit sofortigem Beschneiden der mysteriösen Bushido-Kraft geahndet. Bushido, wozu? Laut Anleitung ist Bushido "wichtig für den Abschluß des Spiels und für die Stärke insgesamt". Aha. *wi*



Die Grafik ist hübsch, aber am Spielspaß happert's (C64)

Auch wenn ich mir die Wut sämtlicher C-64-Ninjas zuziehen werde: Ich halte die Steuerung des (hoffentlich) letzten Ninjas für eine absolute Frechheit. Klar, hat man ein paar Jährchen geübt, läßt sich das ein oder andere Spielchen weitgehend frustfrei durchziehen. Da Game Over und Neubeginn jedoch zermürbend lange Ladezeiten mit sich bringen, greife ich persönlich meist doch reflexartig

Na ja...



zum Reset-Schalter und beende die nervige Sitzung. Was bleibt ist ein leichtes Bedauern, denn Last Ninja III ist grafisch und akustisch beeindruckend. So ist das Action-Adventure nicht mehr als ärgerliches C-64-Gegenstück zum ähnlich unspielbaren "Shadow of the Beast II" für den Amiga und so nur für absolute Fans zu empfehlen — nach dem tollen Intro hätte ich es eigentlich ahnen müssen.

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
 Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 70 Mark

<b>MS-DOS</b> nicht geplant	<b>AMIGA</b> in Vorbereitung
<b>ATARI ST</b> in Vorbereitung	<b>C 64</b> <b>53%</b> Grafik: 71% Sound: 62% Schwierigkeit: schwer

Mag sein, daß Einzelkämpfer, die sich schon durch die ersten beiden Teile der Ninja-Trilogie geackert haben, auch mit dem dritten Teil klarkommen, der "Normal"-Spieler ist hoffnungslos überfordert. Eine katastrophal schlechte Steuerung und haufenweise unfaire Stellen sorgen für Dauerfrust: In

Na ja...



einigen Sackgassen eilt man wehrlos dem sicheren Bildschirm-tod entgegen. Das Einsammeln von wichtigen Gegenständen artet in ein übles Joystick-Gewürge aus und kühlt selbst den motiviertesten Ninja ab. Schade, denn trotz der vereinzelten auftretenden Grafik-Bugs ist Last Ninja 3 ein Augenschmaus.

**NICHT SUPER, MARIO**

# M. Andretti's Racing Challenge

Die Rennfahrerlegende Mario Andretti brauste mit so ziemlich allem erfolgreich über die Pisten, was vier Räder hat. Was lag also näher, als bei der neuen Fahrsimulation "Mario Andretti's Racing Challenge" alle Rennsportklassen anzubieten, die der große Meister einst erfolgreich beackerte. Die Programmierung besorgte das kanadische Team Distinct Software, das durch die "Test Drive"-Spiele bleifußmäßig einschlägig bekannt ist.

Um ein Trainingsrennen zu fahren, habt Ihr freie Wahl zwischen den unterschiedlich starken Boliden der Typen Sprint Cars, Stock Cars, Prototypen, Experimentalfahrzeuge Formel 1 und Indianapolis-Cars. Im Meisterschaftsmodus müßt Ihr mit den Sprint Cars anfangen, kleinen giftigen Flitzern, die dreckspritzend über die Fahrbahn sägen. Durch gute Plazierungen in verschiedenen Rennen gegen Computerautos kommt Ihr zu Geld und Punkten. Erst wenn man eine bestimmte Summe auf dem Konto hat, darf man sich ein Gefährt aus einer schnelleren Klasse zulegen. Zwischendurch erscheint ein Bildchen von Meister Mario, der ein paar aufmunternde Tips parat hat.

Die einzelnen Fahrzeugtypen unterscheiden sich im wesentlichen durch die Höchstgeschwindigkeit voneinander; die Steuerung bleibt immer gleich. Je eine Taste dient zum Beschleunigen und Bremsen; mit den Cursor-Tasten oder dem Joystick bedient man das Lenkrad. Die Gänge werden automatisch eingelegt. Eine

Übersicht zeigt Euch links unten an, wo Ihr Euch im Vergleich zu den anderen Fahrzeugen auf der Piste befindet. Bei längeren Rennen kommt man um einen Aufenthalt an der Box nicht herum, um die Reifen zu wechseln oder Benzin zu tanken.

Wie schon bei Electronic Arts' Rennspielvorgänger "Indianapolis 500" sorgt eine Art Fernsehkamerasystem für viel Freude. Ihr könnt das Rennen jederzeit unterbrechen, um Euch Überholmanöver und

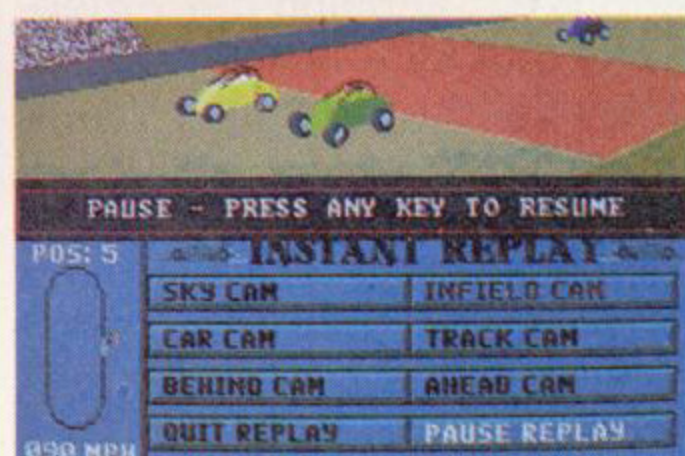
Wer eine Steigerung gegenüber Electronic Arts' letztem Rennspiel "Indianapolis 500" erwartet, wird enttäuscht. Mario Andretti's Racing Challenge stammt von einem anderen Programmiererteam, das sein Handwerk nicht so gut versteht wie die Indianapolis-Schöpfer. Die Steuerung ist etwas schlechter, und die Grafik wesentlich langsamer. Unter VGA wird sie erst auf einem 386er vernünftig schnell;

*Geht so*



bei 286er-ATs rückt sie wie die Pest. Wer einen ausreichend schnellen PC besitzt, bekommt immerhin ein solides Rennspiel mit Abwechslung und einem halbwegs anspornenden Meisterschaftsmodus geboten. Große Begeisterung kann man bei

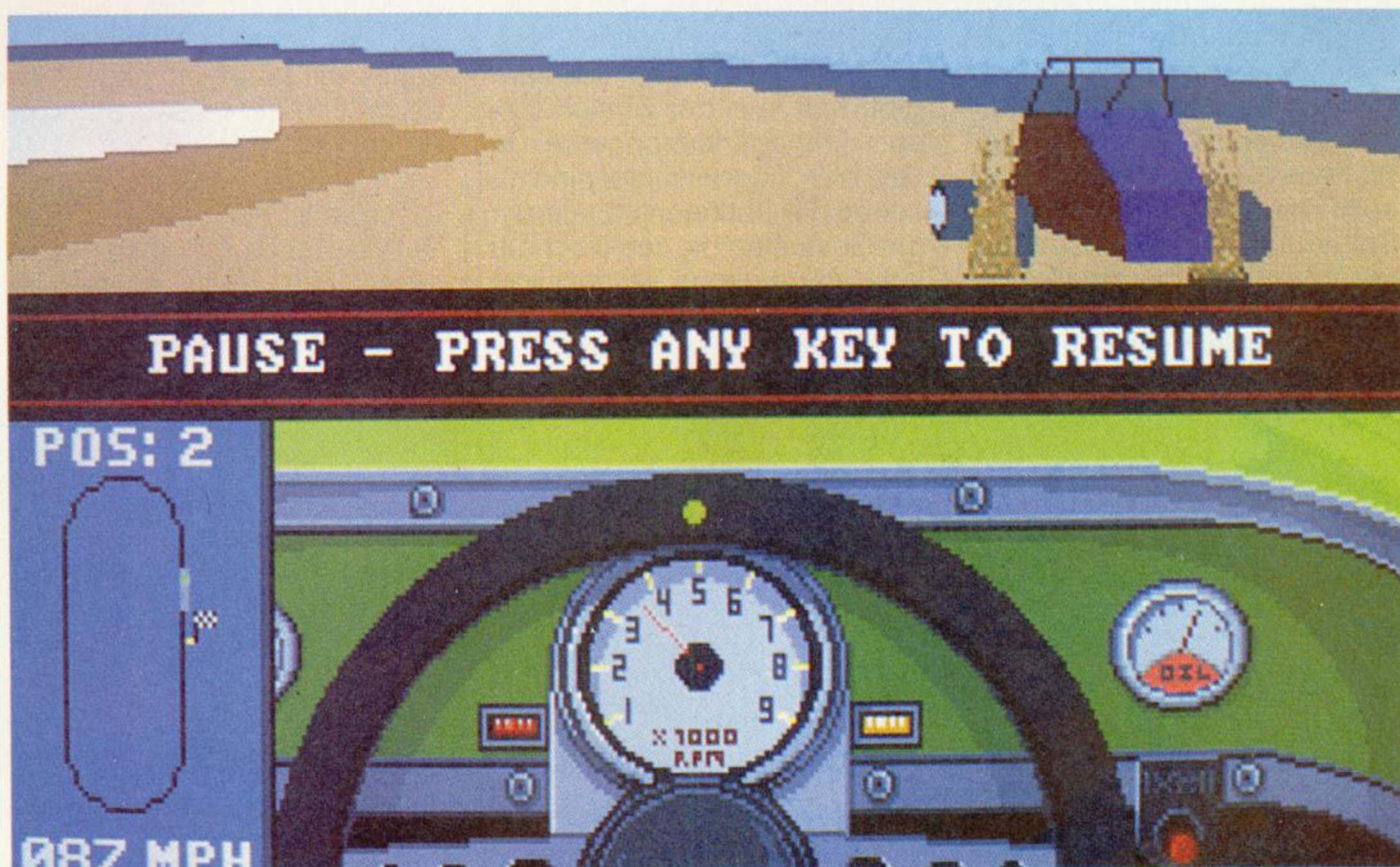
mir mit dem etwas müden Mario allerdings nicht entfachen: ein uninspiriertes Dutzendrennspiel, ohne Liebe zum Detail dahinprogrammiert.



Ein Blick aufs Geschehen aus einer von sechs Kameras



In jeder Fahrzeugklasse warten neue Pisten auf Euch



Die kleinen, aber rasanten Speed Cars liefern sich ein heißes Rennen (MS-DOS/VGA)

Unfälle in der Wiederholung anzusehen. Leider gibt es keine Möglichkeit, die Lieblingssequenzen zu speichern. *hl*

Zugegeben, ein "Super-Indy 500" ist Mario Andretti sicherlich nicht, aber wer einen rasanten AT nebst VGA-Grafikkarte sein eigen nennt, kann sich auf einige fesche Rennstunden freuen. Eine reichhaltige Streckenauswahl und gewitzte Computergegner (vor allem der Digi-Andretti ist auf der Piste eine harte Nuß) lassen bei mir kaum Langeweile aufkommen. Außerdem fin-

*Gut!*



de ich im Gegensatz zu Heini den Meisterschaftsmodus höchst motivierend. Denn wer als Formel-1-Pilot Karriere machen will, muß sich erst durch die anderen Klassen nach oben rasen — wenn das kein Anreiz ist. Mir machen die Rennduelle gegen Mario reichlich Spaß. Ein Tip noch für die etwas hackelige Steuerung: Per Joystick fährt sich's am besten.

**STECK BRIEF**

Genre: Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 67%**

Grafik: 64% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

EUROPÄISCHER GEDANKE

# Manchester United Europe

Die Engländer sind schon wilde Burschen: Jahre lang waren ihre Fußballclubs von den europäischen Pokalwettbewerben ausgeschlossen. Doch schon im ersten Jahr der Wiedezulassung englischer Clubs gewinnt prompt ein Verein von der Insel den Europacup der Pokalsieger: Manchester United rang im Finale den FC Barcelona mit 2:1 nieder.

Vor Jahresfrist veröffentlichte Krisalis mit "Manchester United" die etwas langatmige Simulation des englischen Liga-Spielbetriebs. Der Nachfolger "Manchester United Europe" verheißt mehr Spannung: Diesmal stehen die Europapokalwettbewerbe im Mittelpunkt; außerdem wurden Grafik und Steuerung der Actionsequenzen gründlich überarbeitet.

Sie betreuen die Kicker von

Manchester United wahlweise im Wettbewerb der Landesmeister, der Pokalsieger oder im UEFA-Cup. Regelgerecht wird nach Addition der Ergebnisse von Hin- und Rückspiel entschieden, welcher Verein eine Runde weiterkommt. Bei einem Gleichstand im zweiten Match müssen Verlängerung und gegebenenfalls Elfmeterschießen über den Sieger entscheiden. Zwischen den Partien könnt Ihr den Spielstand speichern, die Aufstellung ändern und die einzelnen Kickerpositionen besetzen. Da es keine allzugroßen Qualitätsunterschiede bei Euren Spielern gibt, hält sich der Einfluß dieser Managerkomponente in Grenzen. Interessanter sind da schon die Optionen, mit denen die Gesamtstärke des Gegners bzw. der eigenen Mannschaft verändert werden kann. Die

Normalerweise verlasse ich fluchtartig den Strafraum, wenn eine Fußballsimulation über den Bildschirm rollt. Die Bolztruppe aus Manchester hat mich jedoch eines Besseren belehrt: Der übliche Tabellenfirlefanz ist auf das Nötigste reduziert, der Spielablauf erweist sich als ausgesprochen munter. Trotz-



dem behält man jederzeit den Überblick. Der Computergegner verzichtet auf eine härtere Gangart und läßt auch Fußballaien eine faire Chance. Hat man genug, mit dem digitalen Coach trainiert, kann man umsteigen und menschliche Gegner formieren. Ein Spaß für die ganze Familie.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel	
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 90 Mark	
<b>MS-DOS</b> in Vorbereitung	<b>AMIGA</b> 70% Grafik: 59% Sound: 68%
<b>ATARI ST</b> in Vorbereitung	Schwierigkeit: leicht
	<b>C 64</b> in Vorbereitung

Spielzeit läßt sich von vier bis 90 Minuten pro Partie einstellen. Per Funktionstastendruck könnt Ihr jederzeit eine Wiederholung der letzten Spielzüge begutachten.

Im eigentlichen Spiel steuert Ihr jeweils den Kicker Eures Teams, der dem Ball am nächsten steht. Der Ablauf ist schnell und reich an Torsze-

nen. Je nachdem, in welcher Stellung der Joystick ist und wann Ihr den Feuerknopf loslaßt, folgt ein trockener Schuß oder eine krumme Flanke. Ein zweiter Spieler kann mitmischen, indem er den Torwart übernimmt. Per Adapter können in Freundschaftsspielen insgesamt vier Spieler gleichzeitig kicken. hl



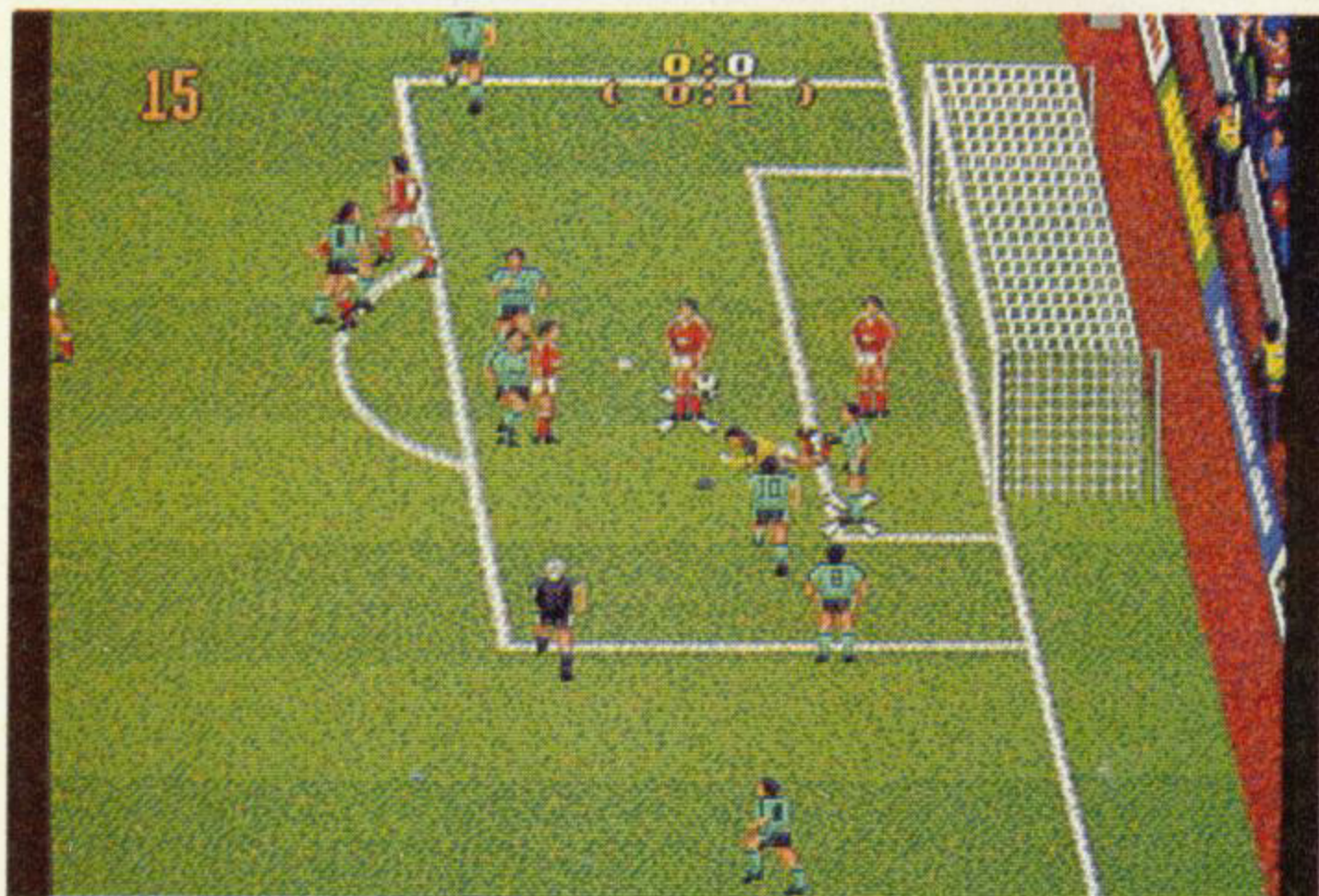
Der Torschütze läßt sich feiern (Amiga)



Ein Blick auf die nächste Runde (Amiga)



Knochentreten lohnt sich nicht (Amiga)



Lichterloh brennt der Strafraum, und da kommt der Schuß... (Amiga)

Nach dem mies spielbaren ersten Manchester-United-Programm ist diese Europa-Edition ein gewaltiger Fortschritt. Spannung und Atmosphäre der Cup-Wettbewerbe kommen gut rüber; spätestens in der Halbfinalverlängerung hält es hier

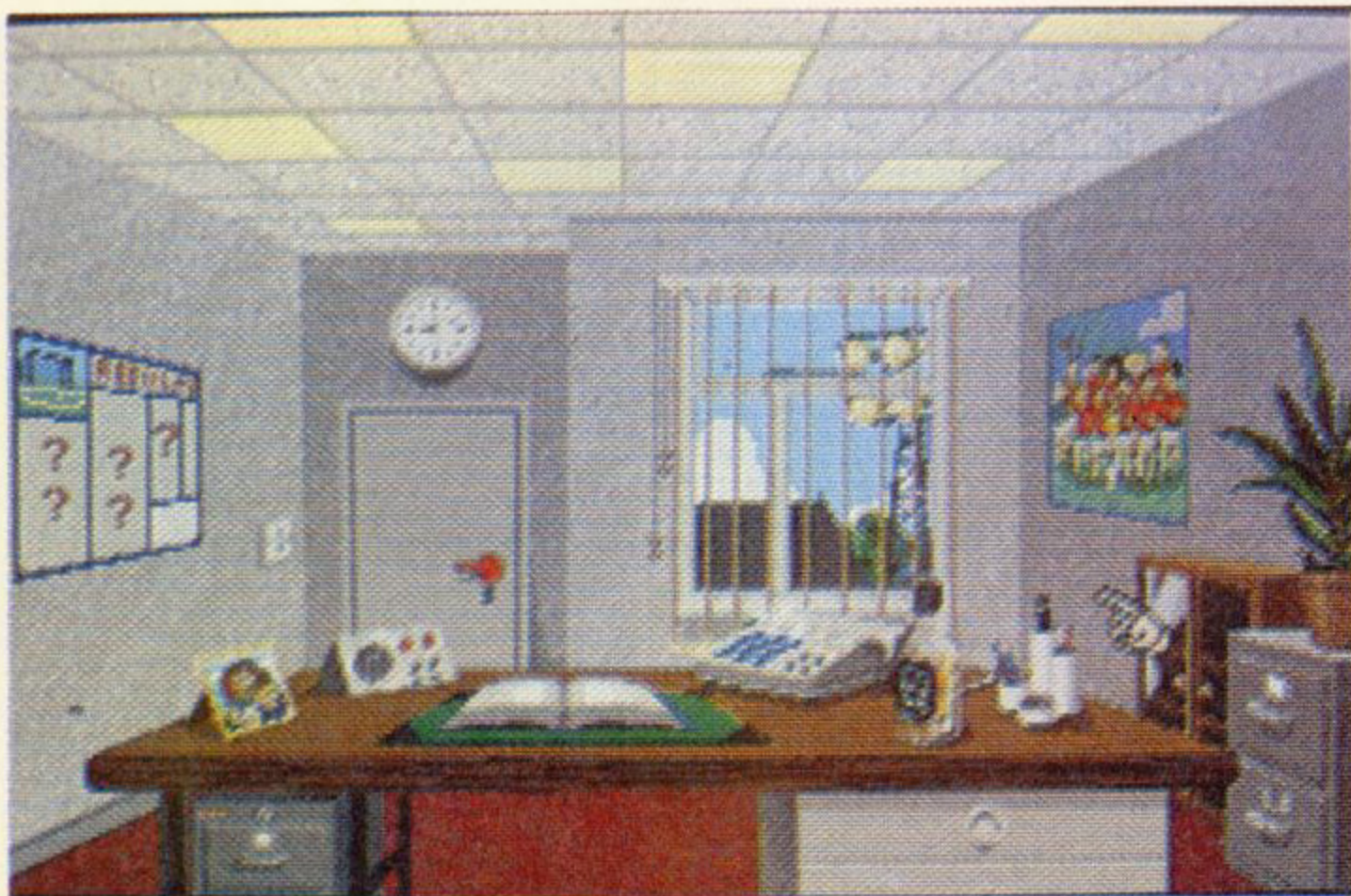


Scrolling nicht wäre, könnte man die Grafik als gut bezeichnen. Die Spieler-Sprites sind sauber animiert und haben eine vernünftige Größe im Verhältnis zum Spielfeld. Spielt man gegen den Computer, ist die Langzeitmotivation eher durchwach-

keinen auf der Bank. Die Steuerung ist nicht sonderlich detailreich, erlaubt aber einen flotten Kick. Das Spiel wogt munter hin und her; Langeweile kommt so schnell nicht auf. Wenn das auf dem Amiga etwas zu rucklige

sen. Es ist relativ leicht, einen Pokal zu gewinnen, was weder mit grafischen noch spielerischen Gags gedankt wird. Ein nettes, simples Kick-and-Rush-Festival, das ausgehungerten Fußballfans durchaus munden wird.





An diesem Schreibtisch sollst Du kleben (Amiga)

## EUROPA IM TIEFSCHLAF

# Euro. Superleague

**K**reative Programmierer geben sich mit der Wirklichkeit nicht zufrieden. Jene rastlosen Geister werfen einen kühnen Blick in die sportliche Zukunft, um dem softwareverwöhnten Spieler einen neuen Kitzel zu bieten. So ist bei "European Superleague" ein Traum vieler Fußballfans Wirklichkeit geworden: die Spitzenliga mit acht europäischen Edelclubs. Bei einem dieser Vorzeigevereine heuern Sie als Manager an. Per Mausklick nimmt man Anrufe entgegen, verhökert Spieler, heuert Ersatzkicker von anderen Teams an, legt

Trainingseinheiten sowie Aufstellung fest. Der Ablauf eines Spiels wird anhand einiger mürber Bildchen dargestellt; danach verkündet ein Reporter die anderen Ergebnisse nebst Tabellenstand. Hier hat der europäische Gedanke bei diesem in England programmierten Spiel ein jähes Ende: Für einen Sieg werden drei statt zwei Punkte vergeben, wie man es aus Englands Fußballigen gewohnt ist — peinlich, peinlich. Trostpflaster: Neben der Anleitung wurden auch die Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt. *hl*

Mit solchen Schandtaten tut man dem vielgeprüften Genre der Fußball-Strategiespiele keinen Gefallen. European Superleague vereint fast alle Untugenden, die man sich in seinen kühnsten Alpträumen kaum vorzustellen wagt: Das Programm ist unübersichtlich, umständlich, einfalllos, grafisch laienhaft



und — nicht zu vergessen — sturzlangweilig. Der Reiz, sich in der tristen Miniliga von Spieltag zu Spieltag vorzuarbeiten, ist minimal. European Superleague hält nicht, was der Name verspricht und bietet bestenfalls Provinz-Spielwitz, als kicke Blaugelb Schlutterdorf gegen Sturm Pfaffing.

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie  
Hersteller: CDS, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA 26%**

Grafik: 24% Sound: 30%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

# CDTV™ Berlin

Seit dem 19.06.1991 präsentieren wir direkt neben unserem Hauptgeschäft **SCHWEDENSTRASSE 18c** in 1000 Berlin 65 eine Superauswahl an CDTV Programmen!

**SOFTPOWER**

Tel. 030 / 492 20 56

Fax 030 / 492 20 57



Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

**Lösungsservice Berry & Strothe**

**DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE**

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Buck Rogers
- ★ Might and Magic II
- ★ Indiana Jones a. the last Crusade
- ★ Bards Tale III
- ★ Quest of Glory
- ★ Bane of the Cosmic Forge
- ★ Ultima 3-6
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Bloodwych Data-Disk
- ★ Secret of the Monkey Island
- ★ Elvira
- ★ Captive
- ★ Eye of the Beholder
- ★ Space Quest 4
- ★ Kings Quest 1-5
- ★ Death Knights of Krynn

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

Bestellung rund um die Uhr bei:

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

Tel.: 0911/795102

Softworld  
NEW

MEGA Drive ab DM 300,-  
C-64  
MS-DOS  
GAMEBOY  
ATARI ST  
SUPERFAMICOM ab DM 400,-  
GAME GEAR DM 299,-

Bei unseren Preisen Stehen Sie Kopfi

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

Inh. Osuna/Wallnig

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Aufseßplatz, ca 100m  
Peter-Henlein-Str. 73 8500 Nürnberg 40 Telefax (0911) 447662

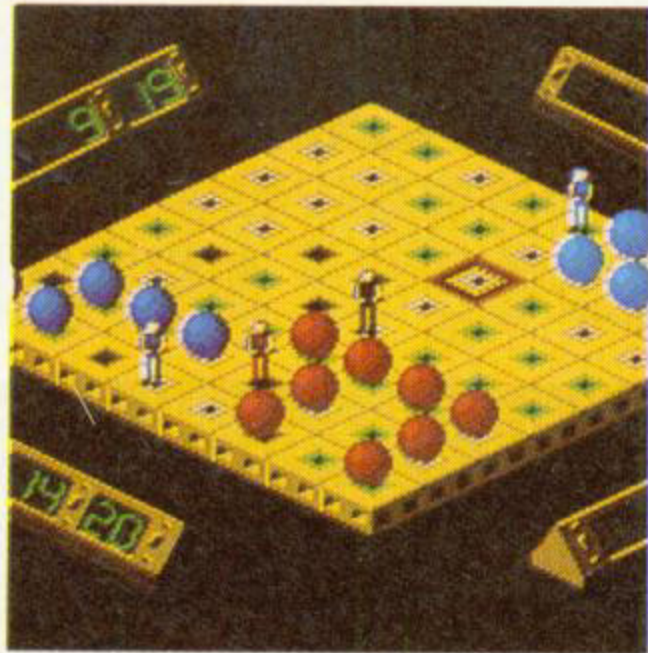
**0911/43 74 74**

**BALLA-BALLA**

**Ball Game**

*Geht so*

So uninspiert der Name ausgesucht wurde, so ungewohnt die Spielidee. Auf einem acht mal acht Quadrate großem Feld kämpfen vier Gegner. Davon dürfen beliebig viele menschlicher bzw. elektronischer Natur sein. Jeder Spieler ist abwechselnd dran und darf entweder ein Kästchen weiter gehen, einen zwei Felder weiten Sprung machen oder teleportieren. Jede dieser Aktionen hat andere Auswirkungen. Bewegt Ihr Euch ein Kästchen voran, wird auf dem verlassenen Feld ein bunter Ball plaziert. Springt Ihr, nehmen alle rundum postierten Bälle Eure Farbe an. Wer zum Schluß die meisten gut plazierten Bälle vorweist, darf sich als



Wer hat die meisten Bälle?

Sieger fühlen. Ein nettes, harmloses Denkspiel ohne viel taktischen Spielraum. Positiver Aspekt: Man darf zu viert gleichzeitig ran. *mg*

**STECK BRIEF**

Genre: Denkspiel  
 Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 85 Mark

<b>MS-DOS</b> nicht geplant	<b>AMIGA</b> 60% Grafik: 32% Sound: 47% Schwierigkeit: einstellbar
<b>ATARI ST</b> in Vorbereitung	<b>C 64</b> nicht geplant

**STEINZEIT**

**Prehistorik**

*Na ja...*

Grawagar hat Hunger. Also schultert er ein handliches Keulchen, zupft den Lendenschurz zurecht und macht sich auf den Weg in die Freiluftkantine. In jedem Bild trifft er auf Dinosaurier, denen er ein-, zweimal mit dem Keulchen eins auf die Vorderstirn brettert und sie dann verspeist. Steuert der Spieler an den rechten Bildschirmrand, erscheint das nächste Bild und das Spielchen wiederholt sich bis zum End-Level-Gegner (davon gibt's insgesamt sieben Stück).



Mit der Keule auf die Rübe, das Spiel ist leider reichlich trübe

Auch die spärlich erscheinenden Extras nützen nichts: Prehistorik wäre schon vor fünf Jahren prähistorisch gewesen. Schlagen, essen, schlagen, essen und ab und zu hüpfen: Das ist

auf Dauer so interessant wie eine Stunde Schlange stehen im Supermarkt. *al*

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
 Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 60-80 Mark

<b>MS-DOS</b> 42% Grafik: 54% Sound: —% Schwierigkeit: leicht	<b>AMIGA</b> 42% Grafik: 54% Sound: 31% Schwierigkeit: leicht
<b>ATARI ST</b> in Vorbereitung	<b>C 64</b> nicht geplant

**S.C.S.**  
 Saar Computer Service  
 06898 - Inh. Jörg Zahler - 62362  
 Bengeserstr. 19 - 6625 Püttlingen

pro Game eine 3,5 Leerdiskette - GRATIS -

TITEL	AMI	PC
Atomino	59.95	
Brat	59.95	
Buck Rogers (komplett deutsch)	87.95	87.95
Back to the future III	59.95	59.95
Centurion def. of rom	66.95	66.95
Chuck rock	59.95	
Crown	59.95	66.95
Death knight of krynn		74.95
Eye of the beholder	74.95	74.95
Elite plus		87.95
F 15 - Strike Eagle	Verb. mög.	Verb. mög.
Flight of the intruder	74.95	87.95
Gods	66.95	
Great courts II	66.95	
Genghis khan	87.95	87.95
Hill street blues	66.95	66.95
High energy II	66.95	
Hero's Quest	59.95	
Lemmings	59.95	59.95
Midwinter II	n.A.	n.A.
Nam	74.95	87.95
On the road	69.95	
PGA tour golf	66.95	66.95
Pirates	59.95	59.95
Power ranger	66.95	
Predator II	59.95	
Prehistorik	59.95	
Railroad tycoon	79.95	79.95
Return of medusa	66.95	74.95
Secret of monkey island	74.95	
Sim earth		87.95
Supremacy	74.95	
Speedball II	66.95	
Spirit of adventure	66.95	
Spirit of excalibur	74.95	87.95
Toki	66.95	
Turkian II	59.95	
Wings	74.95	
Wing commander	Verb. mög.	87.95
Wing commander secret mission I		39.95
Wing commander secret mission II		39.95
Angebote:		
M4 Sherman	29.95	29.95
Blazing thunder	29.95	
North and south	29.95	29.95
Hostages	29.95	
1 MB mit Uhr, Akku + Schalter	99.95	

Verstärkung per MW + 70M, Vorkasse + 50M (Nur V-Scheine), auch LPS - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!

Sonderservice: Wenn die Software vorrätig ist und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde, erhalten Sie Ihre Bestellung nach am selben Tag!!!  
 (+ 15 DM - Sonderservice gilt nur im Saarland)  
 TELEFON 06898/62362 13.00-21.00 pers./24-St. Anrufbe.

**Auf nach Weinheim an der Bergstraße**  
 Der weiteste Weg lohnt sich!

**MN-HobbySoft**  
 Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
 Tel. 06201/181201  
 Parkplatz am Museum (ausgeschildert)  
 Mo.-Sa. 9.30-12.30  
 Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

**Computerspiele Module**  
 Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im Copyshop Alt-Marzahn  
 Alt-Marzahn 64a  
 O-1140 Berlin

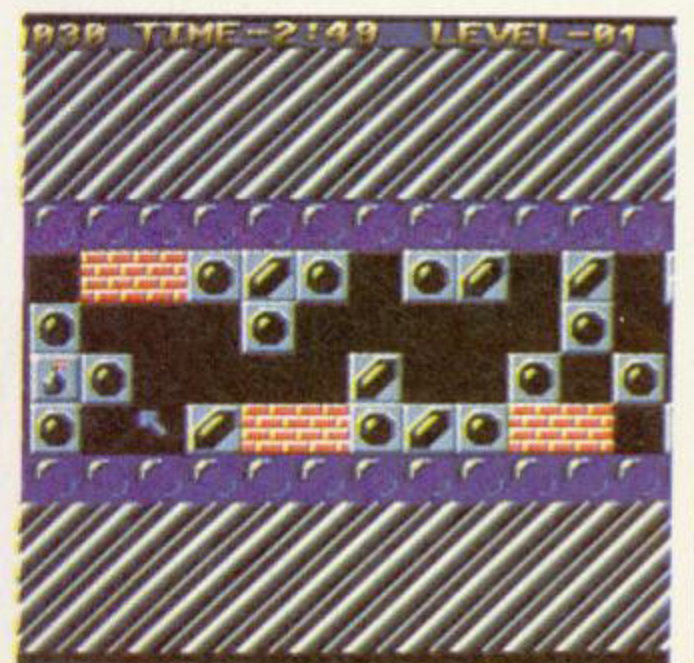
**Auf nach Berlin-Marzahn**

**MAUERBLÜMCHEN**

**Shiftrix**

*Na ja...*

Von den Dutzend Tüfteleien, die pro Monat erscheinen, kann man getrost 80 Prozent vergessen. "Shiftrix" von Software 2000 brät keine Extrawurst und klinkt sich entschlossen bei der Mehrheit ein.



Wenn wir nicht gestorben sind, knobeln wir noch morgen

Ähnlich wie beim Grubelhit "Puzznic" müßt Ihr verschiedene Symbolsteine zusammenschieben. Berühren sich zwei gleichartige, verschwinden diese allerdings nicht, sondern werden zu Stein. Wer nicht geschickt schubst, der verbaut sich so buchstäblich den Zugang zum nächsten Level. Spätestens nach der fünften Spielstufe wird's dank mangelnder Abwechslung langweilig bis nervend. Das einzige, zusätzliche Spielelement

ist eine Bombe, mit der Mauersteine wieder entfernt werden — auf Dauer zu wenig. *mg*

**STECK BRIEF**

Genre: Denkspiel  
 Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 50-80 Mark

<b>MS-DOS</b> in Vorbereitung	<b>AMIGA</b> 43% Grafik: 22% Sound: 21% Schwierigkeit: mittel
<b>ATARI ST</b> in Vorbereitung	<b>C 64</b> in Vorbereitung



### Megatraveller

Ein MByte benötigen Weltraumreisende auf dem Amiga: Die Commodore-Version des Science-fiction-Rollenspiels "Megatraveller" bekam ein paar neue Soundeffekte und leicht geschönte Grafik — ansonsten hat sich nichts geändert. Mit der Maus kämpft man sich durch unübersichtliche Menüs, mit der Laserpistole durch das katastrophale Kampfsystem. Rollenspiel-Mittelmaß. Übrigens: Die Handbücher aller Versionen sind mittlerweile im klarsten Deutsch gehalten. *wi*

<b>Genre: Rollenspiel</b>	
Hersteller: Paragon/Empire	
Zirka-Preis: 120 Mark	
<b>AMIGA</b>	<b>59%</b>
Grafik: 52%	Sound: 30%
Schwierigkeit: schwer	



### Centurion

Junge Legionäre, die es bis zum Imperator bringen wollen, müssen sich in "Centurion" von Electronic Arts schon eine Menge einfallen lassen: Provinzen überfallen, Gladiatorenkämpfe abhalten, Steuern erheben — an alles wurde gedacht. Leider wird das Eroberungsgeschäft bei genügend Durchblick schnell langweilig: Feind und Freund reagieren immer gleich und sind schnell berechenbar. Im Kampf stehen recht wenig Taktiken zur Verfügung. Ein schlichtes Strategiespiel mit wenig Tiefgang. *vw*

<b>Genre: Strategie</b>	
Hersteller: Electronic Arts	
Zirka-Preis: 100 Mark	
<b>AMIGA</b>	<b>60%</b>
Grafik: 67%	Sound: 68%
Schwierigkeit: leicht	



### Brat

Bei der "Brat"-Konvertierung haben die Image Works-Entwickler ganze Arbeit geleistet: Selbst das knuddlige Intro findet sich nahezu 1:1 auf den ST übertragen. Aber auch bei der Programmierung des Spiels selber wurde nicht geschlumpt. Der Sound hat nur geringfügig gelitten, das vorzügliche Spielprinzip nicht im geringsten und die Traumlandschaft des Rackers leuchtet auch auf dem Atari in buntester Farbenpracht. ST-Besitzer mit Geschicklichkeitsfimmel müssen zugreifen. *wi*

<b>Genre: Geschicklichkeit</b>	
Hersteller: Image Works	
Zirka-Preis: 85 Mark	
<b>ATARI ST</b>	<b>80%</b>
Grafik: 74%	Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel	



### Elvira

Elvira, die Gruselbraut mit den über großen Augen, verlangt vom C-64-Besitzer Geduld und nochmals Geduld: Jede Grafik wird nachgeladen. Als Entschädigung wurden alle Optionen der 16-Bit-Versionen übernommen. Adventure-Freunde, die nicht vor reichlich geschmacklosen Bildern, großen Oberweiten und einer simplen Story zurückschrecken, kommen auf ihre hormonellen Kosten. Wer Wert auf ein fundiertes Kampfsystem legt, kann Elvira vergessen. *vw*

<b>Genre: Rollenspiel</b>	
Hersteller: Accolade	
Zirka-Preis: 70 Mark	
<b>C 64</b>	<b>46%</b>
Grafik: 65%	Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel	



### Golden Axe

Beinharte Action ist bei der PC-Fassung des Prügelspiels "Golden Axe" angesagt.

Allein oder im Duett mit einem Kumpel prügelt Ihr Euch mit einem von drei Wunschhelden durch acht horizontal scrollende Levels voller fieser Monster. Bunte und liebevoll gezeichnete VGA-Grafik, die ausgereifte Steuerung sowie ausgeklügelte Gegner frischen das angegraute und unintelligente Spielprinzip wieder auf. Selbst ein Optionsmenü für Lebensenergie, Spielart und ein Soundmenü fehlen nicht. *mh*

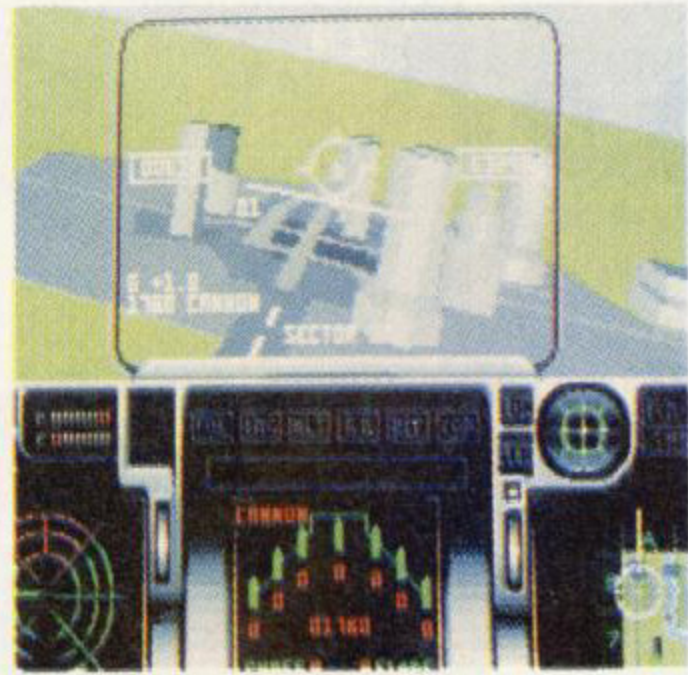
<b>Genre: Actionspiel</b>	
Hersteller: Virgin	
Zirka-Preis: 90 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>76%</b>
Grafik: 75%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	



### Vaxine

Das abstrakte, originelle und clevere 3-D-Actionspiel des Programmerteams Assembly Line hat jetzt auch den braven PC infiziert. Die rasante Virenbekämpfung ist als Alternative zu konventioneller Ballerkost wärmstens zu empfehlen. Damit die Sache auch Spaß macht, sollte man einen AT nebst Maus haben. Adlib-kompatible Soundkarten werden unterstützt. Um die VGA-Grafik in angemessenem Tempo zu erleben, sollte Euer PC mindestens 16 MHz Tempo drauf haben. Bei langsameren Kisten empfiehlt sich die flottere EGA-Grafik. *hl*

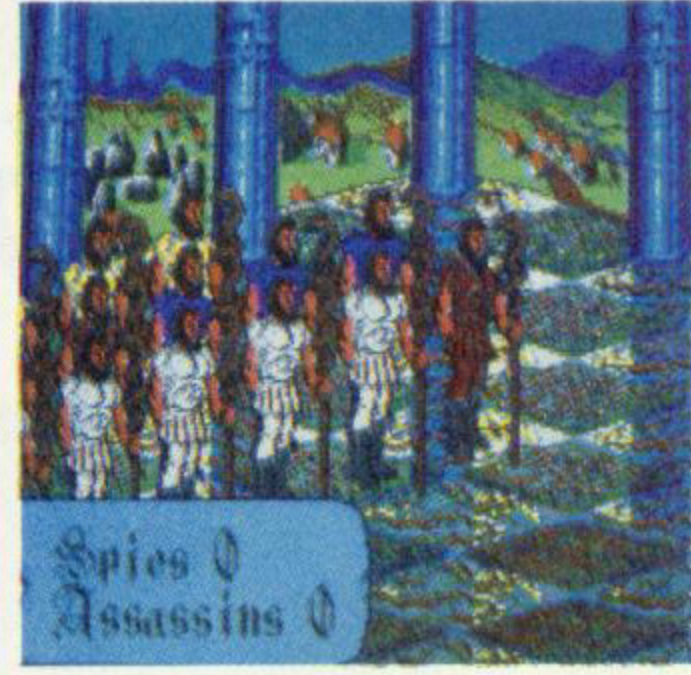
<b>Genre: Action</b>	
Hersteller: U.S. Gold	
Zirka-Preis: 90 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>72%</b>
Grafik: 71%	Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel	



### F-29 Retaliator

Oceans Flugsimulatordebüt ist nun auch für PCs zu haben. Fixe VGA-3-D-Grafik und eine leicht zu lernende Steuerung bieten eher dem Neueinsteiger die nötige Kurzweil, als dem alten Simulationsveteranen. Zudem kommen einige kleine Mängel in puncto Flugverhalten und Realismus, die den Spaß etwas trüben. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein nettes Programm geboten, dessen Schwerpunkt allerdings mehr auf der Action, als auf einer "echten" Simulation liegt. Für eine schnelle Ballerrunde genau richtig. *mh*

<b>Genre: Simulation</b>	
Hersteller: Ocean	
Zirka-Preis: 90 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>73%</b>
Grafik: 62%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	



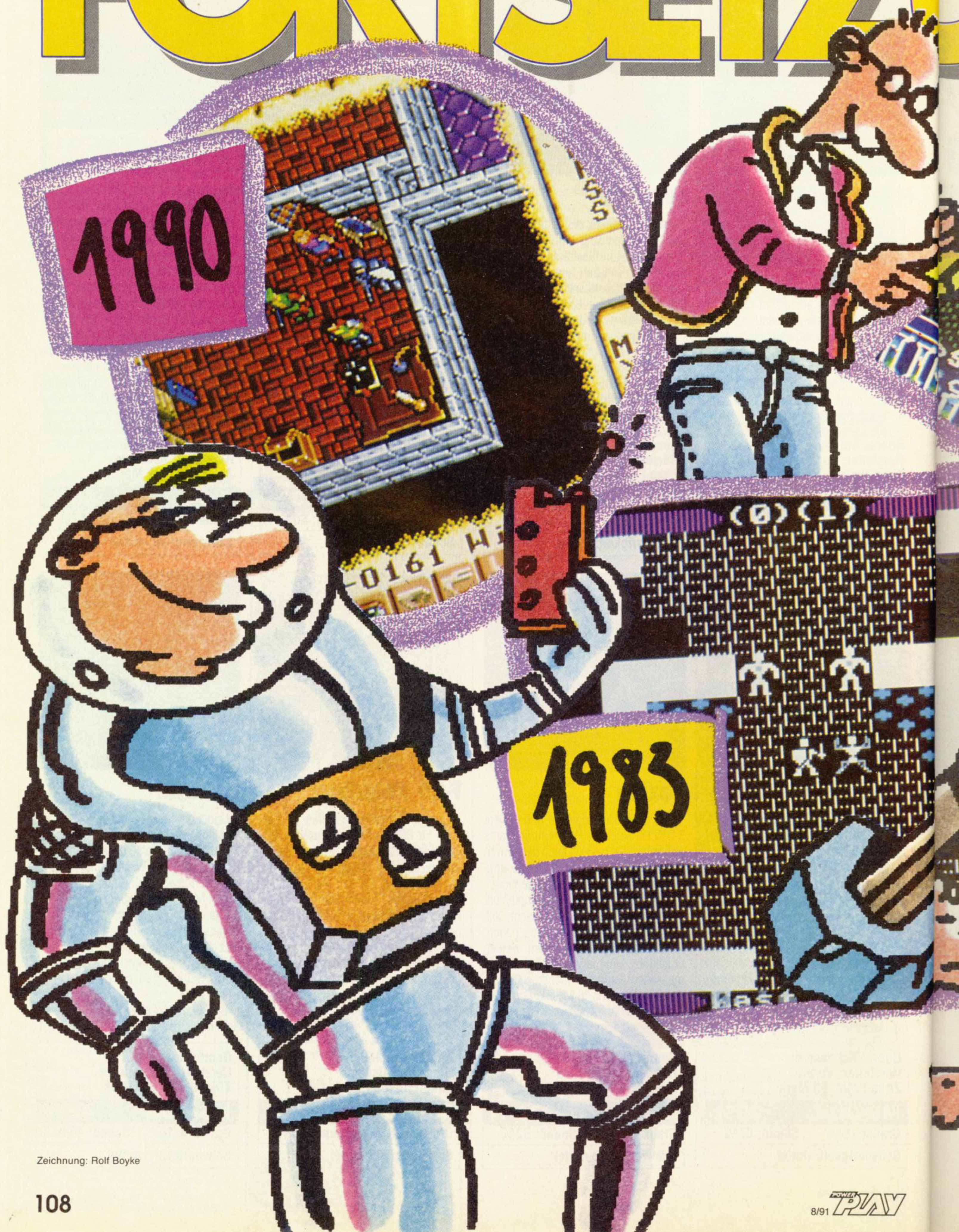
### Betrayal

Leider hat sich gegenüber der Amiga-Version nicht das Geringste geändert: Schöne EGA-Grafik, die umständliche Reiterei über öde Wiesen und Weiden, das nervtötende Gefummel mit unlogischen Menüs, alles wurde eins zu eins auf den PC übertragen. Wahrlich kein Ruhmesblatt der Programmierkunst. Das einzige, was bei diesem Spiel überzeugt, ist die ansprechende Packung. Etwas wenig für so einen exorbitanten Preis.

Ein Strategiekampf der mehr verspricht als er hält. *vw*

<b>Genre: Strategie</b>	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 100 Mark	
<b>MS-DOS</b>	<b>42%</b>
Grafik: 47%	Sound: 15%
Schwierigkeit: mittel	

# FORTSETZUNG



Zeichnung: Rolf Boyke

# UNG

# Galaxy

them



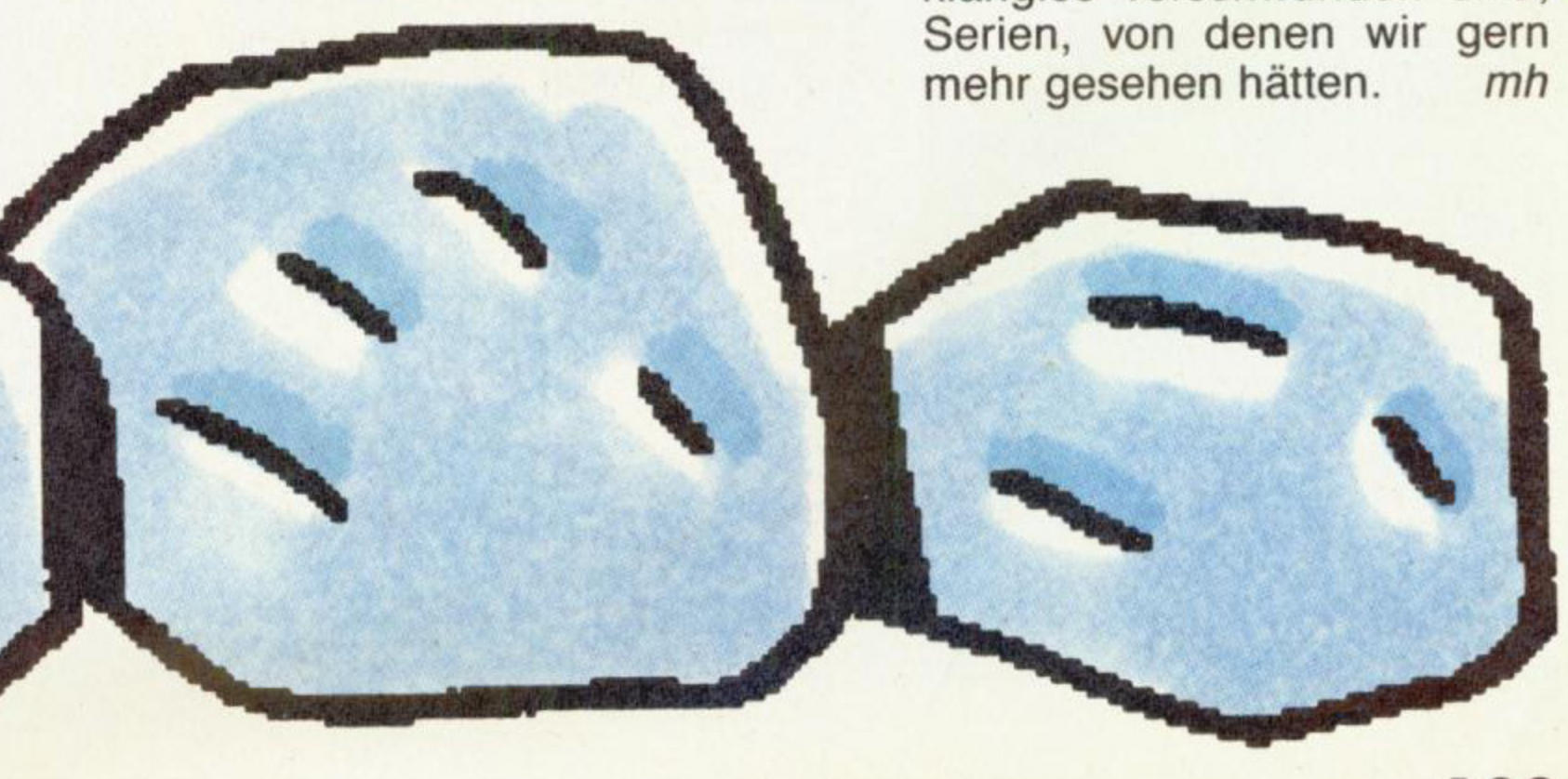
Ob Mario beim Anblick von Koupa ein eiskalter Schauer über den Rücken jagt oder der Enkel fieberhaft auf den neusten Streich von Lord British wartet — die Fortsetzung folgt bestimmt.

**W**ir kennen das: Immer, wenn die Spannung an ihrem Siedepunkt angelangt ist, wird der Bildschirm dunkel, leise Musik ertönt, urplötzlich tauchen die Worte "Fortsetzung folgt" auf. Haareraufend und fingernägelknabbernd wird man alleine mit seinem Schicksal gelassen. Bis zur heißersehten Fortsetzung wird die unbequeme und an den Nerven zerrende Aufregung durch gezielt platzierte Gerüchte genährt: Ist J. R. wirklich Müller Joghurt? Kriegt Mutter Beimer einen neuen Kerl? Tun sich Mario und Luigi wieder zusammen?

Der Grund für die verborgene Seelenpein und schweißtreibenden Träume heißt: Serien. Am ehesten denken wir beim Wort Serie noch an die heimische Glotze. Wenn "Dallas" in die 386. Folge geht, "Lindenstraße" wieder übers TV flimmert oder "Alf" zum zigsten Mal seinen Auftritt hat, verfällt die halbe Nation in ei-

nen Fernsehrausch. Allerdings gibt es auch zahlreiche Video- und Computerspiele, die sich bandwurmartig über die Jahre hinweg als Serie fortgesetzt haben. Als Beispiel seien hier nur "Kings Quest" (bislang fünf Teile), "Ultima" (sechs Teile) oder "Super Mario" (sechs Teile) genannt. Wir haben uns einige der bekanntesten und beliebtesten Serienspiele herausgepickt und stellen Sie Euch auf den nächsten Seiten vor.

Ihr findet hier neben einer kurzen Beschreibung über die Spiele Daten über Titelanzahl, für welchen Computer es die jeweilige Serie gibt und eine Wertungsgrafik. Hier könnt Ihr die Entwicklung der einzelnen Folgen bewundern. Die Wertungen für Oldies, die nicht in der *POWER PLAY* getestet wurden, haben wir in einer heißen Konferenz nach heutigen Maßstäben neu festgelegt. Zum Schluß gibt's noch Kurioses zu den Themen: Serien, die besser eingestellt werden sollten; Serien, die sang- und klanglos verschwunden sind; Serien, von denen wir gern mehr gesehen hätten. mh

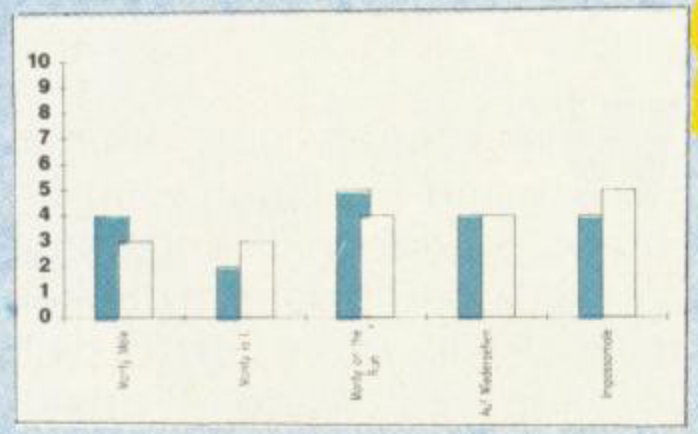


# MONTY

Ein saltoschlagender Maulwurf ist der Held dieser fünfteiligen Jump'n'Run-Spielserie. Peter Harrap, Programmierer des Softwareherstellers Gremlin Graphics, präsentierte 1984 mit "Wanted: Monty Mole" den ersehnten Ersatz für den damals schon in den Ruhestand getretenen Hüpfheroen Miner Willy. Monty ist ebenfalls ein Minenarbeiter; die Serie begann als Satire auf monatelange Bergarbeiterstreiks und löste aufgrund der Handlung heiße Diskussionen aus. Für die spielerische eigenständige C64-Version nahm damals übrigens Programmierstar Tony Crowther am Rechner Platz. In der Fortsetzung "Monty is innocent" spielte Monty nur eine Nebenrolle; der Spieler steuerte Sam Stoot, einen Freund des Maulwurfs, der diesen aus dem Gefängnis zu holen hatte. In "Monty on the Run" ist der Held wieder auf freiem Fuß und versucht, seinen Häschern über Hunderte von plattformgefüllten Bildschirmen zu entkommen. Mit "Auf Wiedersehen Monty" ließ Peter Harrap 1987 die Serie ausklingen

und gründete das 16-Bit-Programmiererteam Teque. Der Maulwurf hatte jedoch noch nicht ausgesiedet: 1990 piffen ihn Core Design zurück ins Softwaregeschäft. "Impossamole" heißt der 16-Bit-Monty, der im roten Heldenumhang sein bisher verrücktestes Abenteuer erlebt.

**Wanted. Monty Mole:** Spectrum, C64  
**Monty is innocent:** Spectrum  
**Monty on the Run:** Spectrum, C64, Schneider CPC  
**Auf Wiedersehen Monty:** Spectrum, C64, Schneider CPC  
**Impossamole:** Amiga, ST  
**Designer:** P. Harrap, T. Crowther, Core-Design



■ Spielspaß  
 □ Aufmachung

# PAC-MAN\*

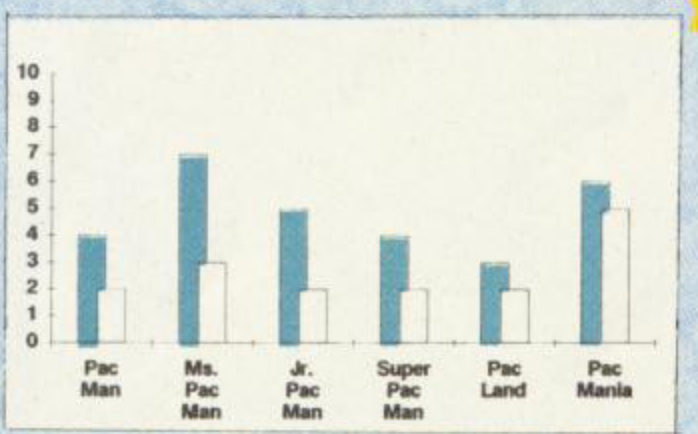
Wer 1981 auch nur entfernt mit Videospiele zu tun hatte, der kannte das Labyrinth von "Pac-Man" in- und auswendig. Die Fressorgien des gelben Nimmersatts samt Familie zählen zu den erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten. Damals war Pac-Man ungefähr so populär wie die Teenage Turtles heute.

Als Atari die Umsetzung für das VCS veröffentlichte, war das Modul in den USA schon nach wenigen Stunden landesweit vergriffen. Damals gab es fast so viele Pac-Man-Accessoires (von Uhren über Schultaschen bis hin zu Bleistiften und Kalendern) wie heutzutage für die Mario-Sippe zu haben sind.

Außerdem wurde in den USA eine eigene Pac-Man-Zeichentrickfilmserie gestartet. Die Pac-Man-Hysterie führte natürlich zu etlichen Nachfolgern, von denen "Pac Land" am weitesten abschweift und "Ms. Pac-Man" den Ruf als bestes Pac-Man-Spiel genießt. Die vorläufig letzte und nicht minder erfolgreiche Episode erschien 1987 und entführte die Grinsekugel in eine kunterbunte 3-D-Welt: "Pac-Mania" war geboren.

Die Pac-Man-Begeisterung hat sich bis heute nicht gelegt. Tengen veröffentlicht in den USA in wenigen Wochen Mega-Drive-Versionen von Ms. Pac-Man und Pac-Land. Dabei wurde besonders Ms. Pac-Man mit neuen Labyrinthen und einigen Zusatz-Features beglückt.

**Pac-Man:** alle Systeme,  
**Ms. Pac-Man:** fast alle Systeme,  
**Jr. Pac-Man:** Atari XL/XE/VCS,  
**Super Pac-Man:** Atari XL/XE,  
**Pac-Land:** C64, Amiga, ST, PC-Engine,  
**Pac-Mania:** C64, Amiga, ST, Master System.  
**Designer:** Alle Spiele wurden von Namcot/Atari entwickelt. Pac-Mania wurde von Grandlam für Computer und von Tecmagik fürs Master System umgesetzt.

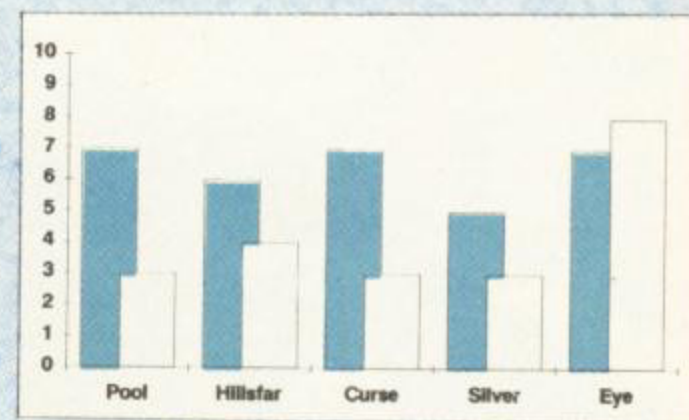


■ Spielspaß  
 □ Aufmachung

# FORGOTTEN REALMS

Die "Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe ist längst zum Klassiker unter den Rollenspielen avanciert. Dem kalifornischen Softwarehaus SSI ist es zu verdanken, daß sich auch Computerspieler in den umfangreichen Fantasy-Landschaften tummeln dürfen. Spätestens seit "Pool of Radiance" kennen wir uns in dem "Forgotten Realms"-Szenario aus. Wir haben als Krieger und Magier gelitten, als Priester und Dieb die härtesten Schlachten geschlagen. Wir wurden verzaubert, betrogen, von den Bösen gehaßt und den Guten geliebt.

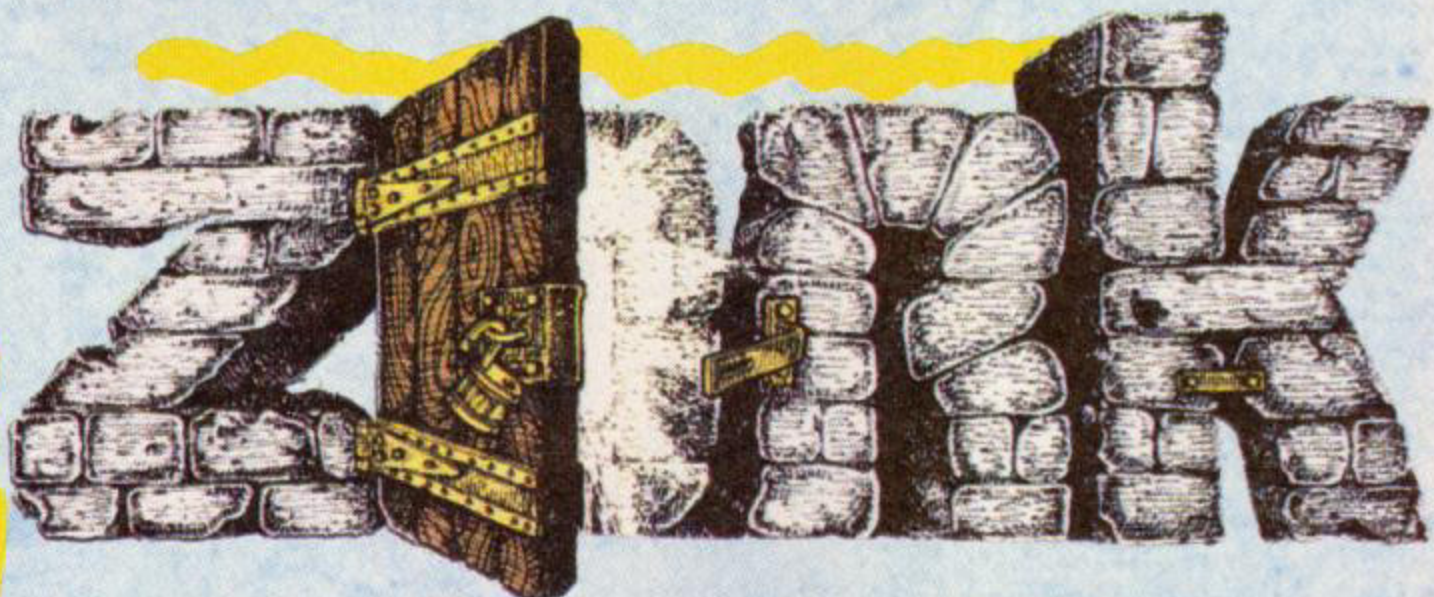
Wenige Rollenspielsysteme haben so ein prächtiges Eigenleben entwickelt und über die Jahre ihren hohen Standard gehalten. Das taktisch ausgereifte Kampfsystem, unzählige Zaubersprüche und gehaltvolle Geschichten lassen keine Wünsche offen. Mit "Eye of the Beholder" ging SSI einen Schritt weiter: Jetzt dürfen wir uns in Echtzeit durch grafisch prächtige 3-D-Dungeons schlagen. Das zweite große Szenariumsystem, das von SSI umgesetzt wurde, ist die "Dragonlance"-Serie. Hier sind bisher zwei Rollenspiele für den Computer erschienen. In "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn"



■ Spielspaß  
 □ Aufmachung

**Pool of Radiance:** MS-DOS, Amiga, ST, C64  
**Hillsfar:** MS-DOS, Amiga, ST, C64  
**Curse of the Azure Bonds:** MS-DOS, Amiga, ST, C64  
**Secret of the Silver Blades:** MS-DOS, Amiga (in Vorb.), C64  
**Eye of the Beholder:** MS-DOS, Amiga  
**Designer:** SSI-Team

geht Ihr auf die Suche nach der verschollenen Drachenlanze. "Heroes of the Lance" und "Dragons of Flame" sind zwei Actionspiele, "War of the Lance" ein Icon-Strategiespiel und "Dragonstrike" ein witziger Drachenflugsimulator.

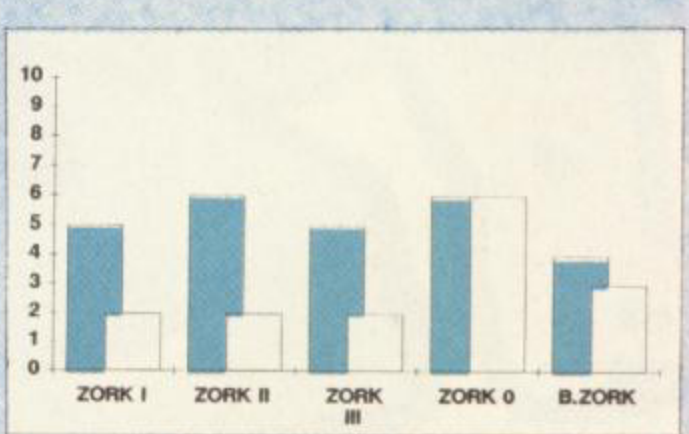


Mehr zum Zeitvertreib schrieben Dave Lebling und Marc Blanc 1980 ein "Dungeon"-Spiel für die Mainframe-Anlage ihrer Uni. Es fand derart großen Anklang, daß der Dekan es prompt löschen ließ — was fast zu einer Studentenrevolte geführt hätte. Also gründeten Marc und David Infocom, schnitten das Spiel in drei Teile und verkauften es unter dem Namen "Zork I bis III" — mit gigantischem Erfolg.

Zork wurde oft kopiert, doch nie erreicht. Technisch waren die Infocom-Adventures allen voraus, der Parser kann nach einem Jahrzehnt noch mithalten. Läßt sich "Zork I" noch relativ leicht lösen, wird's in "Zork II" und "Zork III" erheblich kniffliger. Doch das tat dem Ruhm keinen Abbruch; Tausende Zork-Freaks schlugen sich begeistert die Nächte um die Ohren. 1987 folgte ein schwächeres Werk namens "Beyond Zork" von Brian Moriarty, ein Jahr später kam Steven Meretzky mit dem erfreulichen Grafik-Adventure "Zork Zero" heraus. Die ersten drei Teile werden in Kürze wieder erscheinen; wahrschein-

lich die letzte Gelegenheit, sich diese Klassiker zu besorgen.

**Hersteller:** Infocom  
**Zork I:** Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac  
**Zork II:** Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac  
**Zork III:** Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac  
**Beyond Zork:** ST, Amiga, MS-DOS  
**Zork Zero:** Amiga, MS-DOS  
**Designer:** David Lebling, Marc Blanc, Brian Moriarty, Steven Meretzky



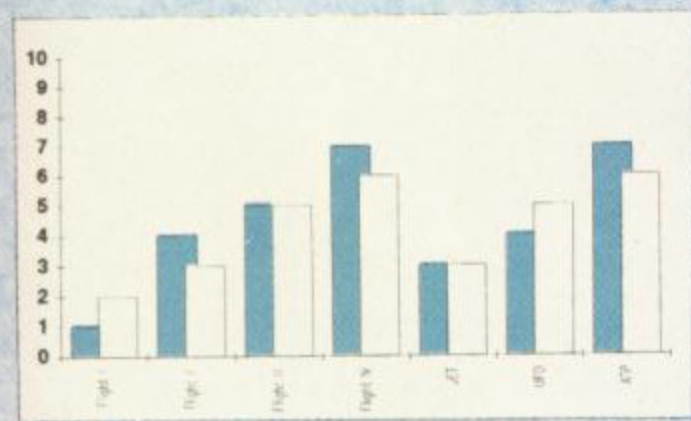
■ Spielspaß  
 □ Aufmachung

# Microsoft Flight Simulator

Vom Serienfieber werden selbst Flugsimulationen nicht verschont. Allerdings konnte sich nur ein Spiel dieses Genres über fast zehn Jahre behaupten und brachte es auf insgesamt sieben Teile sowie einen Berg Zusatzdisketten: der berühmte "Flight Simulator" von Sublogic.

War der erste Teil noch aufs Wesentlichste beschränkt (Magergrafiken, we-

nig Auswahl an Fliegern), so bietet die neuste Version 4.0 VGA-Grafiken, eine vielfältige Flugzeugauswahl und dank 50 Szenariodisketten mit Flughäfen aller Welt digitalen Flugspaß rund um den Erdball. Wer damit nicht auskommt, kann auf den Kampfflugsimulator "Jet", das futuristische Untertassenspiel "Ufo" oder das Jumboprogramm "Air Transport Pilot" zurückgreifen. *mh*



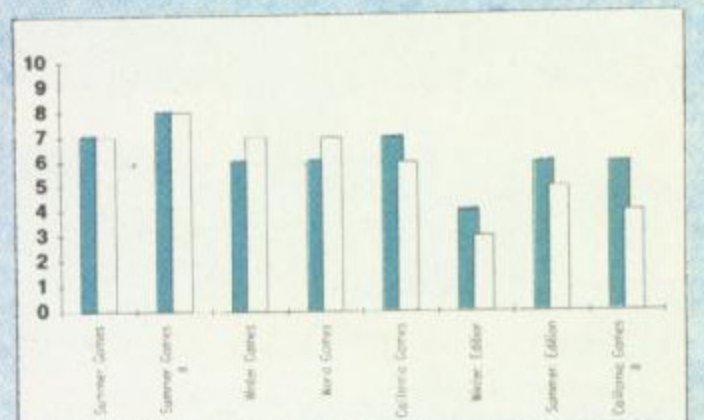
■ Spieldaß  
□ Aufmachung

**Flightsimulator I:** MS-DOS  
**Flightsimulator II:** MS-DOS, C64, Amiga, ST  
**Flightsimulator III:** MS-DOS  
**Flightsimulator IV:** MS-DOS  
**Jet:** MS-DOS, C64, Amiga, ST  
**Ufo:** MS-DOS  
**Air Transport Pilot:** MS-DOS  
**Designer:** Sublogic Entwicklungsteam

# CALIFORNIA GAMES II

Als Activision 1980 die Spielewelt mit dem Joystick-Killer "Decathlon" wachrüttelte, startete Epyx kurze Zeit später ihre legendäre Sportspielserie. Anders als beim Videospieldorbild (Decathlon erschien zuerst für das Atari VCS 2600), standen bei den "Games"-Spielen nicht die Muskeln des Spielers, sondern seine Geschicklichkeit im Mittelpunkt. "Summer Games" war eines der ersten professionellen Computerspiele, die nicht im Alleingang programmiert wurden, sondern in einem Team aus sechs oder sieben Personen entstanden. Neben dem Spieldaß sorgten vor allem die grandiosen Grafiken für Aufsehen. Die Animationen der Wettkämpfer waren für die damalige Zeit absolut sensationell und halten sogar heutigen Anforderungen stand: Michael Kosaka begründete hier seinen Ruhm. Im Lauf der Zeit wechselte das Programmiererteam, und die Qualität litt darunter deutlich. Mit dem Erscheinen von "The Games: Winter Edition" war die Luft dann endgültig raus. "California Games II", das erst vor kurzem erschien, ist leider nur noch ein knapp überdurchschnittliches Sportspiel: Die Faszination ist weg. *mg*

**Summer Games:** C64, Amiga, ST, Master System,  
**Summer Games II:** C64, Amiga, ST,  
**Winter Games:** C64, Amiga, ST,  
**World Games:** C64, Amiga, ST, Master System,  
**California Games:** C64, Amiga, ST, MS-DOS, Master System, NES, Lynx,  
**The Games: Winter Edition:** Amiga, ST, MS-DOS,  
**The Games: Summer Edition:** Amiga, ST, MS-DOS,  
**California Games II:** MS-DOS.  
**Designer:** Epyx

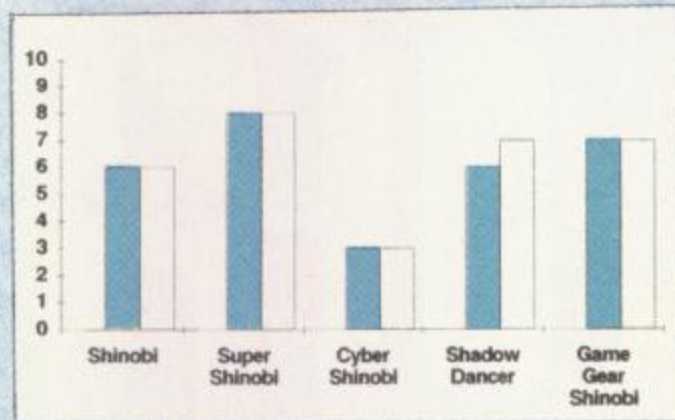


■ Spieldaß  
□ Aufmachung



# SHINOBI

Segas "Shinobi" tauchte 1986, in der Hochzeit der Karate- und Kung-Fu-Prügelautomaten, in den Spielhallen auf. Actionspieler liebten die Mischung aus ausgefülltem Jump'n'Run und mörderischem Handkantengeprügel und krönten Shinobi mit vielen Markstücken zum Spielhallenklassiker. Nach der gleichnamigen, technisch und spielerisch gelungenen Umsetzung für das Master System, folgte 1989 "Super Shinobi" (für den europäischen Markt in "Revenge of Shinobi" umgetauft) für das Mega Drive. Super Shinobi ist in jeder Beziehung grandios (und wurde uns zu einem Spiel des Jahres 1990 gewählt), umso enttäuschender war die Rückkehr des Kampfsporthelden auf das Master System als "Cyber Shinobi". Dieser Tiefpunkt der Serie konnte die Karriere des stets vermommt auftretenden Helden je-



■ Spieldaß  
□ Aufmachung

doch nicht beenden. Mit "Shadow Dancer" (in Deutschland auch als "The Secret of Shinobi" bekannt), dem zweiten Shinobi-Spiel für das Mega Drive kam zum Jahreswechsel noch einmal ein gutes Actionspiel auf den Markt. Mit dem gleichnamigen Sega-Automaten hat dieser Teil der Serie spielerisch nur wenig zu tun. Dafür hielt sich das englische Softwarehaus U.S. Gold bei der Umsetzung auf alle gängigen Heimcomputersystemen (Amiga, ST und C64) präzise an die Vorlage. Wenig später feierte Shinobi auf dem Handheld-Videospiel Game Gear eine gelungene Premiere. Der Game-Gear-Shinobi überzeugt und läßt auf weitere Teile der Serie hoffen. *wi*

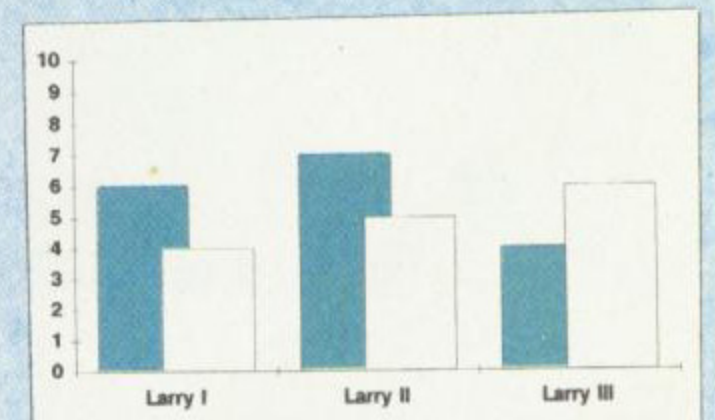
**Shinobi:** Master System  
**Super Shinobi:** Mega Drive  
**Cyber Shinobi:** Master System  
**Shadow Dancer:** Mega Drive, Amiga, ST, C64  
**Game Gear Shinobi:** Game Gear  
**Designer:** Sega-Entwicklungsteam

# Leisure Suit Larry

Larry Laffer ist selbst "ernsthaften" Computeranwendern bekannt: Es wird wohl keinen Büro-PC geben, in dem er nicht schon unterwegs gewesen wäre. Kein Wunder, Larry ist auf der Suche nach dem Partner fürs Leben. Genau wie wir tritt er dabei in jedes aufgestellte Fettnäpfchen, erlebt eine Katastrophe nach der anderen und gelangt nur nach zahlreichen Peinlichkeiten ans Ziel seiner Träume. Designer Al Lowe, vormals Jazzmusiker, gelang mit Larry Laffer der große Wurf. Kein Wunder, daß er nicht von seiner Computerfigur loskommt: Er arbeitet bereits an einem vierten Teil. Dann dürfen wir Larry wieder, mittels Tastatur und Texteingaben, durch allerlei erotische Abenteuer steuern. Über die Stärken und Schwächen der drei Teile werden in der Fangemeinde heiße Diskussionen geführt: Während Teil eins und zwei die witzigeren Puzzle bieten,

überzeugt das dritte Abenteuer durch bessere Grafiken. Man darf auf den vierten Teil gespannt sein. *vw*

**Leisure Suit Larry I:** MS-DOS, Amiga, ST  
**Leisure Suit Larry II:** MS-DOS, Amiga, ST  
**Leisure Suit Larry III:** MS-DOS, Amiga, ST  
**Programmierer:** Al Lowe



■ Spieldaß  
□ Aufmachung



Der Serienkönig Sierra schlägt mit der "King's Quest"-Reihe alle Verkaufsrekorde. Seit 1984 durchstreifen Serienheld König Graham oder Töchterlein Rosella hartnäckig digitale Wälder und Wiesen. Märchen und Fabeln werden mit sachtem Humor zu einem schmackhaften Brei angerührt: Die Heinzelmännchen sind nicht weit, Feen und Hexen machen dem

Spieler das Leben schwer, und sogar der Froschkönig darf sich bei Rosella versuchen. Grafisch waren in den ersten drei Teilen ("Quest for Glory", "Romancing the Throne", "To Heir is Human") wenig los, dafür stimmte die Adventure-Mischung. Der vierte Teil namens "The Perils of Rosella" ist spielerisch der beste; bei Nummer fünf läßt sich trotz imposanter Bilder der Umfang und die Güteklasse der Puzzles bekräfteln. Der erste Teil wurde vor kurzem für PCs frisch aufgelegt. *al*

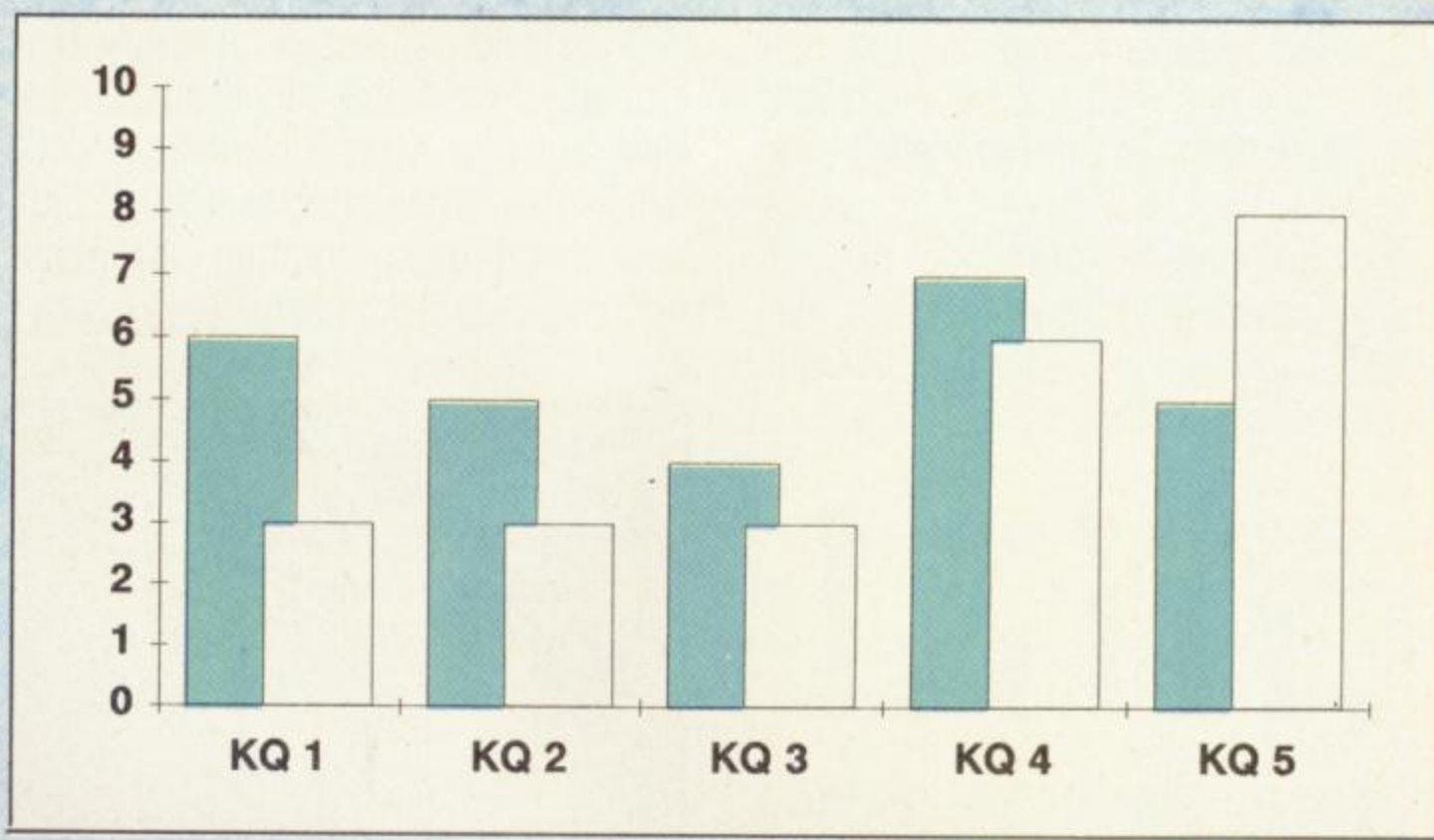
Hersteller: Sierra  
**King's Quest I:** Apple II, Amiga, ST, C 64, MS-DOS, Mac, Master System  
**King's Quest II:** Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS  
**King's Quest III:** Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS  
**King's Quest IV:** Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS  
**King's Quest V:** MS-DOS  
 Designer: Roberta Williams



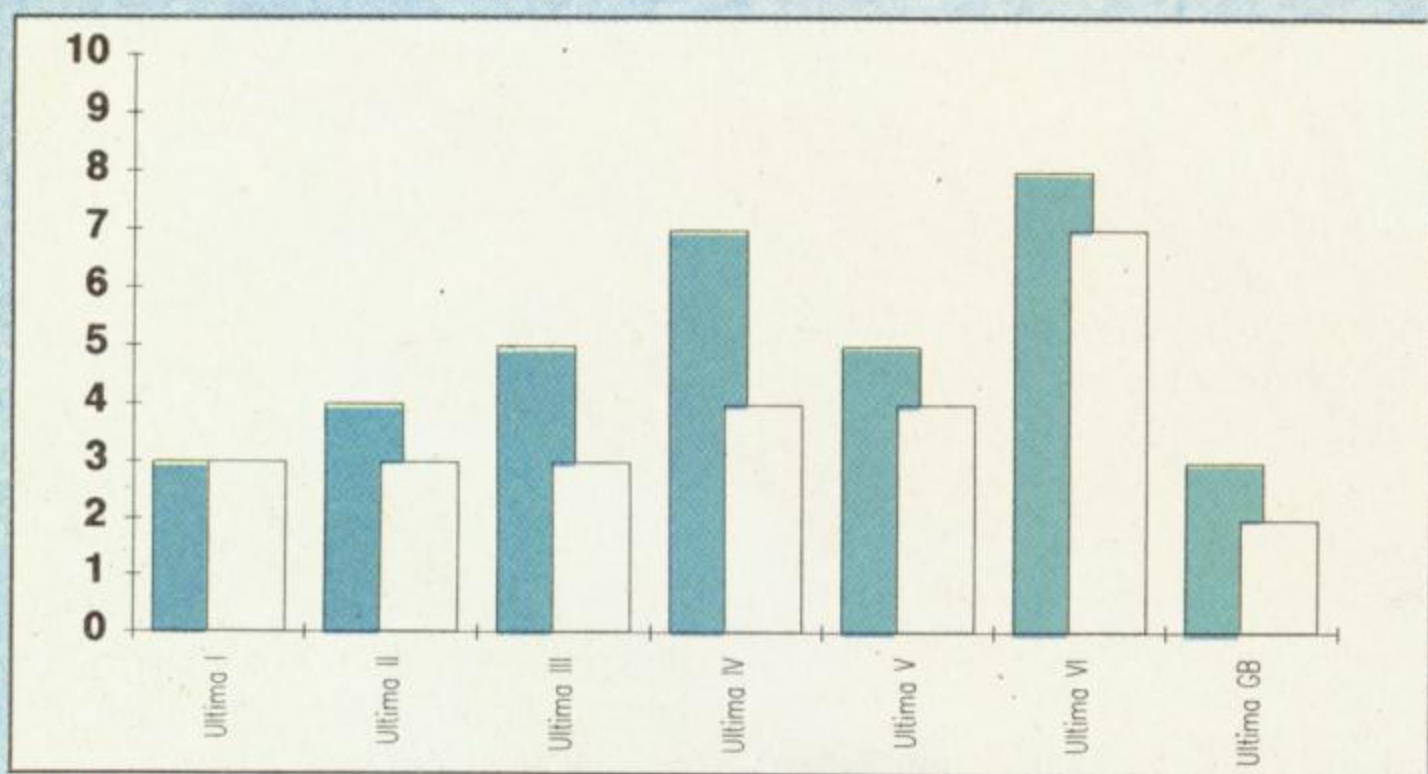
Zugreifen: "Kings Quest I bis III" gibt's jetzt als preiswerten "Prinzenpack"



Tolle Grafik, wenig Spiel: "King's Quest V"



■ Spielspaß □ Aufmachung



■ Spielspaß □ Aufmachung

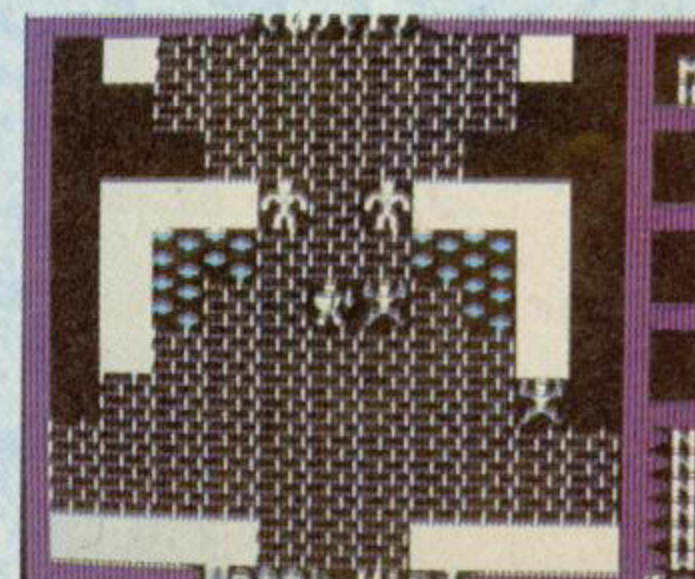


Die Zeit vergeht: Britannia in schönster VGA-Pracht

# Ultima®

Elf Jahre ist es her, daß eine der beliebtesten (und langlebigsten) Rollenspielerien der Computergeschichte das Licht eines Bildschirms erblickte. Mittlerweile sind sechs Teile erschienen (ein siebter folgt noch dieses Jahr). Allen Spielen gemeinsam ist das Fantasyland Britannia (wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt), das von einer handfesten Katastrophe in die nächste schlingert. Die ersten drei Folgen (gibt's übrigens im günstigen Dreierpack) boten das übliche "Die Guten verhauen die Bösen"-Szenario. In den weiteren Teilen machte das Spiel eine rapide Wendung. Statt immer den Bösen zu vertrimmen, gab es vielschichtigere Aufgaben für die Rollenspielhelden. Da mußte unter Einhaltung bestimmter Tugenden ein Buch gefunden werden (Ultima IV), und eine böse Rasse entpuppte sich als freundlich (Ultima VI). Auch grafisch wurde eine Wandlung deutlich. War in den ersten Spielen simple Strichgrafik das höchste der Gefühle, gibt's nun VGA-Pracht und Musikkarten-Sound. *mh*

**Ultima I:** MS-DOS, C64  
**Ultima II:** MS-DOS, C64  
**Ultima III:** MS-DOS, C64, NES, Game Boy (Spezialszenario)  
**Ultima IV:** MS-DOS, C64, Amiga, ST, NES, Master System  
**Ultima V:** MS-DOS, C64, Amiga, ST  
**Ultima VI:** MS-DOS, C64  
 Designer: Richard Garriott, besser unter dem Pseudonym "Lord British" bekannt



So fing alles an: Ultima 1



# SUPER MARIO BROS.

Als Nintendo 1983 "Mario Bros." veröffentlichte, glaubte wohl keiner daran, daß die Mario-Sippe zehn Jahre später eine derartige Popularität genießen würde. Nach der ersten Spielepisode war das auch noch nicht abzusehen. Mario Bros. entpuppte sich als guter, relativ erfolgreicher Geschicklichkeitstest, konnte aber keinen durchschlagenden Erfolg verzeichnen. Erst mit dem Erscheinen des Geniestreichs "Super Mario Bros." etablierte sich die Serie als Superseller.

Während die Fortsetzung "Super Mario Bros. 2" die Qualitäten des Vorgängers nicht erreichte, gelang Nintendo mit dem dritten Teil der absolute Durchbruch. Seit der Veröffentlichung in den USA 1989 kann sich dort keiner der Mario-Mania entziehen.

Nintendo hat die Popularität der Serie erfolgreich dafür genutzt, neue Konsolen einzuführen. Zum Start des Game Boys wurde "Super Mario Land" vorgestellt, zur Markteinführung des Super Famicoms lag "Super Mario World" vor. Fortsetzung folgt. Für den Game Boy gibt es mittlerweile auch das Knobel- und Geschicklichkeitsmodul "Dr. Mario" das jedoch eher an Tetris, als an die Mario-Jump'n'Runs erinnert. *mg*

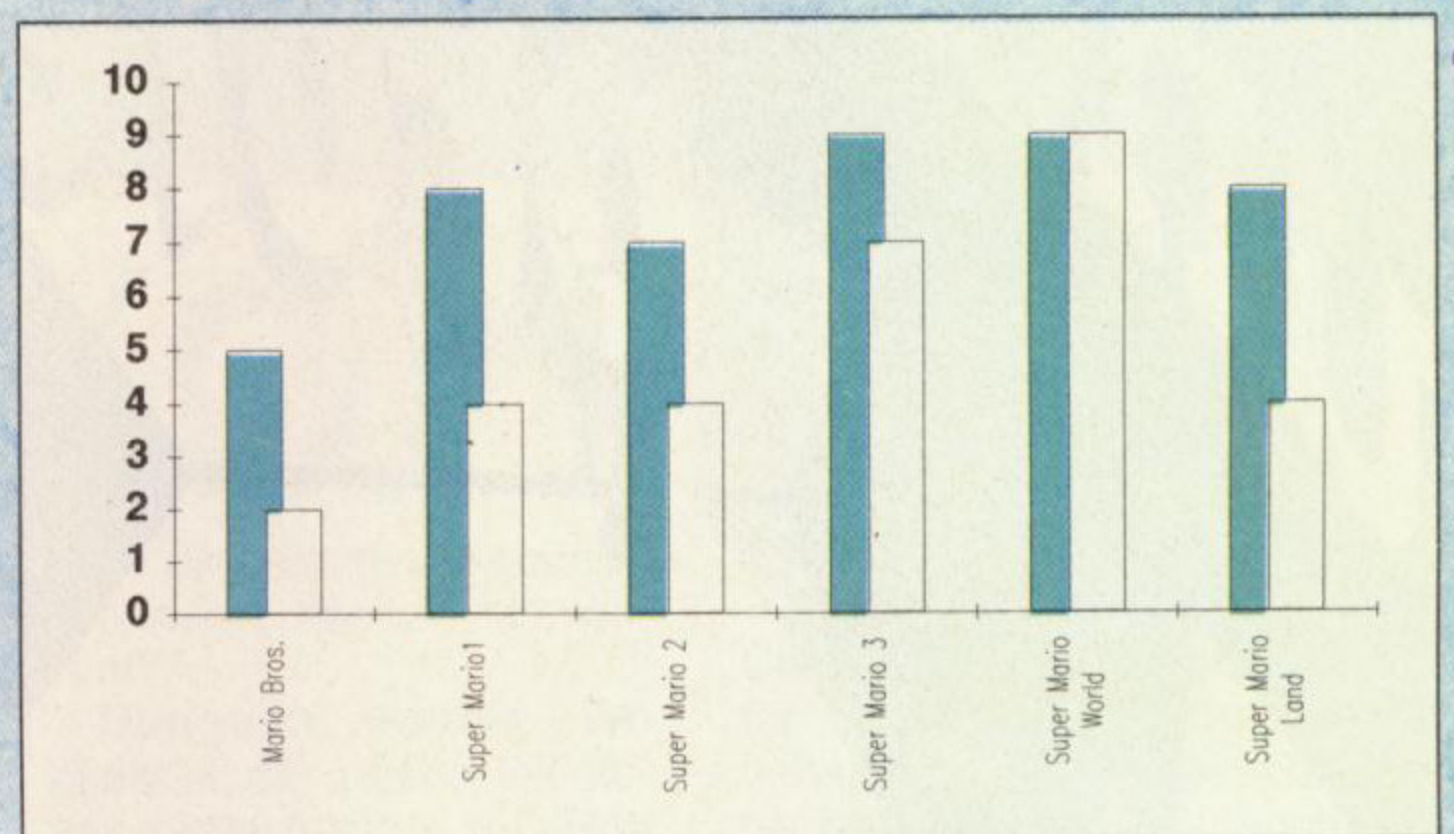


Wer kennt's noch: Urahn "Mario Bros."

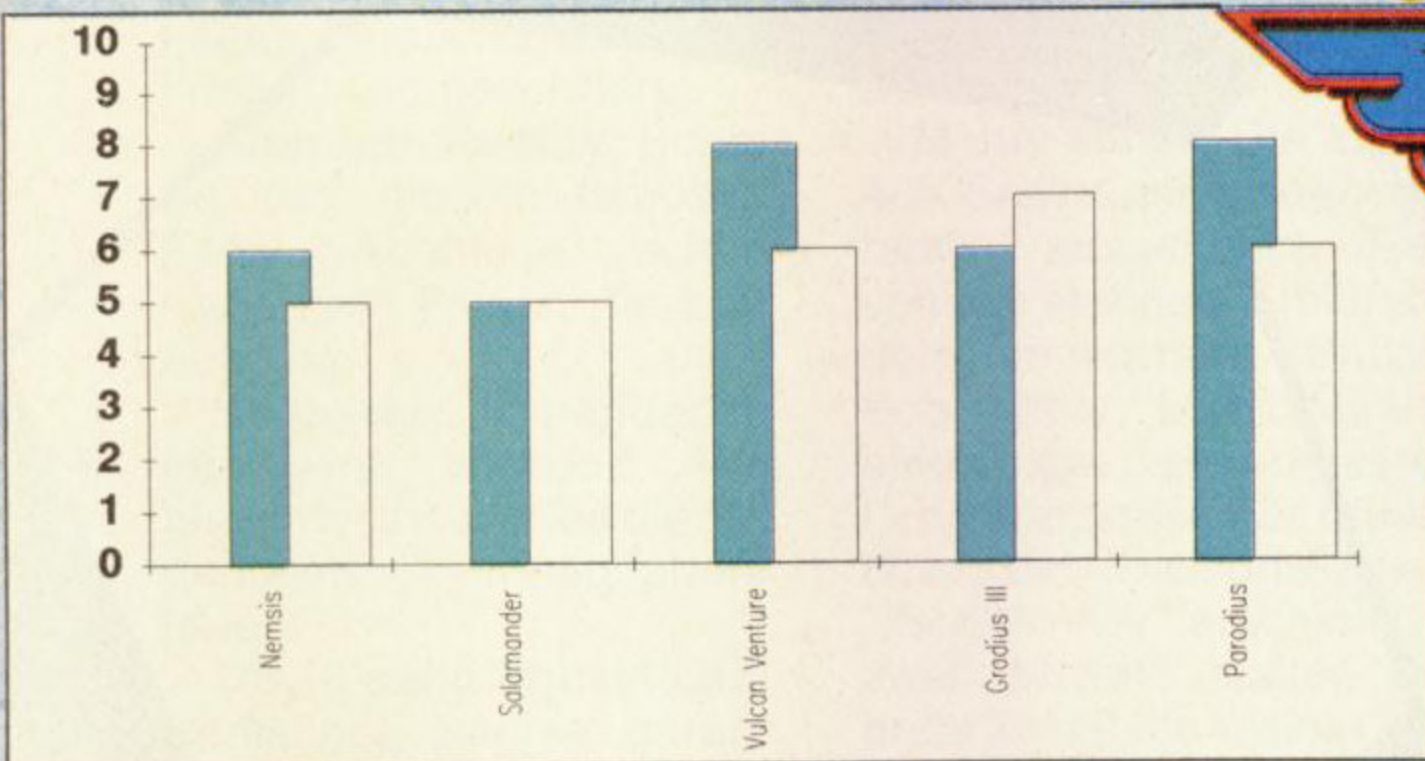
**Mario Bros.:** C 64, Atari XL/XE/2600/7800, NES  
**Super Mario Bros. 1:** NES  
**Super Mario Bros. 2:** NES  
**Super Mario Bros. 3:** NES  
**Super Mario Land:** Game Boy  
**Super Mario World:** Super Famicom  
**Designer:** Nintendo-Entwicklungssystem



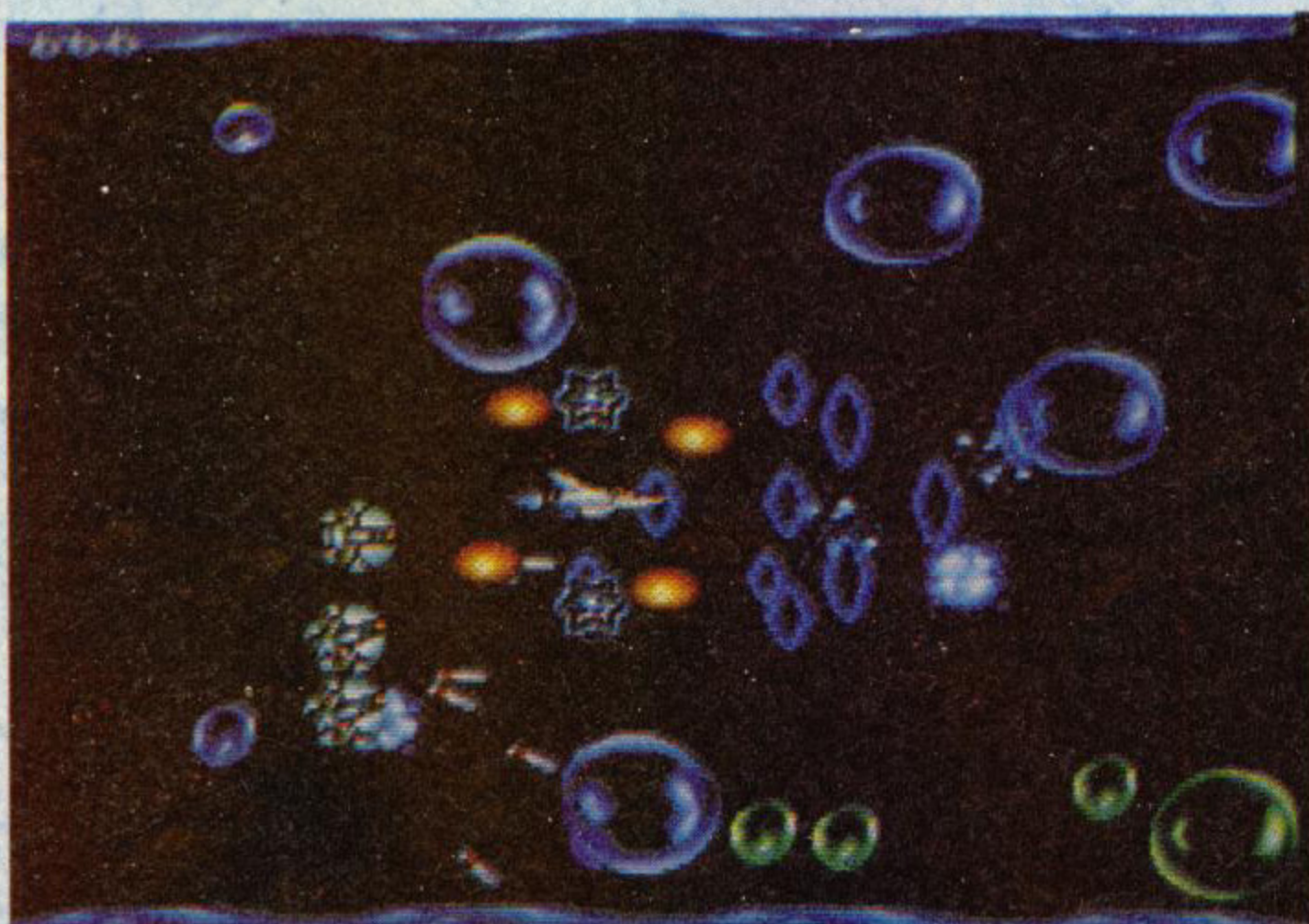
Super Mario World bietet exzellente Grafik



■ Spielspaß □ Aufmachung



■ Spielspaß □ Aufmachung



Gradius anno 1991 auf dem Super Famicom

# GRADIUS

Ehre, wem Ehre gebührt: Konamis "Gradius"-Saga, der Urvater aller Extrawaffen-Schießspiele, ist nicht nur die langlebigste Ballerserie der Welt, sondern auch die innovativste, technisch hochwertigste und (deshalb) beliebteste. Mit dem "Nemesis"-Automaten begann 1985 die horizontal scrollende Monumentalballerei, die mittlerweile die Besitzer nahezu aller Video- und Computerspielsysteme in ihren Bann zog: Den Anfang machten Versionen für den japanischen Heimcomputerstandard MSX, die unter Kenner bis heute als die besten gelten. 1988 zog dann Imagine mit einer gelungenen C-64-Version des Nachfolgers "Salamander" nach, während in der Spielhalle bereits der dritte Teil "Vulcan Venture" bespielt wurde. Neben dem NES wurde auch der Konsolenwinzling Game Boy von den fleißigen Konami-Entwicklern (die für alle Modulversionen zuständig sind) mit der nahrhaften Actionkost versorgt: Ein exzellentes Nemesis in Schwarzweiß erschien 1989, den bislang letzten Teil der Serie, die Klamaukballerei "Parodius", testen wir in der Game-Boy-Version in dieser Ausgabe. Für 16-Bit-Computer gibt es bisher nur einen Teil des Zyklus.



So begeisterte Salamander vor 5 Jahren die Videospiele

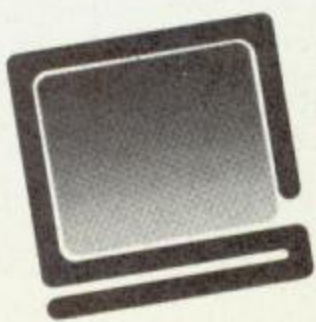
Die aus mehreren Teilen zusammenge-mixte Automatenumsetzung "Gradius III" erschien als einer der ersten Titel für Nintendos Super Famicom. Das serientypische Sprite-Ruckeln findet sich auch in dieser Version. *wi*

**Nemesis:** Game Boy, NES, C64  
**Salamander:** NES, C64  
**Vulcan Venture:** NES  
**Gradius III:** Super Famicom  
**Parodius:** NES, Game Boy  
**Designer:** Konami-Entwicklungsteam

**ER KOMMT!**

**Bundesliga Manager  
professioneller**

Mehr  
dazu  
in der  
nächsten  
Ausgabe



**SOFTWARE 2000**

Händlernachweis von:

Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 0 45 22 / 13 79

Hier findet Ihr die persönlichen Lieblingsserien der Redaktion, die wir gerne weitergeführt sehen würden ("Wann gibt's endlich den dritten Teil von Jumpman?"), die Abscheulichkeiten der Serienwelt ("Ogottogottogott! Noch'n Emmanuelle-Spiel"), Serien, die in Europa bzw. in Deutschland nicht erschienen sind ("Hat einer mein japanisches Wörterbuch für Final Fantasy V gesehen?") und ein paar Serien, die leider keinen Platz mehr gefunden haben ("Wenn Zelda nicht reinkommt, gibt's ein Unglück!"). Wir sind gespannt, ob Eure Vorlieben und Abneigungen ähnlich gelagert sind? mh

## WAS GIBT ES NOCH?

- **The Legend of Zelda:** Zwei der besten Action-Adventures aller Zeiten werden glücklicherweise in Kürze mit dem dritten Teil auf dem Super Famicom ergänzt.
- **Fantasy Zone:** Zwei prima Ballerspiele, ein mittelprächtiger "Pac-Man"-Verschnitt.
- **Alex Kidd:** Nach zwei Durchhängern knüpft der vierte Teil an die Klasse der ersten Episode an.
- **Boulder Dash:** Nach vier tollen Episoden ohne Neuheiten war der Pep weg:

Raum für Verbesserungen ist allerdings noch genügend da.

- **Final Fantasy 1-5:** Japanische und amerikanische NES-Konsolenkrieger schleichen sich schon durch den fünften Teil dieses fulminanten Rollenspiels — wir können nur tatenlos zusehen. Einzige Ausnahme: das Game-Boy-Szenario "Final Fantasy Legend".
- **Wizardry:** Seit zehn Jahren gibt es die Wizardry-Rollenspielserie. In Deutschland bislang nur

eingeweihten Freaks bekannt, kommen nun die ersten fünf Teile endlich hierzulande auf den Ladentisch (PC und C64 von Rushware).

- **Seiddab Trilogy:** Auf Steve Turner war schon immer Verlaß: Für das englische Softwarehaus Hewson beendete er bereits 1983 diese 3-D-Actionspielserie. Ende 1985 schob Steve dann sogar noch einen völlig neugestalteten vierten Teil hinterher. "Astroclone" erschien jedoch nur für den Sinclair Spectrum.

## MEHR DAVON

- **Lode Runner:** Nach dem ebenso innovativen wie fantastischen dritten Teil mit 3-D-Touch hätten wir uns liebend gerne eine Fortsetzung gewünscht.
- **Jumpman:** Die pixelgroßen Hüpfabenteuer mit den ausgefallenen Level-Ideen haben förmlich nach einer Fortsetzung geschrien.
- **Alternate Reality:** Schade, daß diesem famosen Fantasy-Abenteuer schon nach zwei Folgen die Luft ausging.
- **Spelunker:** Durchdacht, intelligent, packend: Wo bleibt der zweite Teil dieses genialen Untertageabenteuers?
- **David's Midnight Magic:** Schlaflose Nächte garantiert: Flipper-Fans auf der ganzen Welt sehnen sich nach der Fortsetzung des nach wie vor besten Bildschirm-Flippers.
- **Spindizzy:** Dank dem brillanten Spindizzy Worlds wird sich der Kreisel hoffentlich noch ein weiteres Mal drehen.
- **Vanguard:** Für damalige Verhältnisse ein grandioses Ballerspiel, dem nicht mal Umsetzungen für Computer und Videospieleysteme gegönnt waren (Ausnahme: Versionen für Atari XE/XL und VCS 2600).
- **Midnight Trilogy:** Die ersten beiden Folgen ("Lords of Midnight" und "Doom-

dark's Revenge") dieser fantastischen Strategiepielserie waren ein grandioser Erfolg. Mit dem seit 1985 angekündigten und von Presse und Fanscharren mit Ungeduld erwarteten dritten Teil ("Eye of the Moon") lies sich Autor Mike Singleton jedoch bis heute Zeit.

- **Manic Miner:** Die ersten 48K-Spectrums waren gerade ausgeliefert, da schrieb Matthew Smith mit dem englischen "Bounty Bob"-Vetter "Manic Miner" eines der bekanntesten Computerspiele der frühen 80er Jahre. Die Fortsetzung "Jet Set Willy" erschien gut zwölf Monate später, der dritte Teil (sollte "Miner Willy and the Taxman" o.ä. heißen) leider nie. Auch Starprogrammierer Smith war auf einmal spurlos verschwunden...
- **Siege of Earth Trilogy** Schon die grafisch brillante "Tir Na Nog/Dun Darach"-Serie des englischen Softwarehauses Gargoyle Games mußte ohne einen dritten Teil auskommen; für die SF-Serie "Siege on Earth" schrieben die nachlässigen Programmierer dann überhaupt nur noch einen ersten Teil, "Marsport".
- **Miner 2049er:** Superstar Bounty Bob mußte leider nach dem famosen zweiten

Teil die Bergwerksminen verlassen. Warum nur, warum?

- **Dungeon Master:** Wo bleibt er, der zweite Teil dieses fantastischen 3-D-Rollenspiels? "Chaos strikes back" war zwar gut, brachte aber nichts aufregend Neues.
- **Populous:** Der Nachfolger "Powermonger" konnte die richtigen Populisten nicht ganz befriedigen. Hoffentlich dürfen wir bald wieder unsere Gegner einsumpfen.
- **Spellcasting 101/Sorcerer get all the Girls:** Infocom ist inzwischen Softwaregeschichte, aber Steve Meretzky ist weiterhin aktiv. Sorcerer war ein gelungenes Beispiel für seinen irrwitzigen Humor. Weiter so!
- **Might & Magic:** Nach dem etwas müden Start des ersten Teiles dieses Rollenspiels sorgten der zweite Teil und die gerade angekündigte dritte Folge für Begeisterung. Hoffentlich folgen noch ein paar mehr Programme aus der Macht & Magie-Saga.
- **Elite:** Seit Jahren ein Klassiker, der nach einer "echten" Fortsetzung schreit. Viele haben zwar versucht, eine Pseudofolge zu basteln, aber keinem ist es bisher gelungen. Wann hat David Braben endlich ein Einsehen mit uns?

- **Sim City:** Zwar gibt's mittlerweile "Sim Earth", aber wir können von den gigantischen Bastelbögen nicht genug bekommen. Als nächstes wäre dann wohl "Sim Universe" dran.

• **TV-Sports:** Leider ging Cinemaware den Bach runter. Schade, denn von der beliebten "TV-Sports"-Serie hätten wir gerne noch ein paar Folgen gesehen.

- **R-Type:** Zwei Teile um das Satelliten bewehrte Raumschiff mit der Typenbezeichnung R9 sind nicht genug. Satelliten aller Actionspiele vereinigt Euch zum Protest und laßt Irem einen weiteren Actionknüller mit R9 plus Begleiter programmieren.

• **Phantasy Star:** Leider gibt es hierzulande momentan nur die ersten beiden Folgen dieses Mammutrollenspiels für das Master System (Teil eins) und das Mega Drive (Teil zwei). Gebannt harren wir weiterer Folgen.

• **Temple of Apshai:** Vor ein paar Jahren mickerlich im Softwaresumpf versickert, hoffen wir auf ein Einsehen und weitere Teile dieses Minimalrollenspiels.

• **Jetman:** Die ersten Folgen machten den Spectrum zur Spielkonsole, der dritte Teil "Solar Jetman" fordert nun auch die NES-Besitzer. Rare, wann gibt's mehr?

• **Wonderboy:** Eine neue und noch aufregendere Folge um den Ritter in der fesschen Babywindel wäre zu begrüßen.

# Österreich • Innsbruck • Wien

## MS-DOS

Bane of the Cosmic Forge	968,-
Megatraveller I	798,-
Warlords	748,-
3D Construction Kit & Video	1.258,-
Mario Andretti	748,-
Wing Commander Missions II	398,-
Death Knights of Krynn	748,-
Links Golf Bay Hill Club	398,-
Red Baron	898,-
Loom eg.	298,-
Spell Casting 101	598,-

## AMIGA

Bane of the Cosmic Forge	898,-
3D Construction Kit & Video	1.258,-
Eye of Beholder	748,-
Railroad Tycoon	798,-
Megatraveller I	668,-
Traders	668,-
Das Boot	748,-
Powermonger	498,-
Secret of Monkey Island	598,-
Lemmings	398,-

5% für ECS-Clubmitglieder  
über 350 Titel lagernd



## FUNWARE GmbH

Ladengeschäfte:  
in der Zone, Andechsstraße 85  
A-6020 Innsbruck, Fax 0512/49 51 15  
Telefon 0512/49 26 26

Hütteldorferstraße 122  
A-1140 Wien  
Telefon 0222/982 14 40

Versand und Händlerbestellungen  
aus Innsbruck

Versand gegen S 50,- bei Nachnahme oder S 38,- bei Vorkasse  
Volle Garantie auf Software und Geräte  
Wenn möglich deutsche Anleitung und Bildschirmtexte  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
Teilweise japanische Importgeräte ohne Postgenehmigung

## SEGA MEGA DRIVE 2.790,-

Arnold Palmer Golf AV  
Dick Tracy AV  
Gynoug  
Tiger Heli  
Wardener  
Zero Wings  
Fire Mustang  
Sonic the Hedgehog

## PC ENGINE 2.790,-

Legend of Hero Tonma  
Adventure Island (Dragons Curse)  
Bonze Adventure  
Parasol Stars

## GAME BOY SET 1.290,-

Bubble Bobble AV  
Gremlins II AV  
R-Type AV  
Parodius  
Chessmaster 2000 AV  
Nobunaga's Ambition AV  
Snowbros. (Bubble Bobble III)  
F1 Race & 4-Player Adapt. DV  
Bomber Boy

## SUPER FAMICOM a.A.

# Das Fachgeschäft für Video- und Computerspiele

## GNADENLOS GmbH — Video- u. Computerspiele

der Superversand mit den absoluten Tiefpreisen

01 61-28 30 778

Jetzt auch NES, NEO GEO, MS-DOS, AMIGA

### SEGA MEGA

Euroadapter	25,90
Airwolf	59,90
Aleste	69,90
Alien Storm	79,90
Altered Beast	33,90
Batman	79,90
Bonanza Bros.	69,90
Dangerous Seed	59,90
Darius II	69,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Fastest One	89,90
Fire Mustang	89,90
Gaiars	49,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
James Pond	75,90
Outrun	79,90
Magical Hat	49,90
Marble Land	89,90
Mickey Mouse	45,90
Raiden	99,90
Ringside Angels	59,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic Hedgehog	95,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Wonderboy 3	45,90
Wrestlewar	79,90
Zero Wings	99,90

### GAMEBOY

Afterburst	40,90
Batman	49,90
Beach Volley	52,90
Blodia	29,90
Bomberboy	49,90
Boxxle	49,90
Castilian	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Final Reverse	45,90
Ikari	52,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	53,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	53,90
Parodius	54,90
R-Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Snow Bros.	53,90
Soccer	53,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

### GAMEGEAR

Columns	45,90
Berlin Wall	49,90
Devilish	49,90
G - Loc	49,90
Golf	47,90
Head Buster	49,90
Monaco GP	49,90
Outrun	55,90
Pengo	45,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	49,90
Skweek	49,90
Wonderboy	49,90

### SUPER FAMICOM

Grundgerät RGB	499,90
Grundgerät PAL	599,90
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Pro Baseball	129,90
Big Run	95,90

### NEO GEO

Grundgerät	799,90
Bowling	229,90
Joy Joy Kid	299,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90

### PC ENGINE

Blue Blink	44,90
Cadash	99,90
Dragon's Curse	89,90
Final Match	85,90
Hero Tonma	99,90
R - Type	49,90

### NES

amerikanisch	
Immortal	99,90
Wrestlemania	99,90
Megaman 3	105,90
Double Dragon 3	103,90
Castlevania 3	99,90
Skate or Die 2	79,90
Turtles Arcade	106,90
Punisher	79,90
Final Fantasy	105,90
Dragon's Lair	104,90
Beetlejuice	99,90
Simpsons	101,90

### NES

deutsch	
Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90

### AMIGA

Bane of Cosmic	81,90
Speedball 2	58,90
Gods	58,90
Railroad Tycoon	73,90
Eye of Beholder	68,90
Chuck Rock	54,90
Monkey Island	68,90
SWIV	54,90
Lemmings	54,90
Turrican 2	54,90
PGA Tour Golf	54,90
512KByte + Uhr	78,90

### MS-DOS

Heart of China	83,90
Mario Andretti	56,90
Castles	62,90
Chuck Yeag. Comb.	62,90
Bane of Cosmic	82,90
Lemming 3,5&5,25	73,90
Eye of Beholder	68,90
Monkey Isl. VGA	81,90
W.C. Missions 1	35,90
Space Quest 4	81,90
Jetfighter 2	81,90

### WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN  
zuzügl. Versandk.DM 9,50.

DICK UND DOOF

# Bonanza Brothers

Zuerst ist man ange-tan: Die Comicgrafik sieht witzig aus, die Musik paßt und die Spielfiguren sehen knuddlig aus — man sieht gerne hin.

Doch spielt man das Modul etwas länger, sieht's schon weniger witzig aus: Die Wächter reagieren immer gleich bescheuert, die Musik beginnt zu nerven, der Spielablauf ist immer gleich.

Geht so



Außerdem sind zehn Levels viel zu wenig, um den Spieler länger als 1 Stunde vor die Kiste zu bannen. Auch der Zwei-Spieler-Modus kann nicht besonders erheitern; dazu ähneln sich die Levels viel zu sehr. Keine Katastrophe, aber erst recht keine

Glanzleistung. Die Bonanza Bros. wird man schnell wieder vergessen.

**C**lever und Smart, Pat und Pattachon, Dick und Doof — in jeder besseren Comic- und Slapstick-Komödie sorgt so ein ungleiches Pärchen für Aufregung. Der eine ist vollschlank, der andere nicht besonders helle im Kopf, doch zusammen sind sie unschlagbar. Auch in "Bonanza Brothers" ist so ein Komikerduo im Einsatz und betätigt sich als Meisterdiebteam.

Spielt Ihr allein, dann steuert Ihr nur einen der beiden Langfinger durch zehn Level; sitzt Ihr zu zweit vor der Konsole, schickt Ihr auf einem geteilten Bildschirm beide Buben in den gemeinsamen Einsatz. Eure Aufgabe ist ganz einfach: In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl Gegenstände versteckt, die es einzusacken gilt. Leider gefällt das dem Wachpersonal gar nicht: Diese garstigen Burschen müssen von Euch, durch geschickten Einsatz der Bleispritze, für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Liegt der Wachmann am Boden, heißt es hurtig stehen und weitermarschieren. Neben wehrhaften Schutzleuten behindern Wachhunde, Roboter, Coladosen, herumliegende Schaufeln und Fallgruben die Diebestour. Ein falscher Schritt und die Bonanzas liegen am Boden, für wichtige Sekunden außer Gefecht gesetzt. Zum Glück haben die beiden Brüder sprungfreudige Waden: Ein Hüpfen an der richtigen Stelle und der Weg ist frei.

Witzig sind sie ja, die "Bonanza Brothers": Zahlreiche Comic-Sidekicks beleben, hübsch animiert, die Level. Das dürrtige Spielprinzip wird dadurch leider nicht wesentlich aufgewertet. Ein eingespieltes Diebesteam vernascht das Räubermodul in

Geht so



der Mittagspause; ein einzelner Dieb hat's nur unerheblich schwerer. Ruck-Zuck ist für jeden der nicht sehr umfangrei-

chen Level eine Taktik erspielt und die Bonanza Brothers werden langweilig. Bleibt als Pluspunkt der Gehässigkeitsfaktor: Beim Spiel zu zweit dem Kumpel das Diebesgut vor der Nase wegzuschnappen, sorgt für selbstgemachten Anreiz. Wer witzige Pixelhelden mag, kann ja mal probespielen. Für ernsthafte Geschicklichkeitsfanatiker ist die Herausforderung zu gering.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

67%

Grafik: 63%

Sound: 59%

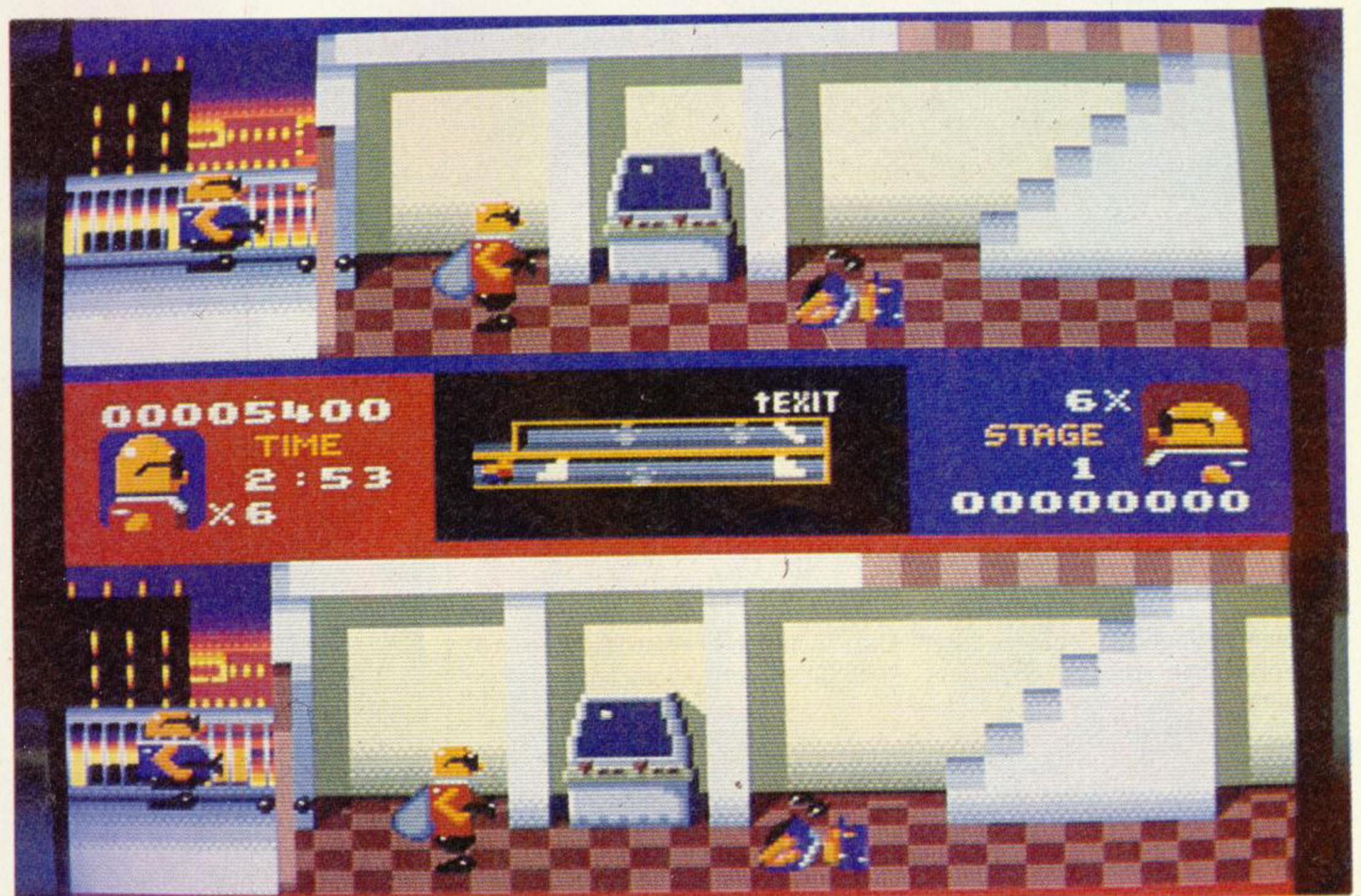
Schwierigkeit: einstellbar



Einsam und allein, ist des Diebes Pein (Mega Drive)

Damit Ihr nicht die Orientierung auf den Etagen verliert, werden auf einer kleinen Übersichtskarte in der Mitte des Bildschirms die aktuellen Positionen des Diebesgutes und unserer Helden angezeigt. Ist der Level abgeräumt, öffnet sich der Ausgang in die nächste Etage. Nach spätestens sieben Continues hauchen die "Bonanza Brothers" ihr Diebesleben aus.

Das Testmuster stammt von Dynatex und CWM. vw



Bruder Eins und Bruder Zwei hauen jeden Cop zu Brei (Mega Drive)



Stahl im Nacken, Ketchup an der Wand: Wardner (Mega Drive)

KNIRPS DIR EINEN

# Wardner

Jump 'n' Run-Helden sind seltene Gäste auf dem Mega Drive: Wo auf anderen Systemen ganze Horden von Marios, Bonzes, Hero Tommas und Chackie Chans für Recht, Ordnung und High scores sorgen, gähnt auf Segas 16-Bitter das spielerische Nichts. Nun schickt Visco den Winzling "Wardner" ins Rennen: Einen knuddligen Knirps mit ausdauernden Sprunggelenken und abgeschlossener Zauberlehre, der sich fest vorgenommen hat, einen kauzigen Obermagier aufs Kreuz zu legen.

Wie es sich für einen Videospiele-Bösewicht gehört, hat sich dieser in die Tiefen seiner fallenstarrenden Festung zurückgezogen; sechs Levels muß der tapfere Wardner durchqueren, um

dem Alten eins überzubraten. Wardner kann — wen wundert's? — springen, sich ducken und mit Feuerbällen um sich schmeißen. Sammelt der Spieler die obligatorischen Extras, erhöht sich sowohl die Feuerkraft als auch die Widerstandsfähigkeit des Kleinen. Ein bald gefundener Umhang dient ihm z.B. als Rüstung — die erste Feindberührung kostet den Spieler (à la "Ghost 'n' Ghouls") nur das Kleidungsstück, nicht jedoch das Leben. Außerdem begleitet eine kleine Fee den Helden für ein Weilchen — fleißiges Extrasammeln vorausgesetzt. Außerdem kann man Gold, das nach alter Tradition nach Ableben der Bösewichte zurückbleibt in Gemischtwarenläden ausgegeben. *wi*

Wardner ist ein reinrassiges Jump 'n' Run, ohne Prügel- oder Rollenspieleinlagen: Fließbänder, Plattformen, Leitern und Abgründe — wer darauf steht, wird sich freuen, den Kleinen über den Bildschirm toll zu sehen. Erklärte Gegner des



ihre Meinung nicht ändern: Die Grafik ist bieder, der Schwierigkeitsgrad teuflisch hoch. Beinahe hätte ich das Modul schon nach den ersten Gehversuchen zum Fenster hinausgefeuert. Mit der Übung kommt jedoch auch der Spiel-

spaß; originelle Monster und Details machen Warder zum Muß für Geschicklichkeitsfans.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Visco, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** **72%**

Grafik: 63%      Sound: 55%      Schwierigkeit: schwer

**TIPS**  
**&**  
**TRICKS**  
**OHNE ENDE!**

Holt Euch das  
**POWER PLAY**  
Sonderheft!

**NEU!**

**AB 19. JULI AM KIOSK!**

**SPECIAL  
POWER**

Markt & Technik OS 80.-/str. 9.80 **DM 9,80**

**RAW**



**DIE  
BESTEN**

**DIE  
BESTEN**

**TIPS & TRICKS**

**TIPS & TRICKS-SONDERHEFT**

**AUF ÜBER 100 SEITEN:** Ausführliche Lösungen zu aktuellen Computerspie-  
Prima Beschreibungen für AMIGA, C64, MS-DOS-PCs und ATARI ST  
Mit dabei: **TIPS UND KARTEN** zu Monkey Island, Pirates, Eye of the  
Beholder, Lemmings, Might & Magic II und vielen anderen Topspielen



Kageki spielen ist sehr schwer, spielen tu' ich's nimmer mehr



Wenn ich erst mal (16 Bit-) groß bin, werd ich ein Shinobi (NES)

CAN I KICK IT?

# Kageki

**E**herne Regel: kein Spiel ohne Hintergrundgeschichte. So auch bei "Kageki" von Hot B. Leider spricht die Anleitung in einer Kultursprache, derer wir nicht mächtig sind (japanisch), was der recht unkultivierten Botschaft "Schlagen oder geschlagen werden" des Moduls allerdings keinen Abbruch tut.

Der japanische Boxkampf findet in einem neunstöckigen Hochhaus statt. Der Spieler hat zwei Arten, seine Fäuste im Gegenspieler zu versenken: schnell und sanft (Nadelstichtaktik) oder langsam und wuchtig (Vorschlaghammer). Natürlich braucht ein harter Schlag Zeit: Karma will gesammelt werden, während dieser Zeit ist man besonders verwundbar. Wenn

der Schlag aber sitzt, geht dem Gegenüber eine Menge Energie verloren, die sich nur nach und nach regeneriert. Erreicht der Balken die magische "Null"-Marke, fällt der Spieler (oder Gegenspieler) um. Vor jeder Runde erscheint ein Prügelknabe, dem man eins auf das blonde Haupthaar gibt, bevor der japanische Kollege mit dem Dampfhammerfäustchen nachkommt. Eine Besonderheit bei Kageki: Die Spieler können sich frei in einem festen Areal bewegen; dadurch wird es möglich, den Kontrahenten zu "umtänzeln" und sachte Nierenschwinger zu trommeln. Im "Options"-Menü kann man Energie, Continues und Härtegrad der Gegner einstellen. Testmuster von CWM. *al*

Es gibt Spiele, die erzeugen in mir eine dumpfe, brodelnde Wut; Kageki ist eines davon. Erstens sieht man nicht, wohin man schlägt, zweitens ist das Gegenüber immer schneller. Wenn man dann, einen japanischen Fluch auf den Lippen zerreibend, auf den Boden aufschlägt, ist man schon sauer.

*Na ja...*



Wenn der Kerl aber nach 5 (!) Sekunden immer noch am Boden zappelt, werde ich rasend. Denn wenn man liegt, kann man nur mit dem Fuß scharren und ein wenig weinen. Dazu kommt noch die dürftige Zwei-Phasen-Animation, der mäßige Sound — verschont mich mit Kageki, sonst werde ich wieder böse.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: HotB., Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** **39%**  
Grafik: 39% Sound: 54% Schwierigkeit: schwer

FAST EIN SHINOBI

# Black Manta

**B**ilderbuch-Ninjas scheinen in Japan vom Fließband zu laufen: Mit dem wütenden "Black Manta" zert Taito einen weiteren dieser Kämpfer vom Typus "Vermummt, aber gutartig" auf den Monitor. Manta muß rächen, helfen und befreien. Fünf Levels scrollen brav von links nach rechts, teils auch vertikal. Der Spieler kann hüpfen, sich ducken und Shurikens um sich werfen. Als waschechter Shinobi-Nachahmer hat er auch besondere Zaubertricks in der Tasche: Insgesamt zehn verschiedene Gegenstände und "Ninpo Arts"-Techniken, von Blitzbeschwörung bis Teleportation, verdient sich Manta im Laufe seines Abenteuers. Ein längerer Druck auf den zweiten Feuerkopf akti-

viert diese Bildschirmfeger und Fluchhilfen. Die Welt des Black Mantas ist voll von Geheimräumen und Schurkenverstecken und das Levelende wird, nach alter Sitte, von einem besonders großgewachsenen und übelgelaunten Unhold bewacht. Dafür unterstützen lebensverlängernde Extras und hilfreiche Botschaften den kartografierenden Spieler. Außerdem beginnen einige der Bösewichte, vom Manta in eisernen Würgegriff genommen, plötzlich lebhaft zu erzählen. Neben unwichtigen Phrasen schnappt der Spieler während solch brutaler Verhöre auch die ein oder andere lebenswichtige Information auf. Dem redeseligen Unhold bleibt dafür das fatale Los seiner Spiele-Kollegen erspart. *wi*

Die Entwickler versuchten, mit Wrath of the Black Manta nicht weniger als einen Shinobi-Konkurrenten für das NES zu entwickeln. Im großen und ganzen ist der Action-Geschicklichkeitsmix gelungen; neben der Unoriginalität des Spielprinzips trüben jedoch andere Kleinigkeiten den Spielspaß. So hüpfen, laufen

*Geht so*



und ballern die Gegner etwas konfus in der Gegend herum, vom Geist des edlen Vorbildes ist wenig zu spüren. Der Sound ist uninspiriert, die Grafik flackert. Letztere ist nett anzusehen, doch bei der Realisation der imposanten Endgegner fehlt das Flakern seltsamerweise: Wie hat Taito das nur hinbekommen?

STECK BRIEF

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

**NES** **59%**  
Grafik: 61% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel



AXT IM WALDE

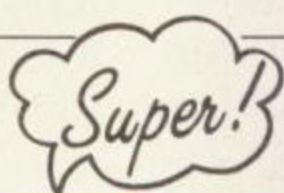
# Golden Axe Warrior

Was der PC-Engine ihr "Neutopia", ist dem Master System seit kurzem "Golden Axe Warrior". Trotz irreführendem Namen (mit dem Namensvetter "Golden Axe" hat dieses Modul überhaupt nichts gemeinsam) kommt man schnell auf den Trichter: Ein reinrassiger "Legend of Zelda"-Verschnitt liegt vor uns.

Oberbösewicht Death Adder hat eine Handvoll Kristalle geklaut, die er in neun unterirdischen Dungeons versteckt hat. Ihr startet als wackerer, aber

reite Personen findet Ihr auch in den Städten, die vereinzelt auf der Oberwelt angesiedelt sind.

In den Dungeons ändert sich am Spielablauf nicht viel. Andere Grafik, fiesere Monster und kniffligere Puzzles sorgen für ein reizvolles Ambiente. Während des Spiels dürft Ihr jederzeit ein Untermenü aufrufen, wo Ihr gerade benötigte Extras auswählt und erkennen könnt, wo sich Euer Held gerade befindet. Testmuster von Sega/Virgin. *mg*



Diesen frechen Coup kann man nur noch als genial bezeichnen: Unter den Augen des Erzkonkurrenten Nintendo bastelte Sega mit dem Action-Adventure Golden Axe Warrior eine fast originalgetreue Kopie des Kultklassikers Zelda. Der Suchkoeffizient



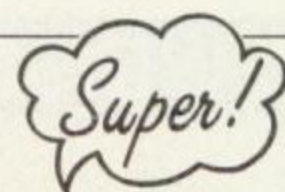
ist glücklicherweise bei der "Fälschung" ähnlich hoch wie beim "Original". Bis Ihr Euch den Weg

durch die riesige Oberwelt und die vertrackten Dungeons gebahnt habt und das letzte versteckte Extra gefunden ist, dürfte einige Zeit ins Land streichen. Wer ein Master System sein eigen nennt und sich diese Spieleperle nicht zulegt, hat

selbst schuld. Ich hoffe, daß Sega bald eine Fortsetzung veröffentlicht.



In dem Untermenü seht Ihr Eure gesammelten Gegenstände



Wohl dem, der ein Master System besitzt: Golden Axe Warrior ist das beste Action-Adventure, das mir in letzter Zeit vor das Joypad kam. Als überzeugter Zelda-Fan muß man dieses Modul einfach mögen. Alles ist wohl vertraut, vom "Bildschirm

umblenden" über die Angriffsschemen einiger Monster bis hin zu den neun prächtigen Dungeons. Dank ausgefeiltem Spielablauf, Dutzenden von versteck-

ten Kammern, praktischen Extras, fieschen Bösewichten und nachvollziehbaren Puzzles steht Golden Axe Warrior ein Ehrenplatz in meiner Modulsammlung zu. Farbenfrohe Grafik und meist stimmungsvolle Musik begleiten die motivierende Suche

nach den Kristallen. Mega-Drive-Besitzer, die auf solche Spiele stehen, sollten ernsthaft den Kauf des Master-System-Adapters in Erwägung ziehen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 120 Mark

MASTER SYSTEM 82%

Grafik: 78% Sound: 72% Schwierigkeit: mittel

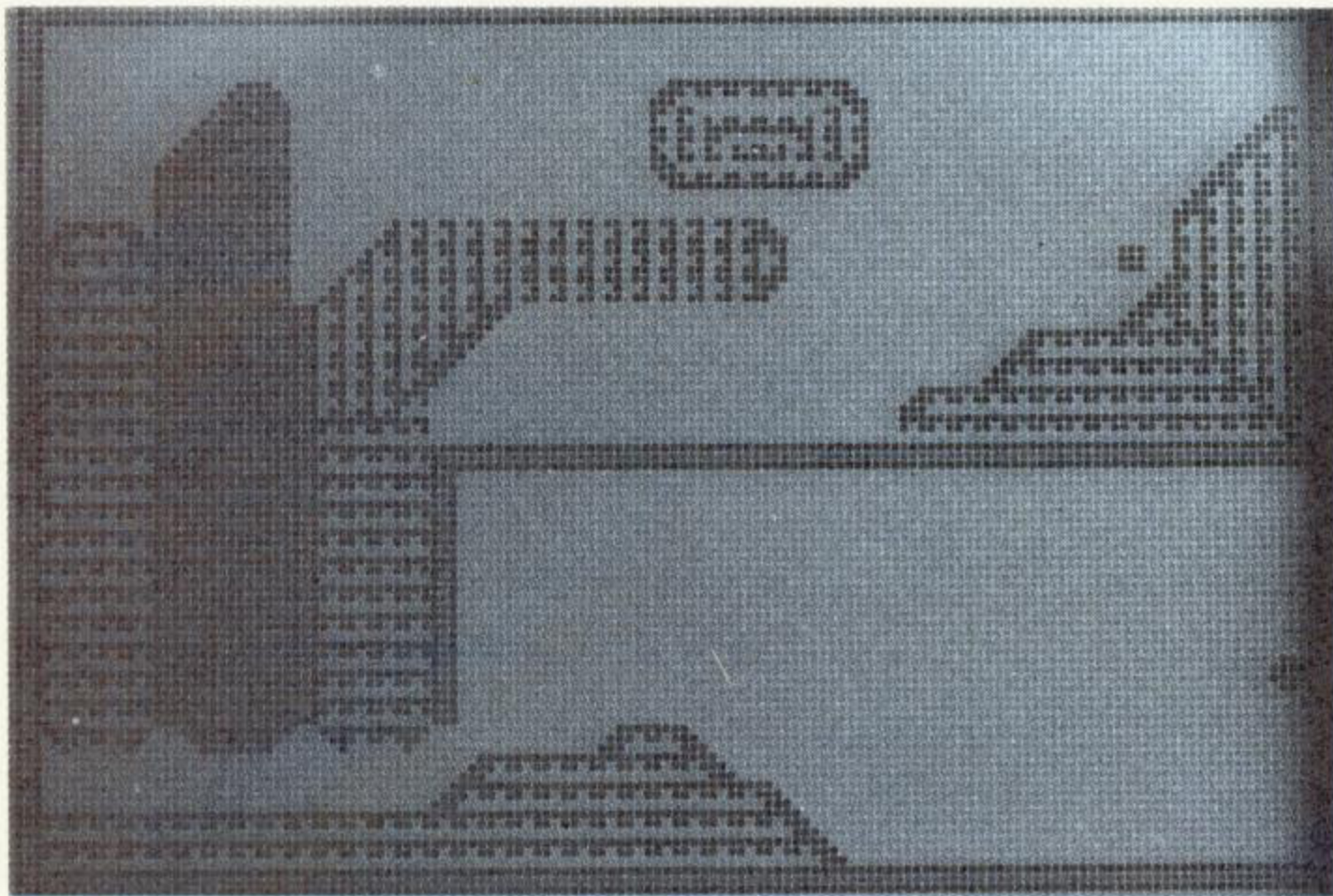


In den Dungeons solltet Ihr die Kronleuchter berühren

schlecht ausgerüsteter Kämpfer auf der 15 x 15 Bildschirme großen Oberwelt. Nähert Ihr Euch dem Bildschirmrand, wird schnurstracks auf das nächste Szenario umgeblendet. Meist tummeln sich dort unverfrorene Monster, die Geld oder nützliche Extras mit sich führen. Wenn Ihr Glück habt, taucht nach dem Dahinscheiden aller Bösewichte eine Treppe auf, die Euch in eine unterirdische Kammer führt. Dort gibt's u.a. Hinweise, Shops und nette Menschen, die Euren Spielstand speichern. Hilfsbe-



Mit der Axt lassen sich viele Bäume fällen, unter denen sich manchmal ein geheimer Raum befindet.



Der Platz aus der Vogelperspektive (Game Boy)



Jeder der fünf Shinobis beherrscht eine Waffe perfekt

WEGWEISEND

# Miniputt

**G**olfspielen ist nicht jedermanns Sache. Wer keine Reichtümer besitzt oder zumindest gute Beziehungen hat, der wird wohl nur im USA-Urlaub das Vergnügen haben, auf einem echten Golfplatz zu stehen. Daher sind bei uns die Minigolfbahnen recht beliebt. Bekommt man doch Golflair auf wenig Raum geboten. Wem dieser Ausflug ins Grüne immer noch zu umständlich ist, der kann jetzt auf die Kombination Game Boy und "Miniputt" zurückgreifen.

Vor einiger Zeit machte Accolades Minigolfvariante die Computer unsicher, nun darf auch unterwegs eingelocht werden. Vier Kurse à neun Bahnen sorgen für ansehnliche 36 Löcher. Je nach Kurs habt Ihr es mit einfachen

Standardlöchern ("Easy") oder fantasievollen Erlebnisbauten ("Special") zu tun. Letztere Bahnen erinnern etwas an das verrückte "Zany Golf". Im Spiel werden die Löcher grundsätzlich aus der Vogelperspektive gezeigt. Mittels Cursor scrollt Ihr durchs Spielfeld und gebt an, wohin der Schlag zu gehen hat. Um nicht den Überblick zu verlieren, darf mit der Select-Taste jederzeit eine Karte des aktuellen Lochs eingeblendet werden. Berge und Täler sind mittels Pfeilen in die entsprechende Richtung kenntlich gemacht. Beim Schlagen regelt Ihr nicht nur die Härte, sondern bestimmt auch, ob der Ball exakt geradeaus rollt oder ob er abdriftet. Testmuster von Contitronic. *mg*

Miniputt ist wie geschaffen für unterwegs. Da man jedes Loch anwählen kann, ist die Freiheit sprichwörtlich grenzenlos. So könnt Ihr Euch für das Turnier mit Freunden (bis zu vier Spieler dürfen mitmachen) bestens vorbereiten.

Steuerung wie Grafik sind zwar nicht übertrieben ausgefeilt oder hübsch, erfüllen ihren



Zweck aber tadellos. Wer "Leaderboard" kennt, sollte auch mit der Steuerung tadellos zu recht kommen. Der Ball wird von den Pfeilen nachvollziehbar und damit halbwegs realistisch beeinflusst. Wer auf unkomplizierte, länger motivierende Geschicklichkeitsspiele steht, sollte sich Miniputt zulegen.



Genre: Sportspiel  
Hersteller: A-Wave, Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** **71%**  
Grafik: 46% Sound: 55% Schwierigkeit: einstellbar

EINER FÜR ALLE

# The GG-Shinobi

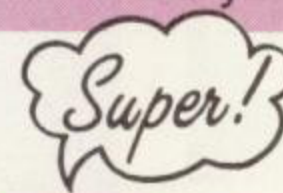
**W**er dachte, daß unser allseits geschätzter Shinobi nach seinem letzten Abenteuer auf den Hund gekommen ist, der hat sich geschnitten: Mit "The GG-Shinobi" feiert der Shuriken-Meister ein glanzvolles Comeback.

Diesmal muß er allerdings vorläufig auf seine Wurfgeschosse verzichten und sich mit einem Schwert begnügen. Erst wenn Ihr einen der vier anwählbaren Levels geschafft habt, dürft Ihr auf durchschlagendere Waffen zurückgreifen. Mit dem Sieg über einen Obermütz befreit Ihr nämlich zugleich einen befreundeten Shinobi aus den Klauen der Schurken. Der Gerettete ist so dankbar, daß er sich Euch widerspruchslos anschließt. Da-

nach dürft Ihr jederzeit zwischen den Kämpfern wechseln.

Sind die vier Spielstufen bewältigt (bestehen jeweils aus mehreren spielerisch und grafisch unterschiedlichen Abschnitten), habt Ihr schließlich fünf verschiedenen talentierte Shinobis zur Auswahl. Einer wirft Bomben, ein anderer angelt sich mit einem Enterhaken voran, ein dritter fungiert als Shuriken-Meisterschütze.

Das Spielfeld scrollt je nach Level respektlos in alle Richtungen. Extras werden in roten Kanistern bereitgestellt. Netterweise verschwindet jeder Gegner nach einer gezielten Attacke auf Nimmerwiedersehen. Das Testmuster stammt von CWM und Dynatex. *mg*



Dank diesem Modul gehört der Game Gear ab sofort zu meiner Grundausstattung, wenn ich außer Haus gehe. The GG-Shinobi ist nach "Super Shinobi" auf dem Mega Drive das zweitbeste Shinobi-Spiel aller Zeiten — und das will was heißen. Selbst "Shadow Dancer" kommt da nicht annähernd mit. Grafisch

astrein, musikalisch überzeugend und spielerisch ein langfristig motivierendes Freudenfest: Sega hat mit der Shinobi-Serie ein goldenes Händchen. The GG-Shinobi ist viel zu intelligent und durchdacht aufgebaut (schwer, aber 100prozentig fair), um als "noch 'n Shinobi" abqualifiziert zu werden.

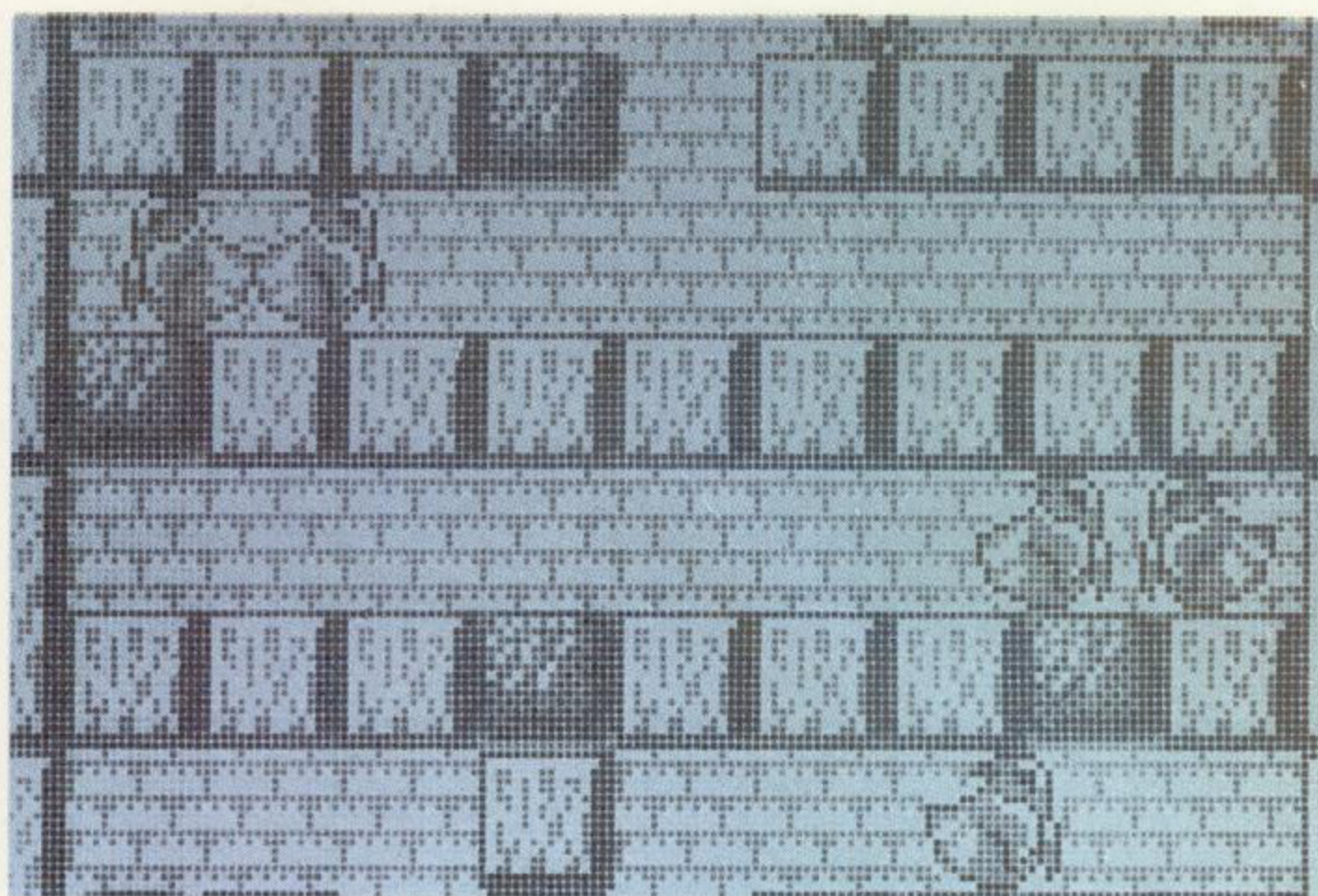


Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR** **83%**  
Grafik: 81% Sound: 70% Schwierigkeit: schwer



Die Richtung stimmt, der Schlag beginnt (Game Gear)



50 Levels und kein bißchen weise (Game Boy)

**DIE GRÜNE VERSUCHUNG**

**Super Golf**

**H**ier ist es, das erste Sportspiel für Segas Handheld-Konsole Game Gear. Die japanischen Programmierer wählten eine Disziplin, die vor allem in ihrer Heimat und in den USA hoch im Kurs steht, aber auch in Europa immer mehr Fans gewinnt: Golf. Ein Platz mit 18 Löchern wurde in dieses Modul gequetscht, bei dem bis zu vier Spieler antreten dürfen. Es kann sich hier sowohl um menschliche Golfer als auch um computergesteuerte Akteure handeln. Für jeden Spieler wählt man zu Beginn einen Charakter, der bestimmte Stärken und Schwächen in Kategorien wie Putten, Kraft, Genauigkeit und Glück hat. Ihr könnt Euch auch eine individuelle Spielfigur zusammenschneiden,

indem Ihr einige Talentpunkte bei der einen Kategorie abzieht und im Austausch bei einer anderen dazuaddiert.

Die Steuerung unterscheidet sich nicht von anderen Golfsimulationen. Durch gut getimtes, zweimaliges Feuerknopfdrücken legt Ihr Schlagpower und Effet fest. Schlägertyp und Richtung lassen sich natürlich auch einstellen. Nach jedem absolvierten Loch wird das aktuelle Zwischenergebnis angezeigt. Der Spielstand kann leider nicht gespeichert werden. Die Anleitung ist bei der getesteten Importversion noch in japanisch, aber die wichtigsten Bildschirmtexte erscheinen immerhin in englischer Sprache.

Testmuster von CWM und Dynatex. hl

Dieses Simpelgolf hat nicht die Spielstärke und die Optionsfülle eines "Links" oder "PGA Tour Golf". Für ein unbeschwertes Spielchen unterwegs ist "Super Golf" aber ganz gut geeignet. Die Steuerung ist denkbar einfach; die Grafik naivnet und zeigt einen lauschigen Platz in sattesten Grüntönen —

*Geht so*



fehlen nur noch die glücklichen Kühe. Einige Schnitzer im Detail (nur ein Golfplatz, Spielstand läßt sich nicht speichern) zehren ebenso an der Gesamtwertung wie die grobschlächtig berechnete Flugbahn des Balls. Allerhöchste Ansprüche darf man nicht stellen; der Gelegenheitsgolfer wird zufrieden sein.

höchste Ansprüche darf man nicht stellen; der Gelegenheitsgolfer wird zufrieden sein.

**STECK BRIEF**

Genre: Sportspiel  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 61%**

Grafik: 65% Sound: 43% Schwierigkeit: leicht

**KLUGER MANN BAUT VOR**

**Solomons Club**

**V**or knapp drei Jahren tauchte in den Spielhallen neben lärmenden Actionautomaten ein wenig beachteter, aber spielerisch höchst interessanter Automat auf. "Solomons Key" stammte von Techmo und war U.S. Gold eine mehr oder minder gelungene C-64-(später auch Atari-ST-)Umsetzung wert. Dann verschwand das Spielprinzip in der Versenkung, um heute wieder von Tecmo als "Solomons Club" für den Game Boy ausgegraben zu werden.

Das Spielprinzip in Kürze: Dana muß in 50 anwählbaren Levels einen Schlüssel auf sammeln und sich dann zum Ausgang begeben. Damit er vom Fleck kommt, kann er nicht nur laufen, sondern auch Klötze erzeugen, auf

die er springen kann. Das braucht er auch, denn im Verlauf des Spiels wird er von Monsterchen gehetzt, gegrillt und überrollt, ganz nach dem Motto: Wer nicht fliehen will, muß fühlen. Wer trödelt, den bestraft der Bonus: Je schneller man sich zu Schlüssel und Ausgang vortreibt, desto mehr Punkte werden auf das Konto gutgeschrieben. Dafür bekommt man in spärlich verstreuten Shops Feuerbälle (Monsterkiller), Hämmer (Monstergeneratoren-Killer), Wasserpistolen (Flammenkiller), Sanduhren (mehr Zeit), Hüte (Steinkiller), Schuhe (mehr Speed) und Glöckchen (Bonusleben). Ein Passwort gibt's ebenso wie ein dreimaliges Continue. Testmuster von Dynatex und CWM. al

Solomons Club gehört voll in die "So mag ich's!"-Kategorie. Die Steuerung ist hervorragend und läßt auch noch den kniffligsten Satz auf den rettenden Klotz zu. Die Levels sind ausgeklügelt und lassen den Spieler wohl dosiert zwischen Lust und Frust pendeln. Dadurch, daß alle paar Levels ein neues

*Gut!*



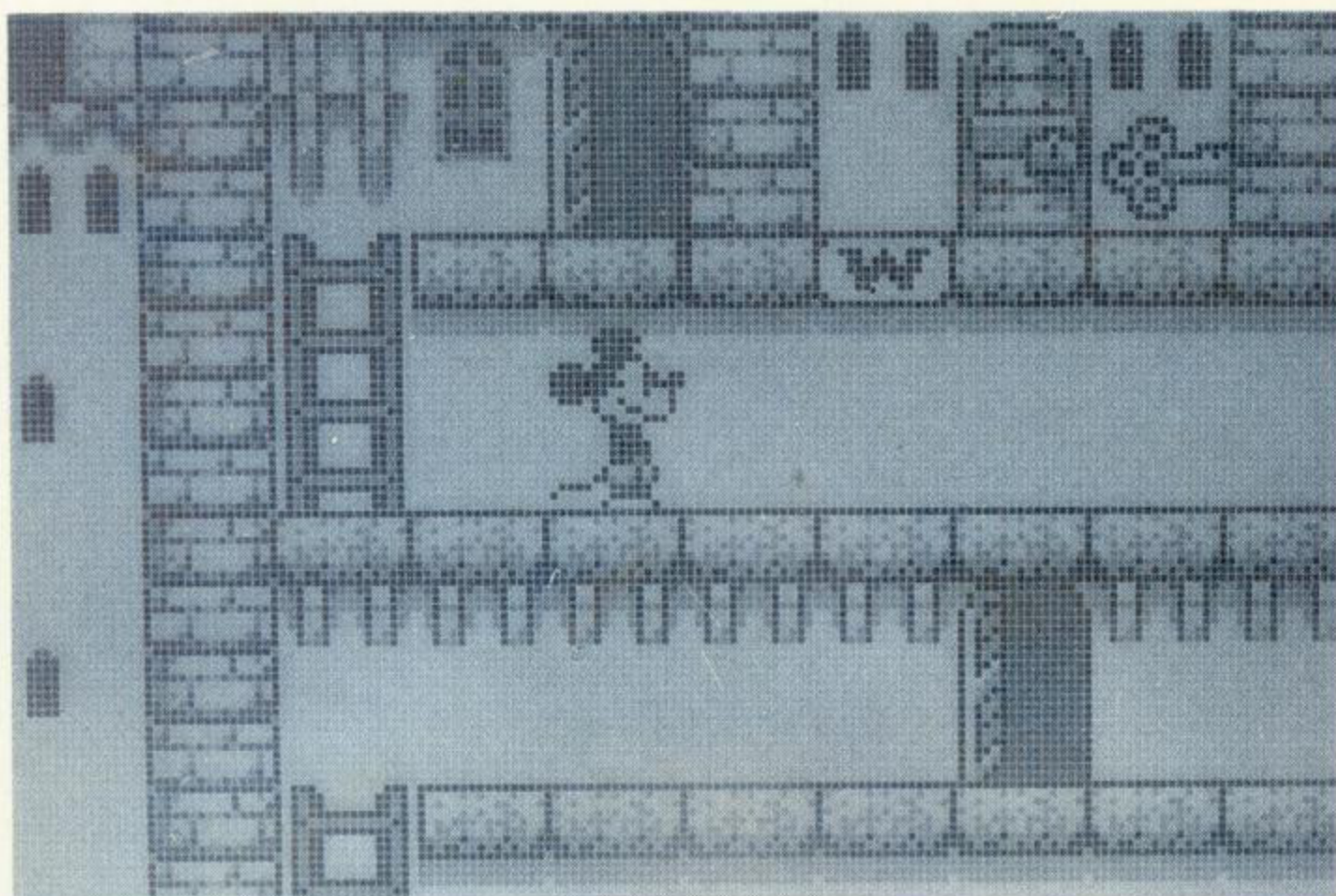
Spielelement dazu kommt, wiederholt sich nichts: An diesem Modul sollte sich so mancher selbsternannte Spieledesigner ein Beispiel nehmen. Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht und dabei gerne grübelt, braucht das Spiel; einziger Nachteil: 50 Levels sind recht schnell durchgespielt.

**STECK BRIEF**

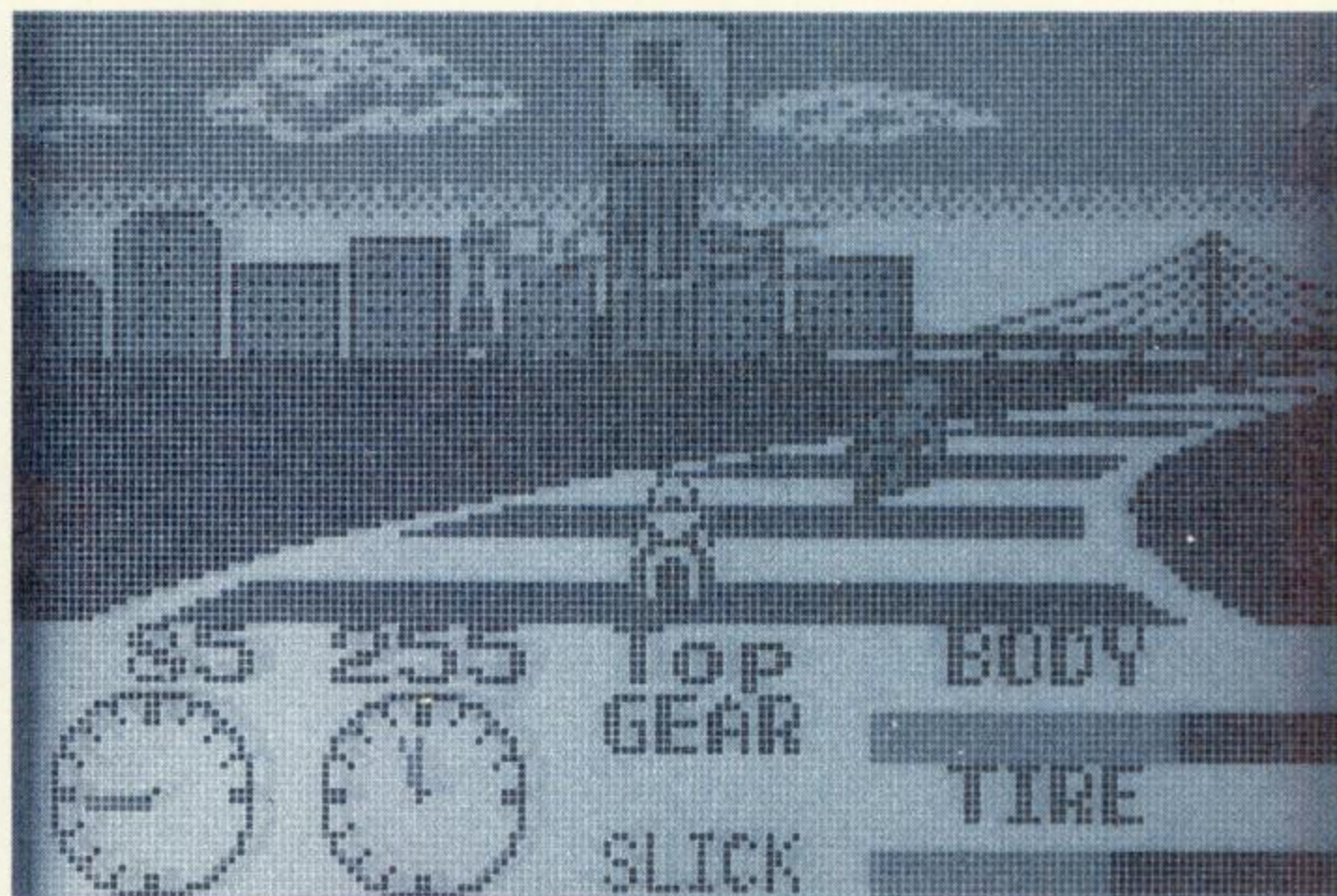
Genre: Denkspiel  
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 82%**

Grafik: 71% Sound: 58% Schwierigkeit: einstellbar



Der Mäuserich, der Mäuserich, löst alle Puzzles königlich (Game Boy)



Mit Vollgas in die digitale Kurve (Game Boy)

**TRICKY MICKEY**

**Mickey Mouse II**

**E**ine winzige Maus ist schon allein aufgrund ihrer Abmessungen wie geschaffen für den Game Boy. Im zweiten Teil von Kemcos Puzzleparade macht sich Mickey auf die beschwerliche Suche nach der entführten Minnie.

In 29 Levels muß er gemeine Comicgegner besiegen und knifflige Puzzles lösen. In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl Schlüssel versteckt. Erst wenn alle eingesammelt sind, wird der Zugang zur nächsten Etage frei. Die Gegner, darunter Kater Karlo und die verzauberten Bäume aus den Sega-Spielen, werden mit Bomben und Pfeilen von den Plattformen gefegt. Leider müssen auch diese Waffen erst mühsam eingesammelt werden. Hin-

denisse auf dem Parcour werden mit Hämmern und Spitzhacken entfernt. Außerdem im Angebot: Speedups, Smartbombs und Uhren, die die Gegner für kurze Zeit einfrieren. Um die Sammeltour etwas komfortabler zu gestalten, kann Mickey im Fahrstuhl von Plattform zu Plattform fahren, sich an Seilen über gefährliche Abgründe hangeln oder Teleporter benutzen. In einigen Levels ist ein kompliziertes Röhrensystem versteckt, mit dem wir Mickey als Rohrpost verschicken können. Zur konventionellen Fortbewegung stehen Treppen, Leitern und Sprungfedern zur Verfügung. Nach jedem Level gibt's ein Paßwort. Das Testmuster stammt von Contitronik. vw

Bei diesem schönen Puzzlespiel stimmt einfach alles: Hier hat man die Ideallinie zwischen spielerischer Aufregung und Grübelphasen gefunden. Obwohl die Levels recht monsterhaltig sind, bleibt immer genug Zeit, um die nächsten Schritte und Aktionen von Mickey zu planen. Auch aus der gemeinsten



Sackgasse führt ein Ausweg. Die ausgewogene Kombination der verschiedensten Waffen und Transportmöglichkeiten bringt ständig neue Überraschungen. Ernstlich böse bin ich den Programmierern nur aus einem Grund: Nach 30 Levels ist Schluß - doppelt so viele hätten es schon sein dürfen.



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kemco, Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** **68%**  
Grafik: 59% Sound: 57% Schwierigkeit: mittel

**POWER-PNEU**

**Riding Hero**

**D**ie Actionspezialisten von Irem sind schon fast ein Synonym für fulminante Ballerorgien im Stile von "R-Type". Mit dem Game-Boy-Modul "Riding Hero" begibt sich Irem auf Neuland.

Statt hitziger Lasergefechte gibt's jetzt ein Motorradrennen. Aus vier verschiedenen Motorrädern könnt Ihr Euch eines aussuchen, mit dem Ihr auf sechs Strecken herumbraust. Wer möchte, darf erstmal in Ruhe die Pisten probefahren, bevor er sich an die Meisterschaftsläufe oder ein Duell mit einem Kumpel wagt.

Das Rennengeschehen wird aus der 3-D-Perspektive dargestellt. Ihr seht hier Euren Ofen von hinten auf der Piste. Anzeigen geben Auskunft über Drehzahl, Geschwindig-

keit, die aktuelle Platzierung, verbleibende Runden und verstrichene Zeit. Zusätzlich zeigen Euch zwei Balken den Beschädigungsgrad der Reifen und des Motorrades an. Baut Ihr zu viele Unfälle oder achtet nicht auf Reifenverschleiß, ist für Euch das Rennen vorbei. Sind die Schäden zu arg, können diese per Boxenstop behoben werden. Plaziert Ihr Euch beim Rennen in den vorderen Plätzen, gibt's Punkte, mit dem das Motorrad fürs nächste Rennen aufgerüstet wird. So heißt es ersteinmal tüchtig Punkte einfahren und gute Platzierung schaffen. Nur dann könnt Ihr Euren heißen Flitzer tüchtig aufbohren und fit für die ganze Rennsaison machen. Testmuster von CWM und Dynatex. mh

Da steigt der Blutdruck, und das Adrenalin startet einen Großangriff auf den Spieler: Mit schweißnassen Fingern kurvt der Riding Hero um die rasanten 3-D-Pisten. Kein Zweifel: Irem's Rennspieldebüt macht Spaß. Die Grafik ist flüssig, die Computergegner sind gewitzt, und im Duett mit einem menschlichen

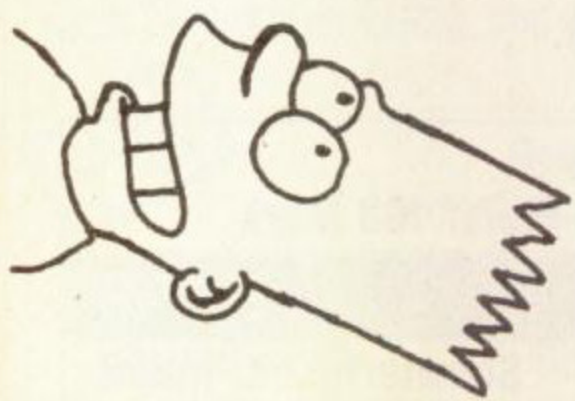


Konkurrenten steigt die Spannung dramatisch. Leider trübt ein kleiner Schönheitsfehler das ansonsten so famose Rennvergnügen. Zwar ist die Idee mit den "Aufrüstungspunkten" nicht übel, aber ein "echter" Weltmeisterschaftsmodus wäre für eine dauerhafte Motivation sicher besser gewesen.



Genre: Action  
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 70 Mark

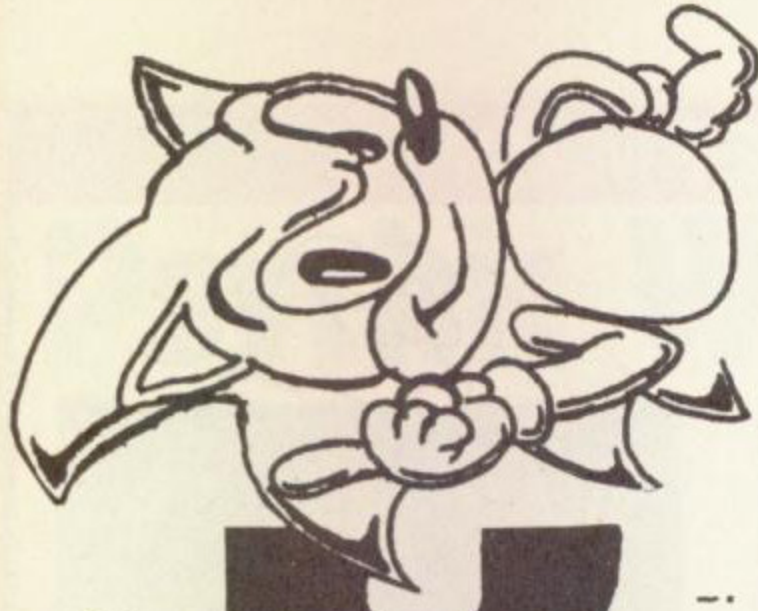
**GAME BOY** **71%**  
Grafik: 73% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel



Der Videospieelladen  
der Zukunft !!!

Inh. Hans-Jürgen Grahl

# WAGNER



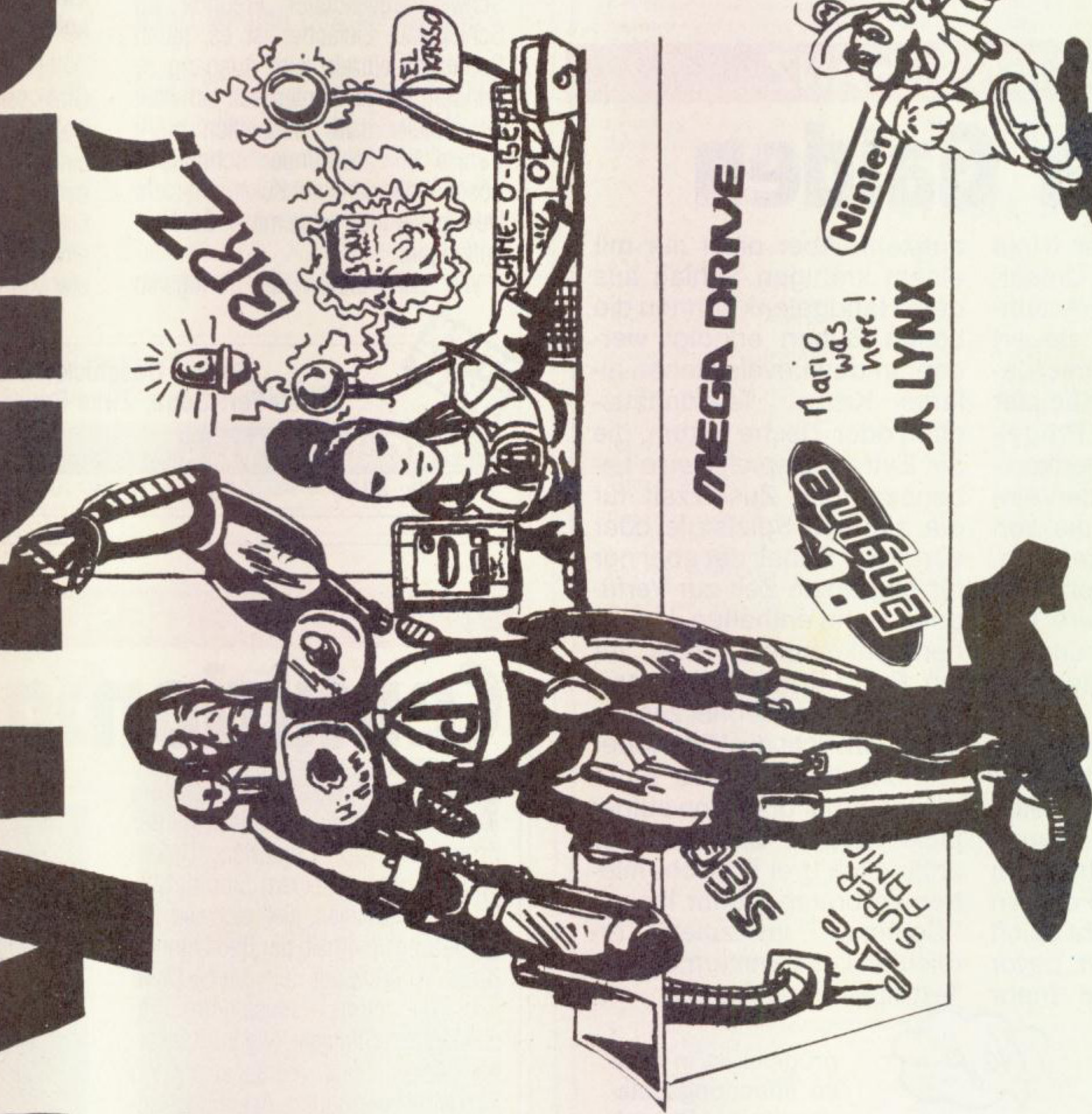
Sonderangebote

SEGA MEGA DRIVE	
Wonderboy III	59.00 DM
Star Cruiser	39.00 DM
Fatman	59.00 DM
Battle Golfer	39.00 DM
Granada X	49.00 DM
Ken North	49.00 DM
Darius II	89.00 DM

PC-ENGINE	
Dragon's Curse	89.00 DM
Armed Force	39.00 DM
Drop Rock	39.00 DM

GAMEBOY	
Maru's Mission	59.00 DM
Solomon's Club	59.00 DM

LADENVERKAUF  
DYNATEX  
BRÜCKSTR. 42-44  
4600 DORTMUND 1



NEWS ! NEWS !

SEGA MEGA DRIVE
Alien Storm
Sonic the Hedgehog
Phantasy Star III (eng.)

PC-ENGINE
Power Eleven Soccer
Bonks Adventure II
Y'S III CD-Rom

GAMEBOY

Alle Neuheiten lieferbar !!

ARCADE CD'S  
Jetzt die CD's zu den Mega Hits auf dem Mega Drive. Bitte Preise erfragen !!

VERSANDADRESSE  
DYNATEX  
NATORPERSTR. 6  
4755 HOLZWICKEDE

Hotline: (02301) 4134 oder 4153    Telefax: (02301) 2634

Öffnungszeiten: Täglich 10.00 Uhr - 18.30 Uhr

!!! Händleranfragen erwünscht !!!!

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Preisänderungen und Preise vorbehalten. Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag.

Kostenloser Dynatex-Sticker  
Name: \_\_\_\_\_  
Strasse: \_\_\_\_\_  
Ort: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_



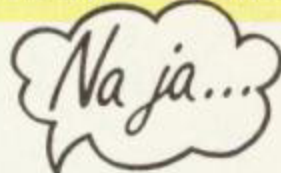
Der Ninja im Würgegriff der Langeweile (Lynx)

MUMMENSCHANZ

# Ninja Gaiden

Und wieder ist der Ninja los: In der Lynx-Umsetzung des Automaten-Actionspiels "Ninja Gaiden" steuert Ihr einen der verummten japanischen High-End-Kämpfer durch den beliebten Prügelparcours einer amerikanischen Großstadt. In den einzelnen Spielstufen, die von links nach rechts scrollen, kommen dem Kampfkunstmeister allerlei finstere Gesellen entgegen. Freundlich gesinnt ist davon keiner: Alle wollen dem Ninja an die Schlafanzugimitation. Glücklicherweise kann sich unser Held auf Knopfdruck verteidigen. Per gezieltem Faustschlag oder einem heftigen Fußtritt gibt er den Feinden Saures. Leider braucht es oft mehr als einen Treffer, bevor der Finsterling nicht mehr

aufsteht. Aber nicht nur mit einem kräftigen Schlag aus dem Handgelenk können die bösen Buben erledigt werden. In den Levels stehen allerlei Kisten, Telefonhäuschen oder Tische herum, die ein Extra (beispielsweise Lebensenergie, Zusatzzeit für die aktuelle Spielstufe oder ein dicker Säbel, der aber nur für begrenzte Zeit zur Verfügung steht) enthalten. Um da heranzukommen, müßt Ihr ein Feind-Sprite dorthinprügeln. Sinkt der Gegner zusammen, zerbricht die Kiste (oder Telefonzelle) und das Extra wird sichtbar und kann aufgepickt werden. Sind alle der anfänglich drei Bildschirmleben verbraten, könnt Ihr mit "Continue" im zuletzt erreichten Level weitermachen. Testmuster von Atari. mh



Langsam kann ich sie nicht mehr sehen, die "Ninja verhaut die bösen Buben"-Spielchen. Würde der tragbare "Ninja Gaiden" auch nur annähernd so viel Abwechslung bieten wie z.B. der "Game Gear Shinobi" für unterwegs, würde ich mich ja nicht beklagen. Aber die dumpf-dümmliche

prügelei ist in etwa so spannungsgeladen wie ein Besuch beim Finanzamt. Da nützen auch kleine Feinheiten wie das gewitzte Extrasystem und kleine Geschicklichkeitseinlagen (Ninja handelt über einen Abgrund) nicht mehr viel. Beinharte Fans fernöstlicher Prügelspiele kommen sicher auf ihre Kosten.



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

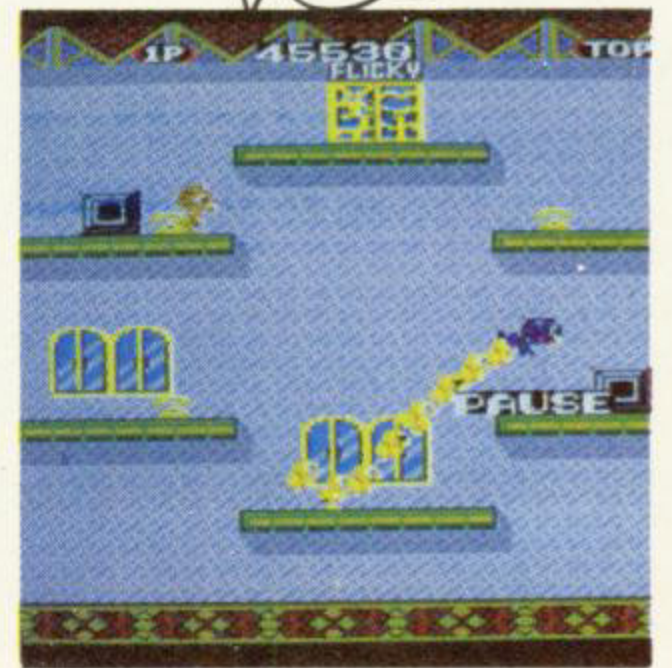
**LYNX** 55%  
Grafik: 40% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

FLATTERMANN

# Flicky

Mit "Flicky" reist Ihr zurück in ein Konsolenzeitalter, in dem Spielideen noch einfach und fesselnd waren: Als blauegefliederter Comicvogel rettet der Spieler niedliches Babygeflügel aus einer plattformgefüllten Umwelt. Ihr könnt in alle Richtungen flattern und sammelt bei Berührung automatisch herumlaufende Küken und herumliegende Gegenstände ein. Erstere schließen sich Euch an — spielt man geschickt, hat man nach ein paar Minuten einen ganzen Schwarm gefiederter Freunde im Schlepptau. Einfacher ist es, jeden Schützling einzeln zum Ausgang zu bringen; für ein Fünferpack scheidet der Spieler dafür wesentlich mehr Punkte. In Bonusrunden schmeißen bösen Wölfe dann mit Küken um sich. Der Spieler muß diese mit einem Netz auffangen.

Wer den Anblick der dürrtigiten



Entenmarsch: Für diese Kükenkolonne gibt's massige Punkte.

Grafik seit langem überlebt, bekommt viel Spielspaß. Das Prinzip ist genial einfach, Flicky steuert sich gut, und der Schwierigkeitsgrad steigt beharrlich — milde Suchterscheinungen sind nicht ausgeschlossen. Testmuster von CWM und Dynatex. wi



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 66%  
Grafik: 49% Sound: 50% Schwierigkeit: mittel

MÜDE GESCHICHTE

# Centurion



Electronic Arts kramt weiter fleißig in der Mottenkiste ausrangierter Spielideen: Als "Centurion: Defenders of Rome" vor einem Jahr für MS-DOS-PCs erschien, hielt sich die Begeisterung innerhalb der Redaktion in Grenzen. Auch auf dem Mega Drive reißt die etwas uninspirierte Mischung aus Strategie- (via Europakarte), Taktik- (auf perspektivischen Schlachtfeldern) und Actionsequenzen (Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe) keinen vom Hocker. Die Grafik ist hübsch, der Sound passabel, das Spielprinzip jedoch ziemlich dünnhäutig. Außerdem macht auch diese Umsetzung einen ziemlich lieblosen Eindruck. Die Fähigkeiten des Mega Drives bleiben weitestgehend unangetastet.

Nach ein paar Spielstunden hat man alles gesehen und ist von der geringen Komplexität gelangweilt. Stra-



Am Anfang des langen Marsches durch Europa und den Nahen Osten

tegiespieler gähnen, alle anderen werden zumindest für kurze Zeit ganz gut unterhalten: Nur wenig besser als "Ambitions of Ceasar". Das Testmuster stellt uns Electronic Arts zur Verfügung. wi



Genre: Strategie  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 57%  
Grafik: 66% Sound: 65% Schwierigkeit: mittel

## GEISTESBLITZ

# Psychic W.



**E**in finsterner Bube hat aus einem wissenschaftlichen Labor ein feisches Mädel entführt. Die Schwester der Gekidnappten macht sich zu einer Rettungsaktion auf und stößt dabei auf allerhand Hindernisse. Ihr steuert die Heldin durch fünf horizontal und vertikal scrollende Spielstufen, an deren Ende jeweils ein dickes Monster harret. Um sich den Attacken feindlicher Sprites zu erwehren, kann unser Rettungsengel rennen, hüpfen und schießen.

Ab und an pickt sie Symbole auf, die zum Extrareservoir hinzukommen. Haltet Ihr den zweiten Feuerknopf des Joypads länger gedrückt, könnt Ihr auf die gesammelten Waffen zurückgreifen.

Spielerisch ist "Psychic World" grundsätzlich: hüpfen, rennen, ballern. Die schnuckelige Grafik (in höheren Levels), die Idee mit den Extras und ei-



**Auch ein Eislevel muß durchquert werden (Master System)**

nige Minipuzzles bewahren das Modul vor dem Mittelmaß. Psychic World auf dem Mastersystem ist übrigens um einige Klassen anspruchsvoller als die Magerversion auf Segas Handheld-Konsole, dem Game Gear. Testmuster von: Sega/Virgin. *mh*

**STECK BRIEF**

**Genre: Geschicklichkeit**  
**Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 90 Mark**

**MASTER SYSTEM 69%**  
**Grafik: 67% Sound: 50% Schwierigkeit: mittel**

## FADE LANDLUFT

# Pac-Land



**I**m Laufe der "Pac-Man"-Ära ist dem Erfinder Namcot ein kleiner Ausrutscher passiert: Die Episode "Pac-Land" spielt nicht im bekannten Pac-Man-Pillenlabyrinth, sondern ist in der Umgebung einer gemütlichen Kleinstadt angesiedelt. Pac-Man hat nun richtige Füße und stolziert in fünf Levels à drei Spielstufen an horizontal scrollenden Landschaften vorbei. Dabei schnappt er nach Obst, springt über diverse Hindernisse und katapultiert sich mittels Sprungschancen über ausgedehnte Seen hinweg. Die Geister sind inzwischen motorisiert und versuchen, Pac-Man mit Autos und Flugzeugen zu stoppen.

Pac-Land ist eine Mischung aus viel Jump'n'Run ("Wonderboy") und etwas Pac-Man-Feeling (ab und zu erscheint eine leckere Pille). Leider war das Abenteuer schon in der Spielhalle kein allzu großer Erfolg, und auch die



**Pac-Man macht auf elegant: Diesmal ist er mit Hut unterwegs (Lynx)**

Lynx-Adaption dürfte keine weiten Sprünge machen. Triste Grafik und einfallslose Musik passen sich dem spielerischen Niveau an. Am ehesten werden sich jüngere Lynx-Fans dafür begeistern. Das Testmuster stammt von Atari. *mg*

**STECK BRIEF**

**Genre: Geschicklichkeit**  
**Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark**

**LYNX 53%**  
**Grafik: 40% Sound: 41% Schwierigkeit: mittel**

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	125,90	Larry III, komplett deutsch 1 MB	+ 89,-
Aces of the Great War (Blue Max) dt.	74,50	Logical, Anltg. deutsch	56,-
Airbus A 320, kompl. deutsch	99,-	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Kings Quest V 1 MB	+ 89,-
Antares, Anltg. deutsch	69,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Armour-Geddon, Anleitung deutsch	64,-	Loom, komplett deutsch	75,-
Australien Pioneers, kompl. deutsch	67,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Bandit Kings, Handbuch deutsch +	89,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Bane of the Cosmic Forge	89,-	Merchant Colony, Handbuch deutsch	69,-
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64,-	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Brat, Anleitung deutsch	64,-	Monkey Island, komplett dt. 1 MB	74,50
Buck Rogers, kpl. deutsch 1 MB	89,-	N.A.M., komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
Cadaver, komplett deutsch	67,-	PGA Tour Golf, Handbuch deutsch	64,-
Cadaver Level Disk, deutsch	a. A.	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Centurion Def. of Rome, deutsch	64,-	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
Chuck Yeager's 2.0, Handb. dt.	64,-	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt.	+ 39,-
Cohort, Anleitung deutsch	69,-	Railroad Tycoon, komplett deutsch	74,50
Crystals of Arborea, Anltg. deut.	67,-	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	Sim Architecture I u. II, Hdb. dt. je	39,90
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Space Quest III, kompl. deutsch	+ 89,-
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74,50	Space Quest IV 1 MB	+ 89,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Swords and Galleons, Anltg. dt.	+ 74,50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb. je	55,50	Transworld, kompl. deutsch	69,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Turrican II, Anltg. deutsch	64,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	74,50	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	74,50	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Genghis Khan, Handb. deutsch, 1 MB	89,-	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Gunboat	74,50	Speicherkarte 512 KB/Uhr/abschaltb.	99,-
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,-	X-Power professional Cartridge	229,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	X-Copy II prof.	79,-

## ATARI ST

3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	129,50	Killing Cloud, Handbuch deutsch	74,50
A 10 Tank Killer	+ 79,50	Kings Quest V	+ 89,-
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Loom, kpl. deutsch	75,-
Armour-Geddon, Anltg. deutsch	64,-	Imperium, Handbuch deutsch	64,-
Australian Pioneers, kompl. deutsch	74,50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Battle Isle	+ 69,-	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Aces of t. Great War (Blue Max) dt.	+ 74,50	Larry Triple Pack, I/II/III	109,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,-
Cadaver Level Disk, deutsch	a. A.	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,-
Chuck Rock, Anleitg. deutsch	64,-	Megatraveller, Handbuch deutsch	69,-
Das Boot, Anleitung deutsch	+ 74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Chaos Strikes Back	69,-	N.A.M. Handbuch deutsch	74,50
EPIC, Anleitung deutsch	+ 69,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
European Superleague, Anltg. deutsch	64,-	Pirates, Handbuch deutsch	65,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	+ 74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Powermonger-DATA-Disk deutsch	+ 39,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	+ 74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	Shadow Dancer, Anleitung deutsch	64,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Sim City u. Populous, dt. Handbuch	74,50
Flight Sim, II, komplett deutsch	82,50	STOS - The Game Creator, deutsch	49,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	+ 74,50	Super Monaco Grand Prix, Anltg. dt.	64,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	+ 74,50	Team Suzuki, Handbuch deutsch	64,-
Gods, Anleitung deutsch	64,-	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,-
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Trans World, komplett deutsch	69,-
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,-	Turrican II, deutsche Anleitung	64,-
Kick Off II, dt. Anleitung	56,-	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Final Whistle, dt. Anleitung	39,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-

## IBM

3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	* 125,90	Magic Candle	* 71,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,-	Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	* 89,50	Mario Andretti's, Handb. deutsch	* 71,50
Australian Pioneers, kompl. dt.	* 74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	* 79,50
Bandit Kings, Handbuch deutsch	* 89,-	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD	* 89,50
Bane of the Cosmic Forge	* 89,-	Monkey Island, kpl. deutsch EGA	* 74,50
B.A.T., Handbuch deutsch	* 74,50	N.A.M., komplett deutsch	* 89,-
Castles, Handbuch deutsch	* 79,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 89,90
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt.	* 79,50	Red Baron, kompl. deutsch EGA/VGA	* 89,-
Das Boot	* 82,50	Red Baron engl. EGA	* 75,-
ELITE Gold, Handbuch deutsch VGA	* 89,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	+ 89,-
Elvira, komplett deutsch	* 95,-	Secret Wrasons of the Luftwaffe	+ 89,90
Eye of The Beholder	* 74,50	Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0)	+ 89,90	Sim Earth, deutsch	* 95,-
F 15 Strike Eagle II	* 89,90	SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Flames of Freedom, Handb. dt.	* 89,90	Space Quest III kompl. deutsch!!	* 89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-	Space Quest IV VGA oder EGA je	* 89,-
Aircraft Designer, für Fl.4.0 engl.	* 79,50	Spirit of Adventure, Hdb. deutsch	+ 74,50
Aircraft Designer, für Fl.4.0 deut.	* 96,50	Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Buck Rogers, kompl. deutsch	* 89,50	TV-Sports Basketball, dt. Handb.	* 79,50
Galleons of Glory	+ 74,50	UMS II, Handbuch deutsch	* 82,50
Genghis Khan, Handbuch deutsch	* 89,-	Wing Commander HD + LD	* 72,50
Great Courts II, Anl. deutsch	+ 69,-	Wing Commander II	* a. A.
Heart of China VGA + EGA je	* 89,-	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	39,90
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 69,-
Jet Fighter II	* 89,90	AdLib - Soundkarte deutsch	* 239,-
Keys of Maramon	* 71,50	AdLib - Soundk. + Visual Composer	* 299,-
Kings Quest V/EGA oder VGA	* 89,-/99,-	Soundblaster, Handbuch deutsch	* 375,-
Larry III, komplett deutsch!!	* 89,-		
Lemmings, Handbuch deutsch	* 79,-		
Lexicross, Anltg. deutsch	* 74,50		
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 89,90		
Loom, komplett deutsch	* 75,-		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-		

\* auch auf 3,5"-Disketten

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Änderungen vorbehalten

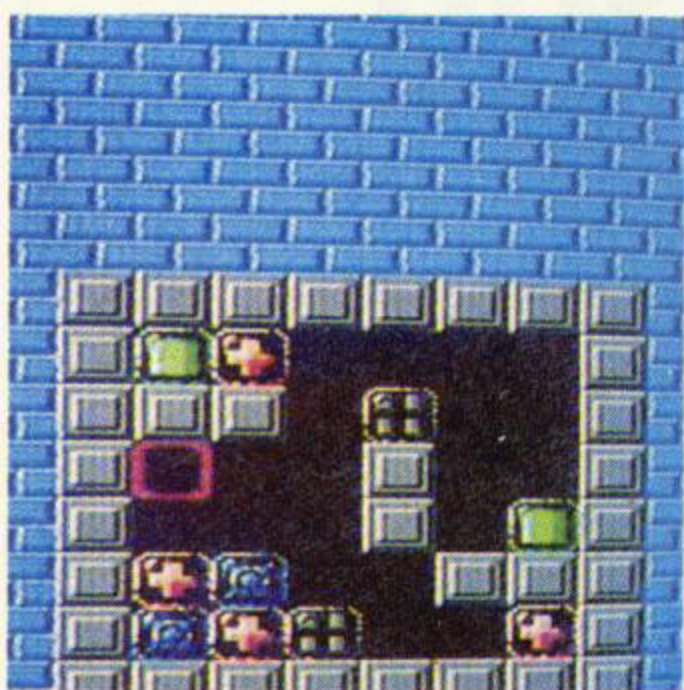
SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
VORKASSE 5,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-  
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



### Puzznic

Endlich gibt es die fantastische Klötzchentüftelei "Puzznic" auch fürs NES. Für die lange Wartezeit entschädigt Taito die Nintendo-Besitzer mit der völlig neuartigen Variante Gravnic, die als Zugabe aufs Modul gebannt wurde. Puzznic fesselt auch heute noch: Die Grafik ist bunt, aber übersichtlich, Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg. NES-Besitzer, die ihren grauen Zellen auch vor dem Monitor keine Verschnaufpause gönnen, sollten unbedingt zugreifen und sich den Klassiker nach Hause holen. Testmuster von Laguna. *wi*

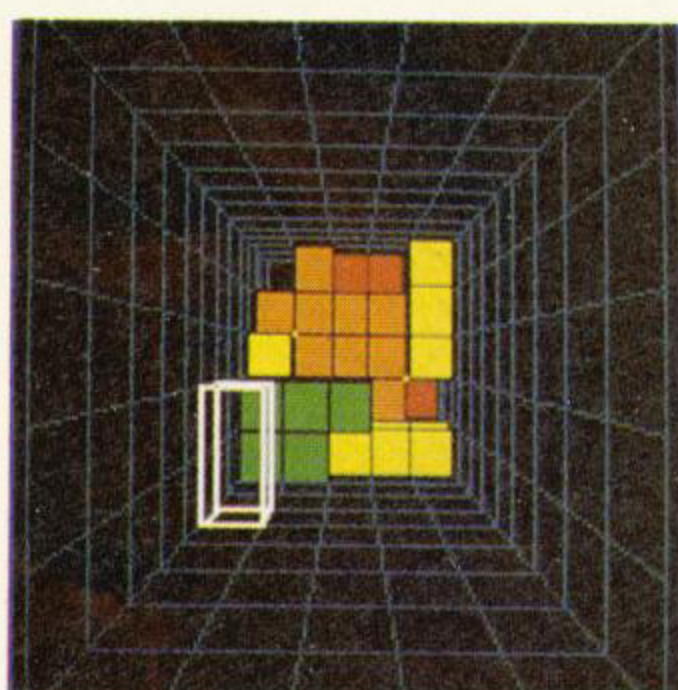
<b>Genre: Denkspiel</b>	
<b>Hersteller: Taito</b>	
<b>Zirka-Preis: 100 Mark</b>	
<b>NES</b>	<b>82%</b>
Grafik: 47%	Sound: 27%
<b>Schwierigkeit: mittel</b>	



### Bubble Bobble

Bubble Bobble ist ein vergnügliches Geschicklichkeitsspiel-Klassiker für wahlweise ein oder zwei Personen: Als knuddliger Babydrache fängt man böse Monster mit Luftblasen und verspeist ihre Überreste in Form punktespendender Früchte. Grafisch präsentiert sich das Plattformspiel recht bieder. Außerdem flackern die schnuckligen Sprites stellenweise arg. Trotzdem: Wer auf unkomplizierte Ideen mit hohem spielerischem Nährwert steht, wird mit diesem "Rainbow Islands"-Vorläufer gut bedient. Testmuster von Laguna. *wi*

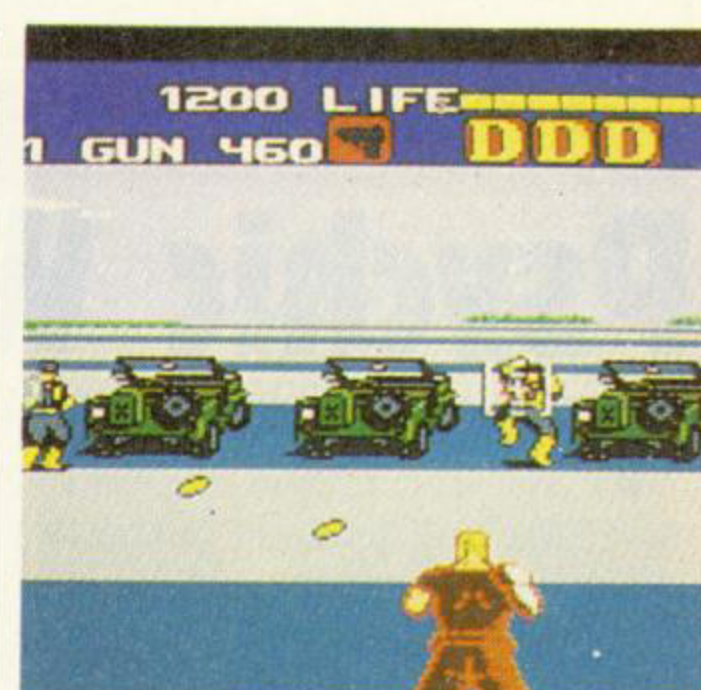
<b>Genre: Geschicklichkeit</b>	
<b>Hersteller: Taito</b>	
<b>Zirka-Preis: 100 Mark</b>	
<b>NES</b>	<b>69%</b>
Grafik: 59%	Sound: 57%
<b>Schwierigkeit: mittel</b>	



### Blockout

Wenig Neues in der 3-D-"Tetris"-Welt. Die Mega-Drive-Umsetzung der allseits bekannten Tüftelei (dreidimensionale Klötzchen fallen in einen Zylinder) bietet zusätzlich einen Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm. Grafik und Sound spielen bei diesem Programm keine größere Rolle und dümpeln dementsprechend in der unteren Tabellenhälfte vor sich hin. Grübelfans, die an "Columns" Spaß hatten, sollten sich für Blockout interessieren — obwohl es ansatzweise zusammengeschustert wirkt. Testmuster von Electronic Arts. *mg*

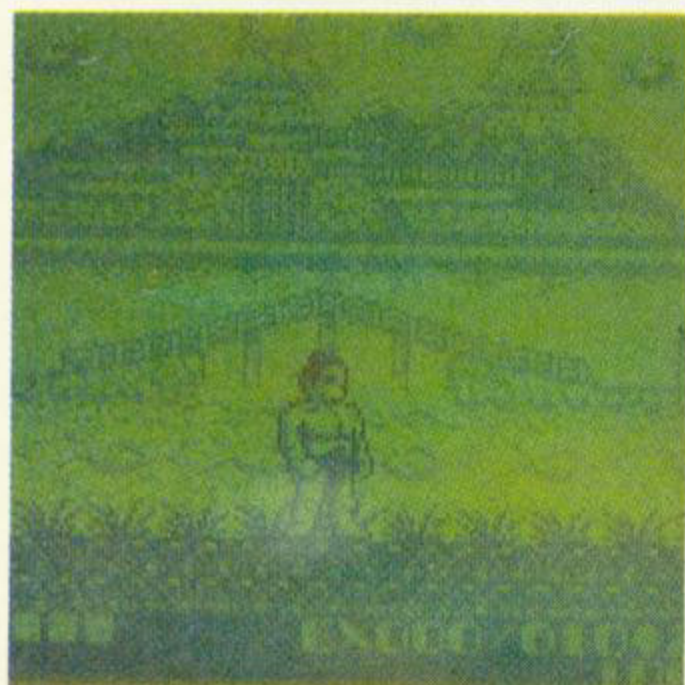
<b>Genre: Denkspiel</b>	
<b>Hersteller: Electronic Arts</b>	
<b>Zirka-Preis: 120 Mark</b>	
<b>MEGA DRIVE</b>	<b>74%</b>
Grafik: 20%	Sound: 19%
<b>Schwierigkeit: einstellbar</b>	



### Dynamite Duke

Dynamite Duke ist der harte Bursche von nebenan, wortkarg und schwerbewaffnet. Einem Oberschurken auf den Fersen ballert er sich durch fünf scrollende Levels. Bei dem urwüchsigen Actionrabatz steuert Ihr das Fadenkreuz, das zur Maschinenpistole des Titelhelden gehört. Man schießt nicht nur auf anstürmende Gegner, sondern nimmt auch Fässer und Kisten ins Visier. Hinter ihnen kann sich ein nützliches Extra verstecken. Dynamite Duke ist auf Dauer dumpf, aber halbwegs spielbar. Testmuster von Sega/Virgin. *hl*

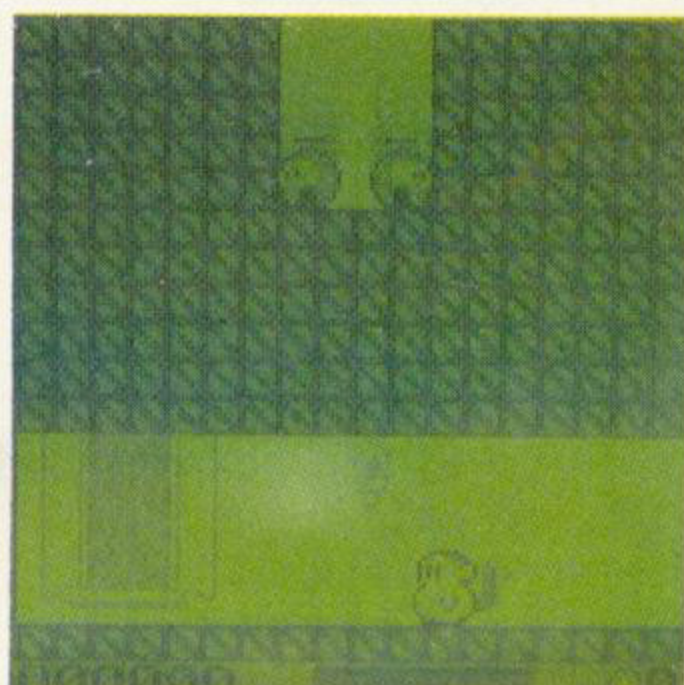
<b>Genre: Action</b>	
<b>Hersteller: Sega</b>	
<b>Zirka-Preis: 90 Mark</b>	
<b>MASTER SYS.</b>	<b>53%</b>
Grafik: 59%	Sound: 27%
<b>Schwierigkeit: mittel</b>	



### Sumo Fighter

Sumo-Ringer sind fett und können sich deshalb kaum bewegen. Auch der arme Tropf in "Sumo Fighter" leidet unter diesem Problem. Der kalorienangereicherte Held hat gerade mal zwei Wurfvarianten drauf, um im Kampf gegen die Entführer seiner Liebsten zu bestehen. Diese spielerische Einfalt wird von der netten Grafik leider nicht wettgemacht. Hat unser Ringer einen der vier horizontal scrollenden Levels überstanden, darf er in einer Bonusrunde um Zusatzenergie kämpfen. Das Testmuster stammt von Contitronic. *vw*

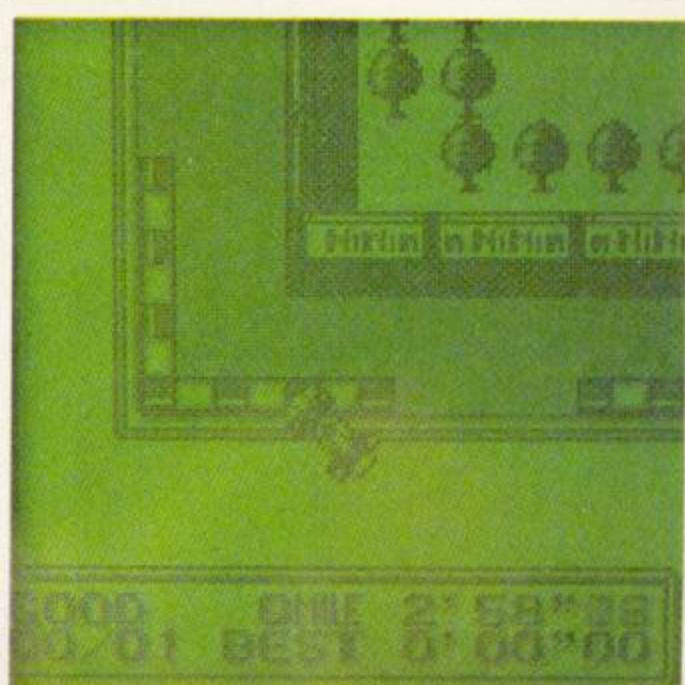
<b>Genre: Geschicklichkeit</b>	
<b>Hersteller: I'MAX</b>	
<b>Zirka-Preis: 70 Mark</b>	
<b>GAME BOY</b>	<b>47%</b>
Grafik: 60%	Sound: 58%
<b>Schwierigkeit: einstellbar</b>	



### Lucky Monkey

Der glückliche Affe beweist sich in 50 Levels als Primat mit harter Birne. Mit einem auf dem Kopf balancierten Ball müssen wir kleine und größere Untiere von Plattformen schubsen. Je nach Aufprallwinkel auf der Affenstirn verwandelt sich der Ball in kleine Bomben mit unterschiedlich großem Wirkungsbereich. Das Gehobse von Affe, Ball und Monster ist nur für hartgesottene Geschicklichkeitsfans erträglich, die vor frustreichen Situationen nicht zurückschrecken. Nichts für nervöse Spieler. Das Testmuster stammt von Contitronic. *vw*

<b>Genre: Geschicklichkeit</b>	
<b>Hersteller: Natsume</b>	
<b>Zirka-Preis: 60 Mark</b>	
<b>GAME BOY</b>	<b>44%</b>
Grafik: 33%	Sound: 35%
<b>Schwierigkeit: mittel</b>	



### Fastest Lap

Wer nicht genau hinschaut, der glaubt, Konamis Formel-1-Spektakel "F1-Spirit" vor sich zu haben. "Fastest Lap" spielt sich allerdings eine Ecke schlechter (wirkt weniger flüssig und homogen) und ist technisch nicht ganz so ausgefeilt. Dafür bietet es mehr Features, die Bildschirmtexte sind komplett in englisch, und eine Batterie speichert Euren Spielstand. Ich würde privat zwar eher zu F1-Spirit (schon alleine wegen des 4-Spieler-Modus!) raten, Renn-Freaks sollten aber durchaus eine Runde wagen. Testmuster von Contitronic. *mg*

<b>Genre: Rennspiel</b>	
<b>Hersteller: Vap</b>	
<b>Zirka-Preis: 70 Mark</b>	
<b>GAME BOY</b>	<b>69%</b>
Grafik: 66%	Sound: 60%
<b>Schwierigkeit: einstellbar</b>	



### Skweek

Das kuschelige Wollknäul "Skweek" feiert auf dem Game Gear Premiere. Wer auf eine leicht verdauliche Mischung aus "Pac-Man" und "Q-Bert" steht (man muß alle Fußbodenplatten eines scrollenden Spielfeldes einfärben), der wird ordentlich bedient. Trotz einiger Extras und 99 Levels wird Skweek auf Dauer etwas eintönig. Ein paar Spielstufen zwischendurch beharkt man zwar gerne (zum Glück mit Paßwort), mehr als fünf Levels hintereinander sollte man sich allerdings nicht zumuten. Testmuster von Dynatex und CWM. *mg*

<b>Genre: Geschicklichkeit</b>	
<b>Hersteller: Victor</b>	
<b>Zirka-Preis: 80 Mark</b>	
<b>GAME GEAR</b>	<b>63%</b>
Grafik: 59%	Sound: 51%
<b>Schwierigkeit: mittel</b>	



# THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga Speichererw. +	-	89,95	-	Dungeonmaster ++	94,95*	62,95	62,95
Bandit Kings o Anc. China +	84,95	79,95	-	Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-	F-15 Strike Eagle 2 +	82,95	79,95	79,95*
Bards Tale 4 (Dragonwars)++	69,95	65,95	-	Falcon 3.0 +	84,95*	-	-
Battle Isle +	69,95*	65,95*	-	Fate - Gates of Dawn ++	72,95*	65,95*	65,95*
Chuck Yeager's Air Combat	79,95*	-	-	Flight of the Intruder +	84,95	69,95*	64,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Genghis Khan ++/+	84,95	79,95	-
Cadaver ++	72,95*	64,95	64,95	Gods +	-	65,95	65,95
Cadaver Leveldisk ++	-	39,95*	39,95*	Great Courts 2 ++	70,95*	65,95	65,95
Castles +	79,95*	-	-	Heart of China	89,95	-	-
Centurion Def. of Rome +	69,95	65,95	-	Imperium +	72,95	65,95	65,95
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*	Kings Quest 5	89,95	-	-
Chaos Strikes Back ++/+	-	59,95	62,95	Lemmings +	72,95	59,95	59,95
Command HQ	84,95	-	-	Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
Crystals of Arborea ++	67,95*	62,95	62,95*	Links (neue Kurse da) +	89,95	-	-
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95	M1 Tank Platoon +	84,95	69,95	69,95
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-	Jetfighter	84,95	-	-
Dragonflight Spec. Ed. ++	-	59,95	59,95	Mario Andretti Racing +	69,95*	65,95*	-
3-D Construction Kit ++	119,95	119,95	99,95	Gunship 2000	94,95*	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung  
++ Programm komplett in deutsch

Neu: Joysticks + Hintbooks !!

Neu im Programm! NES Mega Drive Master System  
Game Boy Lynx

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Megatraveller 1 ++/+/+	80,95	67,95	67,95*	Soundblaster-Karte +	350,-	-	-
Midwinter 2 ++	74,95*	69,95*	69,95*	Space Quest 4	89,95	-	-
Might & Magic 3	84,95	-	-	Spirit of Adventure ++	72,95*	65,95*	65,95*
Monkey Island ++	79,95	59,95	72,95	Their Finest Hour 1 +	69,95	69,95	69,95
M.U.S. ++	69,95	65,95	65,95*	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
NAM 1965-75 +	84,95	69,95	69,95	Transworld ++	69,95	65,95	65,95
PGA Tour Golf +	69,95	65,95	-	TV Sports Baseball +	79,95*	69,95*	-
Pirates +	59,95	59,95	59,95	TV Sports Rollerbabes +	79,95*	69,95*	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*	Ultima 5	72,95	69,95	70,95
Powermonger +	72,95*	68,95	68,95	Ultima 6 +	79,95	79,95*	-
Powermonger Data Disk +	-	39,95*	39,95*	Ultima W1 Savage Empire +	79,95*	-	-
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*	Ultima W2 Martian Dream +	79,95*	-	-
Railroad Tycoon ++/+/+	80,95	74,95	74,95*	UMS 2 +	79,95	69,95	69,95
Red Baron	89,95	89,95*	-	Warlords	69,95	65,95	-
Rings of Medusa 2 ++	72,95*	65,95*	65,95*	Wing Commander +	79,95	79,95*	-
Secret of Silver Blades -+/+	65,95	65,95*	65,95*	Wing C. Secret Mission 1 o 2	39,95	-	-
Silent Service 2 +	79,95*	79,95*	-	Wizardry 1-5 je	44,95	-	-
Sim City Architecture 1 o 2+	39,95	39,95	39,95*	Wizardry 6-Bane of Cosmic	79,95	79,95	-
Sim Earth ++	89,95	i.V.	i.V.	Wonderland	84,95	72,95	72,95

Täglich Neuheiten !!

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Preise gelten, solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.00 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.00 bis 20.00 Uhr. Quitt Euch der Wissensschatz besonders, vorwärts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (07.06.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, kommt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Gropel/Hirring, Pöhl (Hb)

# HB-Soft

Hardware + Software  
Herbert Behnke  
Homburger Str. 79, 6660 Zweibrücken

Titel	AMIGA	MS-DOS
3D Construction Kit	116,95	116,95
4D-Sports Boxing	87,95	87,95
A-10 Tank Killer	79,95	79,95
A.T.P. Airline Transport Pilot	-	104,95
Atomino	59,95	65,95
B.A.T.	82,95	82,95
Bard's Tale III	65,95	79,95
Battle Command	68,95	76,95
Big Business	58,95	64,95
Buck Rogers	72,95	84,95
Budokan	74,95	74,95
Carcharodon	a. A.	a. A.
Challenger	79,95	79,95
Champions of Krynn	74,95	74,95
Crown	64,95	68,95
Elvira Mistress o. L. Dark	76,95	99,95
Excalibur	a. A.	a. A.
Eye of the Beholder	74,95	74,95
F-15 Strike Eagle II	79,95	79,95
F-16 Falcon	69,95	89,95
F-16 Falcon Mission Disk 2	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	84,95
Flight of the Intruder	74,95	89,95
Genghis Khan	83,95	83,95
Great Courts II	74,95	74,95
Hydra	37,95	-
Indiana Jones 3 Adv.	69,95	69,95
Ishido	69,95	79,95
Kalhaar	74,95	74,95
Kick Off II	56,95	74,95
Kings Quest 5	86,95	86,95
Lemmings	79,95	79,95
Lettrix	59,95	64,95
Links	-	85,95
Loop	75,95	79,95
Loopz	49,95	65,95
M.U.D.S.	69,95	79,95
M1 Tank Platoon	75,95	85,95
Mig-29 Fulcrum	79,95	79,95
Nam	72,95	84,95
Pirates	62,95	69,95
Prince of Persia	74,95	79,95
Projekt Prometheus	69,95	-
Puzznik	59,95	-
Railroad Tycoon	89,95	94,95
Red Baron	85,95	85,95
Return of Medusa	69,95	69,95
Secret of Monkey Island	87,95	87,95
Sim City + Populous	74,95	74,95
Sim Earth	-	79,95
Skull & Crossbones	62,95	62,95
Sorcerers Get All the Girls	-	74,95
Space Quest IV	-	88,95
Spirit of Adventure	a. A.	a. A.
Stellar 7	59,95	59,95
Teenage Mutant Hero Turtles	79,95	79,95
Their Finest Hour	79,95	79,95
Tracoon II	135,95	135,95
Transworld	62,95	-
UMS 2	85,95	85,95
Wild West World	84,95	-
Wing Commander	-	89,95

Nur Versand Versandkosten DM 6,50  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Tel.: 06332-14318

# Theo KRANZ VERSAND

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg

Tel.: 09 31/ 57 16 01

## Demnächst:

**Mega Drive:** Sonic T.H.,  
688 Attack Sub, Fantasia,  
Phantasy Star 3

**PC:** F-15 Strike Eagle II,  
Gunship 2000, Falcon 3.0

**PC-Engine:** Legend of Hero  
Tonma, Bonk's Revenge

**Lynx:** W. Soccer, Warbirds.

**Game Gear:** Face Card,  
Out Run, J.M. Football, Pac Man

**Game Boy:** WWF Superstars,  
NBA All Star Challenge,  
Beetle Juice

**NES:** Mega Man 2, Duck Tales,  
Battle of Olympus

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN  
PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO,  
SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-  
ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN.  
VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM.

PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ.NR  
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

# Dritter Mann gesucht!

Sie sind unser dritter Mann! Zwei Skatbrüder werden von PC-Skat perfekt simuliert. PC-Skat richtet sich nach den deutschen Skatregeln vom März 1991. Es ist sehr spielstark und daher auch interessant für gute Skatspieler. Für weniger geübte Spieler ist PC-Skat ein idealer Trainer, da die Skatregeln einschließlich Beispielen mitgeliefert werden und nach jedem Spiel alle Karten (von allen Spielern und vom Skat) aufgedeckt werden. Damit haben Anfänger die Möglichkeit, ein Spiel nachzuvollziehen und Profis zudem eine Kontrolle über die gewahrte Fairneß des Programms.

PC-Skat beherrscht alle Farbenspiele, Grandspiele und Nullspiele. Auch alle Varianten wie Hand, Schneider, Schwarz und Angesagt bietet das Programm. Bei Spielbeginn wird gereizt und am Spielende wird korrekt abgerechnet und in eine fortlaufende Spielliste eingetragen. Die Skatregeln und Beispiele können auf dem Bildschirm abgerufen oder im Handbuch nachgelesen werden.

unverbindl. Preisempfehlung DM 79,-

Hardware-Anforderung:  
PC/XT/AT und Kompatible, 256 KB RAM, beliebige Grafikkarte (Hercules, CGA, EGA, VGA), 1 Diskettenlaufwerk, Festplatte wird unterstützt.

SOFTSHOP GmbH  
Sonnenwall 83 · 4100 Duisburg 1  
Fax 0203/29756 · Tel. 0203/26251



L'Atelier Duisburg

COMPACT DISC

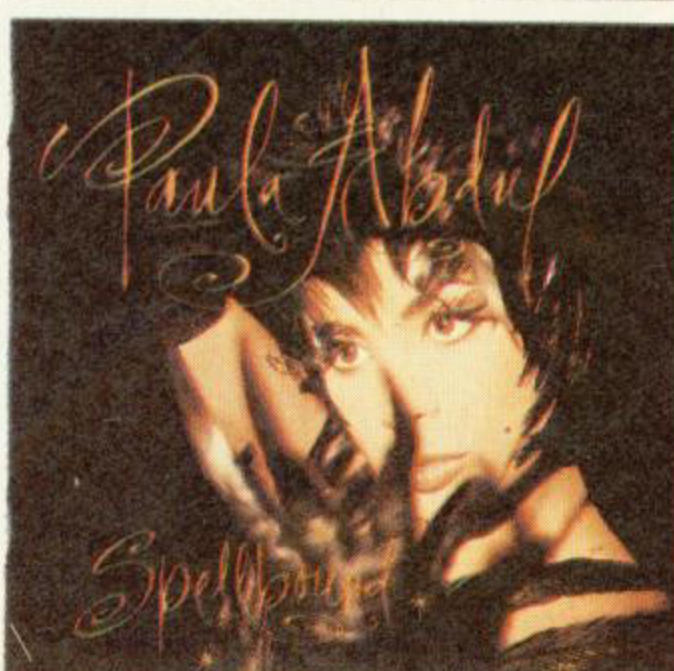


**ELO: Part Two**

Ohne Exfrontmann Jeff Lynne, aber mit dem unverwechselbaren Klassik-rock-Sound meldet sich das Electric Light Orchestra zurück. "Part Two" ist ein nostalgischer Wonnetrip für Freunde der alten ELO-Scheiben; die Mischung aus eingängigen Popmelodien und forschenden Streicherarrangements flutscht fast so gut wie einst in den Siebziger Jahren. Der neue Sänger Eric Troyer schrieb fleißig Songs und lieferte mit "Honest Men" auch eine ohrwurmige Hitsingle ab. Trotz Tendenzen zum Selbstplagiat ein nettes Album. *hl*

Eurostar 39810122  
42:12 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC

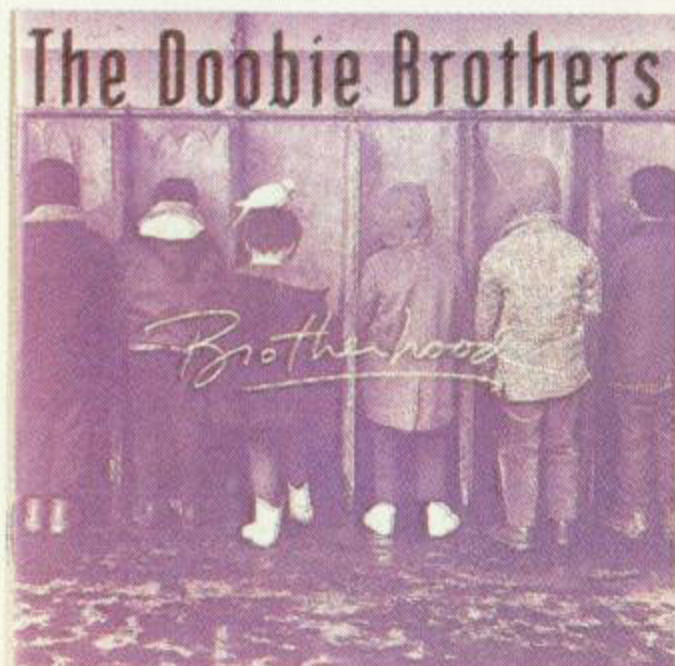


**Paula Abdul: Spellbound**

Die neue Scheibe von Paula Abdul hält nicht, was die äußerst tanzbare "Forever your Girl"-Erstlings-CD versprach. Die schnellen Stücke orientieren sich am House-Stil, vier Schmachtfetzen sollen wohl beweisen, daß Paula Gesangsunterricht genommen hat. Eine von Prince produzierte Nummer darf auch nicht fehlen. Ansonsten fällt auf, daß bis auf die gute Paula fast niemand vom Team der Debüt-LP mitgearbeitet hat. *Boris Schneider/mg*

Virgin CDVUS 33  
52:19 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC

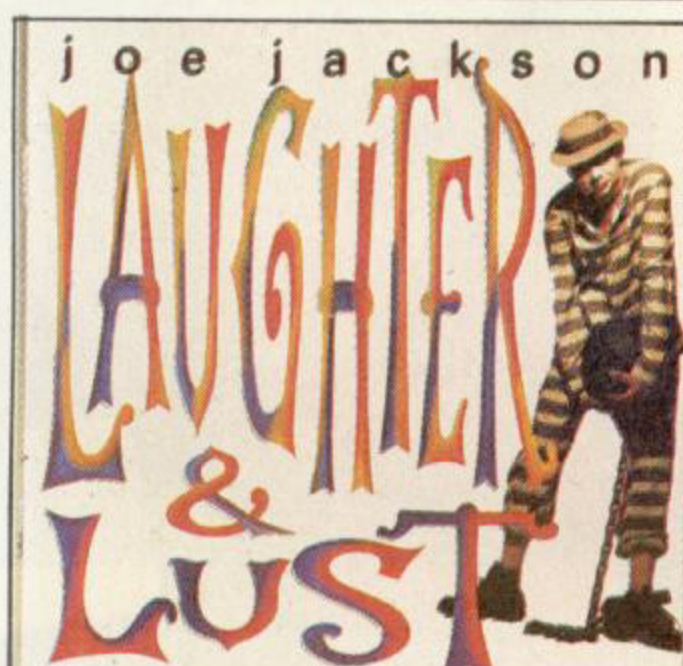


**Doobie Brothers: Brotherhood**

Die zweite Doobie-Brothers-CD nach ihrer Wiedervereinigung geriet eine Gangart härter. Von den einst lockerflockigen Westcoast-Rhythmen ist wenig zu spüren, kernige Drum-Attacken und griffige Gitarrensolis dominieren. Gefühlvolle Sentimentalitäten wie "Our Love" leistet man sich nur vereinzelt. Alles in allem ein respektables Rock-Album von der Stange, das einstige Songschreiber-Qualitäten teils schmerzlich vermissen läßt. Alte Fans dürften teils recht enttäuscht sein. *mg*

Capitol CDP 7 94623 2  
45:00 Minuten / 10 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

COMPACT DISC

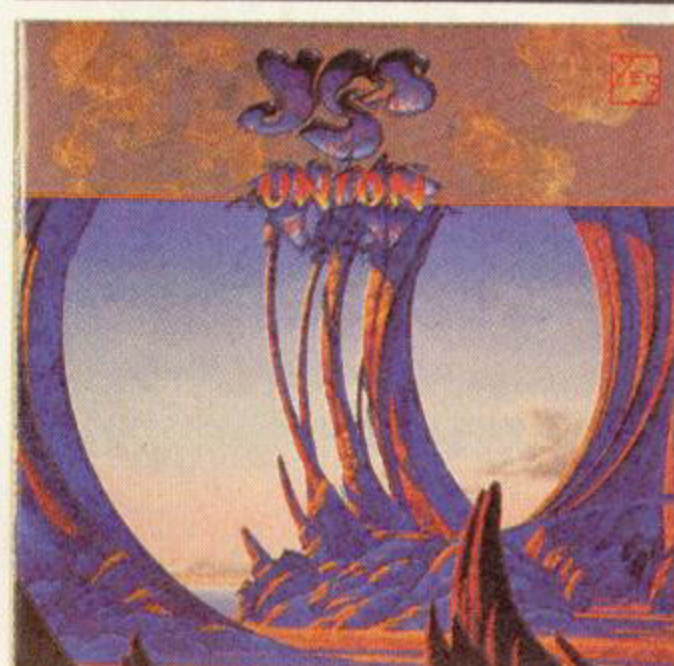


**Joe Jackson: Laughter & Lust**

Technisch brillant, filigran arrangiert, sauber komponiert, intelligente Texte — aber ohne Rest geht "Laughter & Lust" nicht auf. Joe Jackson liefert 13 grundanständige Ohrwürmer ab, die leider zu glatt klingen; da hatte seine letzte Platte "Blaze of Glory" mehr Kraft. Reinspielen sollte man in das geschmeidige "Stranger than fiction", das Fleetwood-Mac-Hämmerchen "Oh Well" und die unvermeidliche "Hit Single". Anspruchsvolle lesen den Text von "It's all to much". *al*

Virgin 211 413  
51:40 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Yes: Union**

Sie mögen sich wieder: Nach zwischenzeitlicher Aufteilung in zwei verschiedene Bands fanden sich die Herren Anderson, Wakeman & Co. wieder zu einem gemeinsamen Yes-Album ein. Acht Musiker gehören zur momentanen Besetzung, die fleißig ihre 15 Tracks einspielten. Musikalisch wird eine angenehme Mischung aus verspielten Melodien auf knackigen Rhythmusteppichen geboten. Kracher wie "Shock to the System" überzeugen ebenso wie das höchst eingängige "Saving my Heart", ein gassenhauerträchtiger Reggae-Ver-schnitt. *hl*

Arista 261 558  
69:55 Minuten / 15 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Huey Lewis: Hard at Play**

Nach dem schlappen "Small World"-Album und einer kleinen schöpferischen Pause meldet sich US-Rocker Huey Lewis in prächtiger Form zurück. Seine neue CD bietet eine sehr ausgewogene Mischung aus handfesten Fetzen und einschmeichelndem Schubidu-Pop ("Best of me"). "Hard at Play" sprüht vor echter Spielfreude, die Riffs und Melodien sitzen, und die ganze Sache macht schlicht und einfach Spaß: Echter Profi-Rock, gut zum Zuhören und partykompatibel. *hl*

EMI CDP-7-93355-2  
46:23 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

**MUSIK  
BÜCHER  
FILM**

**A**n dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



**Pat Benatar:  
True Love**

Stilvoller Stilwechsel: Pat Benatar hat ihr heimatliches Rock-Reich verlassen und sich ins Swing-Lager vorgesungen. Mit viel Stimme, wuchtigen Bläsern und zupfendem Baß trägt sie verlustpunkt-frei elf Klassesongs vor. Vom schmissigen "Bloodshot Eyes" (genial!) bis zum schmeichelnden Schmuse-Blues "Evening" gibt's kraftvolles 20er-Jahre-Feeling mit modernem Touch. Eine der elegantesten, überzeugendsten und frechsten Platten des Jahres. *mg*

Chrysalis CCD 1805  
38:45 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
hervorragend**

MUSIKVIDEO



**Country Music  
Video Magazine**

Der neueste Schrei im Medienschwung sind Zeitschriften auf Video. Neben Interviews mit den Stars der Branche gibt's Live-Mitschnitte und Einblicke in Videoclips. Alle veröffentlichten Berichte wurden exklusiv für die Video Magazines recherchiert. Jede der drei bislang erhältlichen Folgen bietet rund 60 Minuten englischsprachige Information und Unterhaltung. Ähnliche Videozeitschriften gibt's auch für Heavy Metal, Rap und Dancefloor. *mg*

BMG 790453/790 498/791 095  
je ca. 60 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



**Eurythmics:  
Greatest Hits**

Die Zusammenstellung der gesammelten Singlehits des britischen Elektropop-Duos Eurythmics ist nicht nur ein Ohrenschmaus; auch fürs Auge wird bei dieser Clip-Zusammenstellung viel geboten. Dank des enormen Selbstdarstellungstalents von Frontfrau Annie Lennox wird dieses abwechslungsreiche Video von "Sweet Dreams" bis "Angel" nie langweilig: ein Bilder-Whirlpool zeitloser Popklassiker mit erfreulich wenig Durchhängern. *hl*

CMV 49064 2  
ca. 95 Minuten / 21 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
hervorragend**

VIDEOFILM



**Der Club der  
toten Dichter**

Anfang eines neuen Schuljahres: Traditionsgemäß versammelt sich die gesamte Belegschaft eines privaten Knaben-Colleges im großen Auditorium des altherwürdigen Gebäudes. In der feierlichen Ansprache des Direktors werden den frisch dem Elternhaus entlassenen Eleven die vier ehernen Prinzipien ihrer Erziehung an Herz und Nieren gelegt: Tradition, Disziplin, Ehre und Leistung. Privilegiert sind sie, an dieser Schule zu lernen, der Absprung in die weiterführenden Eliteschulen ist jedem folgsamen Schüler gewiß.

"Travestie — Ekel — Dekandenz — Lethargie" lautet die trotzig Gegenwehr der Schüler des zweiten Jahrgangs. Dabei haben sie allerdings nicht mit dem neuen Lehrer für Literatur und Sport, John Keating (hervorragend dargestellt von Robin Williams), gerechnet. Mit ungewohnten Schlagworten wie "Carpe diem, nutze den Tag (so lange du Zeit dazu hast)", und "Habe den Mut, deine eigenen Entwürfe zu gestalten", führt er sich in den Unterrichtsbetrieb ein. So viel Ermunterung zur Eigeninitiative regt natürlich an. Schon bald ist der "Club der toten Dichter" aufgefrischt, dem früher schon John Keating angehörte. Hier werden bei nächtlichen Treffen Ideale der Romantik wiederbelebt, aber auch die unvermeidlich-pubertären Dummheiten ausgeheckt. Jedoch weder die verknöcherte Erziehungsgarde noch die Eltern können sich für die Erziehung ihrer Kinder zu selbständigen "Freidenkern" begeistern, und so spitzt sich die Situation zu.

Puh! Lieben sich bedeutungsschwere Inhalte in Kilos ausdrücken, würde dieser Film bestimmt einige auf die Waage stellen: viel Belehrung fürs Geld. Trotzdem ein sehenswerter Streifen über das Erwachsenwerden. *up*

**Regie: Peter Weir**  
**Produzenten: Steven Haft,  
Witt Thomas**  
**Drehbuch: Tom Schulmann**  
**Darsteller: Robin Williams**  
**Laufzeit: 123 Minuten**  
**FSK-Freigabe: ab 12 Jahren**  
**Videoanbieter: Touchstone**  
**POWER-WERTUNG  
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



**New Kid in  
the Class**

"New Kid in the Class" ist ein Double-Feature-Zeichentrickfilm um die fünf quäkenden und hopsenden Teeny-Stars New Kids on the Block. Deren Starcuts und Band-Poster sind zur Zeit der beliebteste Wandschmuck kleiner Mädchen und großer Konzertagenturen. Auch auf Video steht nicht die Musik im Vordergrund, je fünf Minuten müssen genügen. Von den nicht übermäßig dümmlichen Trickfilmen werden Fans gut unterhalten. Amerikanische Fließbandware, nicht mehr. *wi*

CMV 49889 2  
44 Minuten / 8 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
für Fans**

MUSIKVIDEO



**Lights, Camera...**

...Suicidal: Auch nach knapp zehn Jahren rocken Suicidal Tendencies, metallastige Idole der amerikanischen Skate-Bewegung, noch so fröhlich und unverdorben, daß anderen Mainstream-Combos Hören und Sehen vergeht. Der unverkennbare Suicidal-Stil folgt einem simplen Schema: Obligatorisch ruhige "Heavy Emotion"-Parts wechseln mit wüstem Gebolze, das seit den frühen Hardcore-Tagen nichts an Geschwindigkeit verloren hat. Der Video ist ein Zusammenschnitt aus sieben Suicidal-Clips, Monologen des Leadsängers Muir übers Skaten und die Musik. *wi*

SMV 49902-2  
43 Minuten / 7 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



**Debbie Gibson:  
Live around  
the World**

Das perfekte Geschenk für jeden Gibson-Fan: Neben einem gut fünfzig-minütigen Konzertmitschnitt erlebt Ihr Energiebündel Debbie in acht Videoclips und Interviews. Das Songmaterial wurde größtenteils aus der fantastischen "Electric Youth"- sowie der mittelprächtigen "Anything is possible"-CD rekrutiert. Die beachtlichen 90 Minuten Unterhaltung für Ohr und Auge gibt's für bescheidene 40 Mark. *mg*

Warner 7567-50171-3  
ca. 90 Minuten / 16 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

# FANTASY PRODUCTIONS GmbH

## Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

SSI: AD&D-SERIE				SSI-PREISHÄMMER			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
Champions of Krynn	94	84	84	Phantasie III	29	29	29
Curse of the Azure Bonds	94	84	64	Demons Winter	29		
Death Knights of Krynn	94		94	Questron II	29	29	29
Hillsfar	84	84	64	Stellar Crusade	29	29	
War of the Lance			84	Star Command	29		
DM Assistant Vol. II			29	Red Lightning	29	29	
Pool of Radiance	74	79	84	Phantasie Bonus Edition			59
Secret of the Silver Blades	84		74	(Phantasie 1/Wizard's Crown/Phantasie 3)			
Eye of the Beholder	94		94	Roadwar Bonus Edition			59
Gateway to Savage Frontier			94	(Roadwar 2000/Roadwar Euro/WG Const. Set)			

STRATEGIESPIELE				STRATEGIESPIELE			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
<b>General Quarters</b>				<b>Simulations Canada</b>			
Action off River Plate			79	Barbarossa to Stalingrad	99	99	99
Austerlitz			79	Battle of the Atlantic		99	99
Banzai			79	BattleTank: Kursk to Berlin		99	99
Battleship Bismarck			79	Fall Gelb	99	99	99
Borodino			79	Fifth Eskadra	99	99	99
Action in the North Atlantic			79	Fleet Med	99	99	99
German Raider Atlantis			79	Golan Front	99	99	99
Midway			79	Grand Fleet	99	99	99
Prelude to Jutland			79	Grey Seas, Grey Skies	99	99	99
<b>Storm Computers</b>				<b>In Harms Way</b>			
Blitzkrieg at the Ardennes	109		109	Kriegsmarine	99	99	99
White Death	109		109	Kursk Campaign	99	99	99
Action Stations I	109		109	Long Lance	99	99	99
<b>Three-Sixty</b>				<b>MBT: Central Germany</b>			
Harpoon (US)	109		109	MBT: Northern Germany	99	99	99
Battle Set 2, 3 (nur mit US) je	59		59	Malta Storm	99	99	99
Harpoon Editor	79		79	Moscow Campaign	99	99	99
<b>SSI-Neuheiten</b>				<b>Northern Fleet</b>			
Conflict Middle East			109	Operation Overlord	99	99	99
Medieval Lords			109	Pacific Storm	99	99	99
Overrun	94			Rommel at El Alamein	99	99	99
Second Front	99		109	Rommel at Gazala	99	99	99
Typhoon of Steel	109		109	Seventh Fleet	99	99	99
				Stalingrad Campaign	99	99	99

EA-PREISHITS				MICROPROSE-HITS			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
Bards Tale I	39		39	Airborne Ranger			
Bards Tale II	39		49	F-15 Strike Eagle I			
Blue Max			49	Gunship	39	39	39
Centurion: Defender of Rome			59	Pirates	39	39	39
Fountain of Dreams			49	Red Storm Rising	39	39	39
Sentinel Worlds		39	39	Silent Service I	29	29	29
Tunnels & Trolls			49				
Wasteland			39				

DIVERSE STRATEGIESPIELE				KOEI			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
Computer Diplomacy			89	Romance of the 3 Kingdoms	119		119
Command HQ			109	Ghenghis Khan	99		99
Decision at Gettysburg			99	Nobunagas Ambition	119		119
				Nobunagas Ambition II			119
				Bandit Kings of Ancient China	99		99

☆☆ NEUHEITEN ☆☆				SF-ROLLENSPIELE			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
Heart of China			109	2400 AD			79
Martian Dreams			109	Alternate Reality/The City			19
Secret Weapons Luftwaffe			109	Bad Blood			94
Might & Magic III			109	Battletech II - Revenge			99
MegaTraveller II - Quest Ancients			109	Buck Rogers	94	74	94
				Hard Nova			94
				MechWarrior			79
				MegaTraveller I	84	84	99
				Space 1889			109
				Space Rogue			69
				Starflight I	84	84	49
				Starflight II			84

FANTASY-RSP				SF/FANTASY ALLGEMEIN			
A	ST	64	IBM	A	ST	64	IBM
Dark Heart of Uukrul			79	Breach II	19		19
Bard's Tale III	84	54	94	Drachen von Laas	69	69	69
Keys to Maramon			94	Imperium	84		94
Lord of the Rings			109	Midwinter	59	59	59
Might & Magic I		59	79	Reneg. Legion Interceptor			109
Might & Magic II	94	59	94	Rise of the Dragon			109
Might & Magic Bundle (I+II+Buch)			119	Star Saga I & II je			109
Ultima Trilogie (I-III)		54	74	Warlords	84		84
Ultima IV	74	79	54	Wing Commander			99
Ultima V	94	94	84	Wing Cmdr. Mission Disk I/II je			49
Ultima VI			109				
Wizardry Trilogie (I-III)		89	99				
Wizardry III oder III je		39	49				
Wizardry IV			49				
Wizardry V		39	49				
Wizardry VI /Bane Cosmic	99		99				

### Gratiskatalog mitbestellen!

(64 Seiten; 6000 Brett-/Buch-/Computerspiele)

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

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

## INSERENTENVERZEICHNIS

18-Karat	57	Label	37
Bachler	7	M&B Versand	77
Behnke	129	Makro	81
Berry	105	Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	42, 95, 96, 99, 118/119
Bomico	2. US, 4. US, 38, 61	Megaboink	75
Boyd	60	MN-Hobbysoft	106
Computer Markt Münster	60	MR-Soft	41
CPS Computerservice		No Credits	85
Heidak	68/69	Okay Soft	41
Crystal Soft	41	Power Games	77
CWM	75	R+R	88
Dynamic Systems	77	Reemtsma	3. US
Dynatex	125	Richartz	91
ECS	79, 116	Rushware	13
Fantasy Productions	132	SCS	106
Flashpoint	132	Soft Enterprises	57
Four Systems	52	Softpower	105
Funny Softwareversand	28	Softshop	129
Funsoft	90	Software Maniacs	129
Funtastic	81	Softworld	105
Galaxy Software	17	Steffen Müller	57
Game Play	81	Steirerfunk	81
Gamesworld Computershop	65	TK-Soft	75
German Design Group	52	Top 4	75
Gnadenlos	116	Turbo-Soft	41
Grzywaczewski	52	United Software	15, 27, 32, 114
Hamo	60	Wial	47
Joysoft	97	World of Wonders	63
Karosoft	127	Zillesoft	89
Kingsoft	11		
Theo Kranz-Versand	129		

**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburger Str. 68  
2360 Bad Segeberg  
Fax 04551/1342

**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz-Lay

**HIT des Monats**

**SOMMER - FLASH - PAKET 429,94**  
 (Sie sparen DM 74,82)  
 1 Mega Drive Konsole PAL incl. Netzteil, 2 Joypads  
 Monsterlair und Space Invaders 91

<b>Game Boy:</b>		<b>Mega Drive:</b>	
Double Dragon	52.94	Budokan	99.94
Bubble Bobble	59.94	Ghostbusters	47.94
Pinball	44.94	Crack Down	54.94

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

# 0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Mega Drive ist ein Importgerät ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

**Coupon PP 8/91**  
 Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 2/91 an.  
 Name: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Ort: \_\_\_\_\_  
 System:  Sega / Mega  Nintendo  PC-Engine  Game Boy

VIDEOFILM



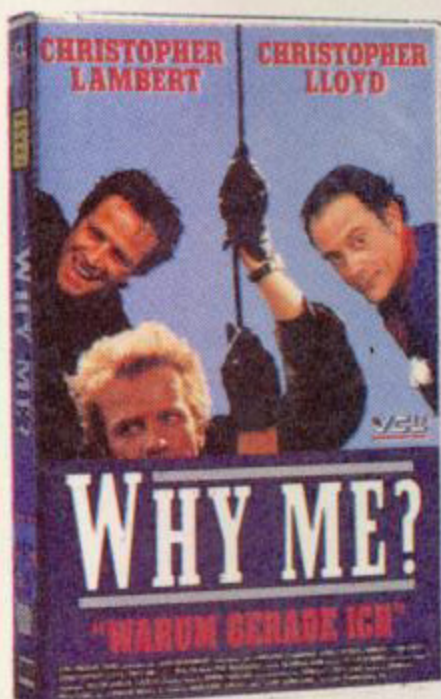
**Mit stählerner Faust**

Van Damme verkörpert den Cop Louis Burke — ein Spezialist für harte Fälle. Kaum hat er seinen letzten Gangster, den irren Killer "Sandman", hinter Schloß und Riegel gebracht, wartet schon eine neue Aufgabe. In einem Gefängnis sterben die Häftlinge wie die Fliegen; irgendwas ist faul im Knast. Burke wird, als Verbrecher getarnt, in das Gefängnis gesteckt, um den wahren Grund für die mysteriösen Todesfälle herauszubekommen. Bei seinen Ermittlungen stößt er auf die schaurige Wahrheit: Die Wärter und ein paar Häftlinge betreiben einen florierenden Organhandel. Schließlich wird auch noch der "Sandman" in den gleichen Knast verlegt. Burkes Tarnung fliegt auf und alle wollen nur das eine: Burke umlegen.

Zugegeben, das Knastscenario ist sicher nicht das frischeste, aber wenn Van Damme so weitermacht, dürfte er selbst Action-Profis wie Sly Stallone das Wasser abgraben. Zu gewaltigen schauspielerischen Glanzleistungen fährt der kämpfende Mime zwar nicht auf, aber bislang ragt "Mit stählerner Faust" deutlich aus den bisherigen Filmen mit dem Belgier heraus. Eine schlichte, aber konsequent gestrickte Story; mehr als nur ein paar hastig gekeuchte Dialoge. Eine recht gelungene Besetzung der Nebenrollen und ein ziemlich flottes Tempo sorgen für unbeschwerter 90 Minuten vor der Flimmerkiste. Fans ultraharter Knochenknacker-Filme hätten sich wohl etwas mehr Prügeleien gewünscht (obwohl Van Damme immer noch heftigen Körpereinsatz bringt). Für den Freund "normaler" Actionkost ist "Mit stählerner Faust" schon eher geeignet. *mh*

**Regie:** Deran Sarafian  
**Produzent:** Mark Disalle  
**Drehbuch:** David S. Goyer  
**Darsteller:** Jean-Claude Van Damme, Cynthia Gibb, Robert Guillaume, Patrick Kilpatrick, George Dickerson  
**Laufzeit:** 86 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 18 Jahren  
**Videoanbieter:** Cannon/VMP  
**POWER-WERTUNG:** durchschnittlich

VIDEOFILM



**Why Me? — Warum gerade ich?**

Filmbeau Christopher Lambert, der weichgespülte Franzose mit dem Silberblick, darf sich in "Why Me?" als Profi-Dieb betätigen. Wie es der Zufall will, stößt er bei einem seiner Raubzüge auf das "Byzantinische Feuer", den größten Rubin der Welt. Besagter Klunker galt seit 800 Jahren als verschollen, bis er unter mysteriösen Umständen in Los Angeles auftaucht. Bei der feierlichen Übergabe an den rechtmäßigen Eigentümer, die türkische Regierung, werden die CIA-Agenten von armenischen Terroristen überfallen. Das "Byzantinische Feuer" landet im Safe eines armenischen Juweliers und eben dieser Safe wird von Gus, alias Christopher Lambert, heimgesucht.

Es kommt natürlich, wie es in einer Komödie kommen muß. Bald hat Gus nicht nur die Türken, die Polizei von Los Angeles und den gesamten CIA auf dem Hals, auch die Armenier und die vereinte Unterwelt von L.A. heften sich an seine Fersen. Zusammen mit seinem Gehilfen Bruno, Christopher "Back to the Future" Lloyd, muß Gus Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um den verfluchten Klunker wieder loszuwerden. Zum Schluß jagt jeder jeden und ganz Los Angeles wird zum Tollhaus.

Why Me? ist einer dieser typisch amerikanischen Dutzend-Komödien: Die Dialoge sind flach, der Humor von banalster Sorte und das zusammengeschnitzte Drehbuch paßt hinten und vorne nicht.

Warum sich zwei recht etablierte Schauspieler wie Lambert und Lloyd zu Knallchargen degradieren lassen, bleibt ein unergründliches Geheimnis. Wahrscheinlich war gerade Ebbe in der Kasse und Geld stinkt ja bekanntlich nicht. *VW*

**Regie:** Gene Quintano  
**Produzent:** Marjorie Israel  
**Drehbuch:** Donald E. Westlake, Leonard Maas  
**Darsteller:** Christopher Lambert, Christopher Lloyd  
**Laufzeit:** ca. 90 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** VCL  
**POWER-WERTUNG:** für Fans

VIDEOFILM



**Stirb langsam 2**

John McClane ist nicht zu beneiden. Wo immer der smarte Ami-Cop auftaucht, ist der Teufel los: Söldnerscharen heften sich an seine Fersen, Terroristen trachten ihm nach dem Leben, ganze Stadtviertel fliegen nebenbei in die Luft und überall herrscht Mord und Totschlag. McClane wird verprügelt, verbrannt, gebeutelt und geschunden — doch nichts kann ihn stoppen.

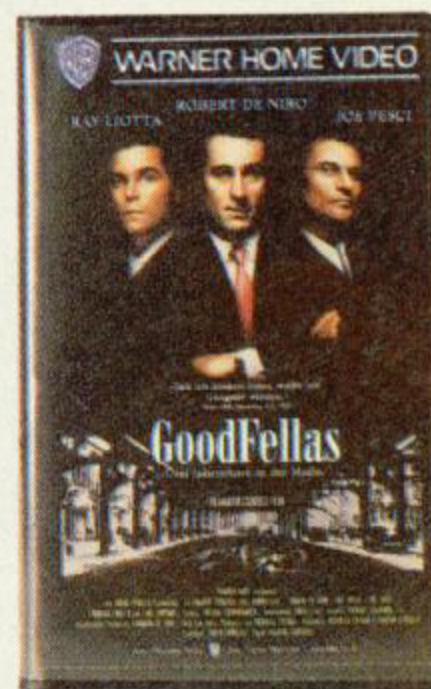
Bruce Willis hatte zwar nach dem ersten Teil von "Stirb langsam" ewige Abstinenz geschworen, doch ein fürstlicher Gehaltsscheck aus Hollywood hat ihn wohl umgestimmt. Dem Zuschauer kann's nur Recht sein: Auch der zweite Teil von "Stirb langsam" läßt keinen Stunt aus. Wieder werden die Freunde des Actionkinos fürstlich bedient.

Diesmal legt eine waffenstarrende Söldnertruppe den Flughafen von Washington lahm, um die Auslieferung eines mittelamerikanischen Diktators zu verhindern. Der Plan hätte sicherlich geklappt, doch zum Glück ist Tausend-sassa McClane am Ort des Geschehens, um das Schlimmste zu verhindern. Fast im Alleingang mischt er die Bande auf, rettet unzähligen Menschen das Leben und darf zum Schluß sein geliebtes Eheweib in die Arme schließen.

Kompliment, die Fortsetzung ist gelungen: Auf Schritt und Tritt verwöhnt die Professionalität aller Beteiligten. Bruce Willis gibt sein gewohnt (herzerfrischend selbstironisch) Bestes, der Filmschnitt unterstützt die Action aufs Feinste und der Kameramann versteht sein Handwerk. Die Bilder werden dem Zuschauer so rasant auf die Netzhaut genagelt, daß kaum Zeit zum Luftholen bleibt. Bei dem ganzen Tohuwabohu hat nur ein kleines Detail vollständig kapituliert: die Logik. *VW*

**Regie:** Renny Harlin  
**Produzent:** Lloyd Levin, Michael Levy  
**Drehbuch:** Steven E. de Souza, Doug Richardson  
**Darsteller:** Bruce Willis, Bonnie Bedelia, William Atherton, Reginald Veljohnson  
**Laufzeit:** 119 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Video-Anbieter:** CBS Fox  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert

VIDEOFILM



**Good Fellas**

Regie-Altmeister Martin Scorsese kehrt immer wieder gerne zu seinen italienischen Einwandererwurzeln zurück: "Good Fellas" ist die authentische Lebensgeschichte des Halbtaliansers Henry Hill. Wann immer in amerikanischen Filmen Italiener die Hauptrollen spielen, darf eine Institution nicht fehlen — die Mafia.

Hill wächst in den fünfziger Jahren in ärmlichen Verhältnissen in New York auf. Bereits in jungen Jahren beschließt er, sich seinen Platz in der Welt des organisierten Verbrechens zu suchen. Vom einfachen Laufburschen steigt er in der Hierarchie zum gutbezahlten Profigangster auf. Die nächsten drei Jahrzehnte lebt er wie die Made im Speck, hat seine Finger in diversen Schmuggelgeschäften und beteiligt sich an lukrativen Raubüberfällen. Wer sich unter den Schutz der mächtigen Mafia begibt, muß sich um Polizei und Staatsanwälte keine Sorgen machen. Scorsese beobachtet seine Landsleute sehr genau: Das fängt an bei dem manchmal nervtötenden südländischen Redefluß und hört bei der fast schon religiösen Verehrung der Mama noch lange nicht auf. Die dokumentarische Erzählweise (von Kameramann Michael Ballhaus gekonnt umgesetzt) läßt trotzdem Raum für spannende und lustige Episoden aus dem ganz normalen Leben eines Mafiosi. Zu Hause warten Frau und Kinder mit dem obligatorischen Nudelgericht, während zwei Straßen weiter die Freundin in ähnlich bürgerlichen Verhältnissen residiert.

"Good Fellas" bietet einen erfrischend unverbrauchten Einblick in das Mafiamilieu: Auch der schlimmste Killer steigt abends in die Pantoffeln und führt ein Leben wie du und ich. *VW*

**Regie:** Martin Scorsese  
**Produzent:** Barbara de Fina  
**Drehbuch:** Nicholas Pileggi, Martin Scorsese  
**Hauptdarsteller:** Robert de Niro, Ray Liotta, Joe Pesci, Paul Sorvino  
**Laufzeit:** 140 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Video-Anbieter:** Warner Home Video  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert



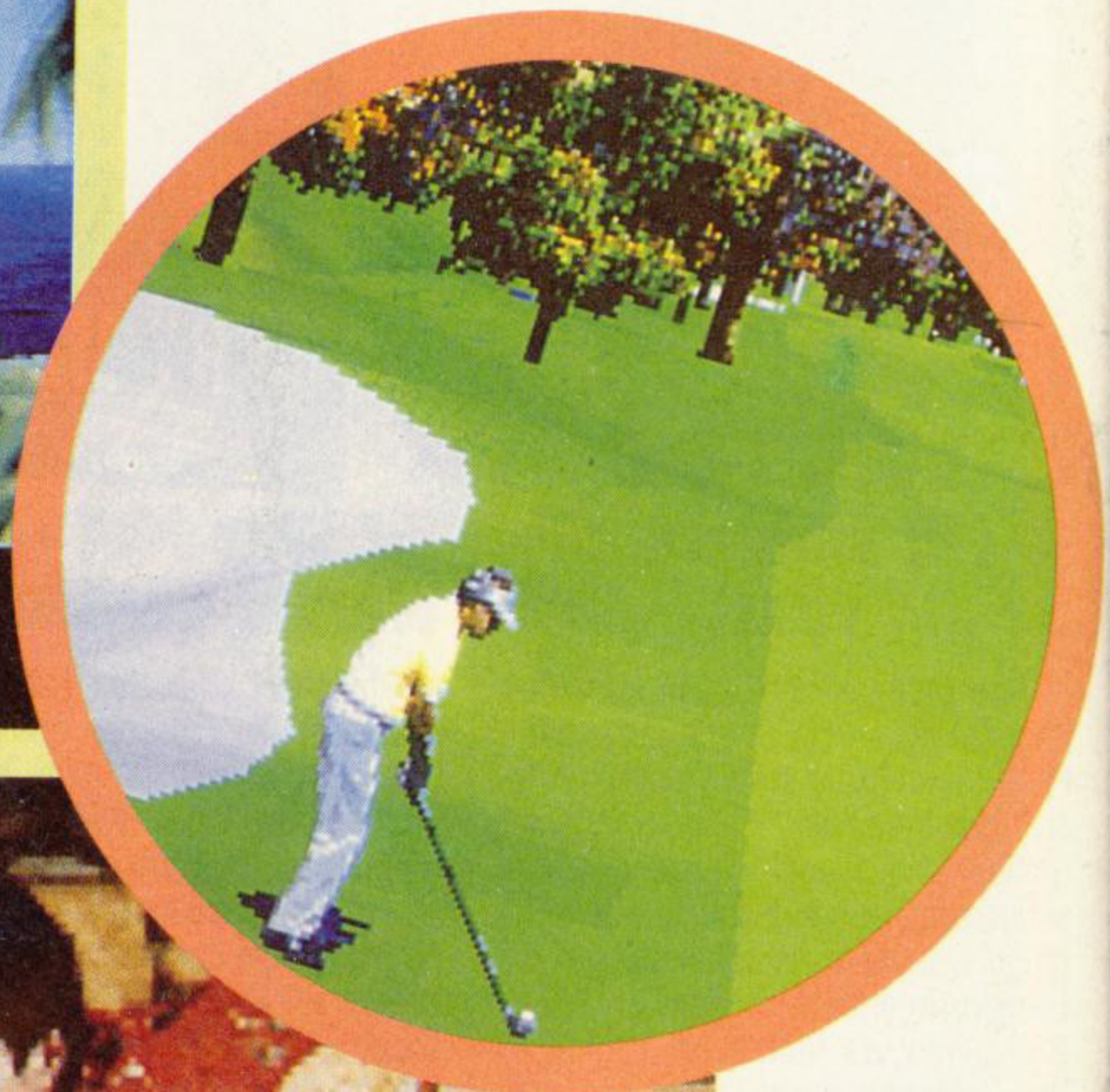
en Walk to Use  
 ose Pick up Look at  
 ch Talk to Turn on

Walk to



◀ "Indiana Jones 4" kommt nicht im Kino, sondern nur für Euren Computer

Power to the people, Golf für's Volk: Süßer die Hölzer nie schwingen ▼



Die süße Last  
 auf den breiten  
 Schultern:  
 "Heart of China" ▶



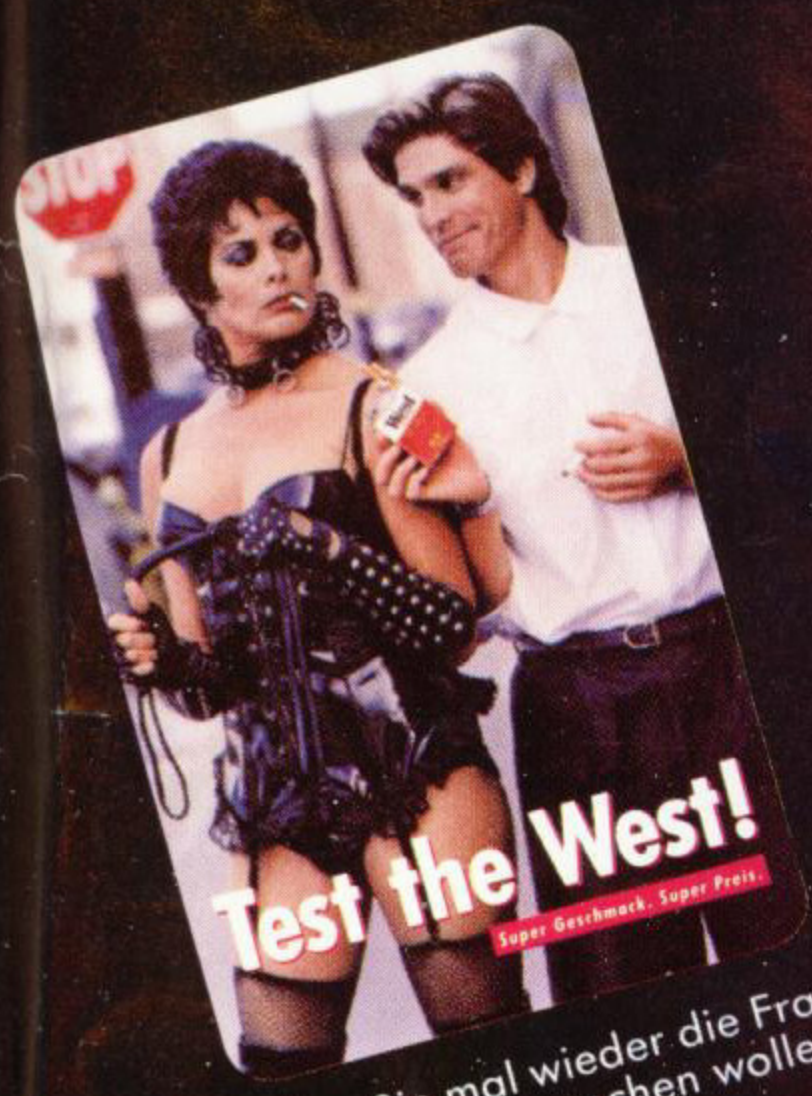
POWER  
**PLAY**

9

erscheint am  
**16. August 1991**

**W**as? Schon durch? Neuen Lesestoff gibt's leider erst wieder in vier Wochen. Dann werfen wir einen exklusiven Blick hinter die Kulisse von Lucasfilm Games und berichten detailliert über **Monkey Island 2**, **Indiana Jones 4** und ein neues, noch geheimes Adventure, an dem Steven Spielberg mitgearbeitet hat. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test vom Grafik-Epos **Heart of China**, News von SSI's neustem Rollenspiel und andere Überraschungen. Außerdem geplant: Unser **Golf-Schwerpunkt** setzt sich mit den Tücken der Eisen, Hölzer und Bällchen auseinander; Volker kramt das Power-Tips-Kistchen; dazu natürlich eine Menge knackiger Tests — wir erwarten Euch nächsten Monat wieder.

# Invest in West: Spekulieren statt telefonieren!



Wenn Sie mal wieder die Frau Ihres Lebens sprechen wollen: 12 Mark.



Wenn Sie eine Begegnung mit der dritten Art wollen: 12 Mark.



Wenn Sie Ihre Reifeprüfung machen wollen: 12 Mark.



Wenn Sie den Boss höchstpersönlich sprechen wollen: 12 Mark.

Mal unter uns Geschäftemachern: Die West Phone Card ist extrem renditefähig. Pro Motiv gibt's nämlich nur 1000 Stück - und pro Person nur eine! Da kriegt jeder Sammler feuchte Hände. Wer über 18 ist und den Einstieg in die Hochfinanz nicht scheut, sollte schleunigst einen Kleinkredit über DM 17,- (DM 12,- für die Phone Card, DM 5,- für Nachnahme und Versand) aufnehmen. Dazu den Coupon bis spätestens 15. 9. 91 (Einsendeschluß!) ausfüllen und an Drei-De, West Phone Card, Deelböge 5-7, 2000 Hamburg 60 schicken. Wer damit telefoniert, ist selber schuld!



Ich rauche folgende Marke: \_\_\_\_\_ (egal, welche, 'ne Phone Card krieg' ich trotzdem).

Ich rauche gar nicht, dafür spekuliere ich gern.

Diese Phone Card will ich

Old Lady

Domina

Alien

General

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

Straße \_\_\_\_\_

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

Geburtsdatum \_\_\_\_\_

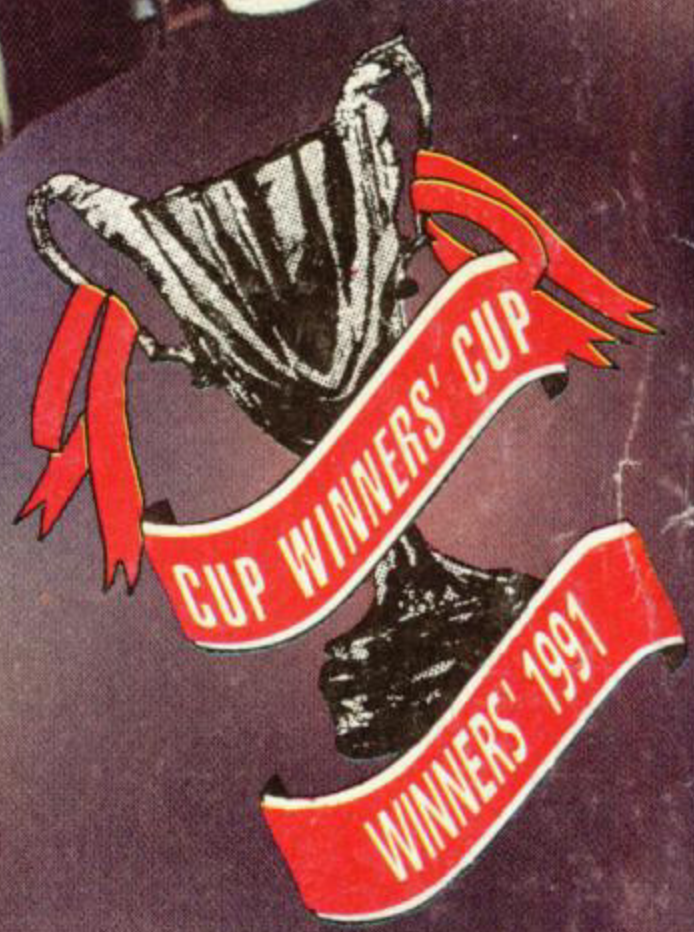
Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und an Drei-De, West Phone Card, Deelböge 5-7, 2000 Hamburg 60 schicken.

# MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe bringt seine berühmte Mannschaft in die europäische Arena der Knockout-Klubwettkämpfe, einschließlich Europameisterschaft, Europapokal der Landesmeister, Super Cup, UEFA Cup und Clubweltmeisterschaften, die jedes Jahr in Japan stattfinden.

Spielprogramm: 4-Spieler-Option ( Benutzug des 4-Spieler-Joystick-Adapters Amiga & Atari ST ), vollständige Torwartkontrolle ( Amiga & Atari ST ), völlig neuartige kontrollmethoden einschließlich Einzelschuß und Nachschuß, neue Ersatzspieler ( animierter 1 MB Amiga ), Nummer der Spieler auf dem Hemd ( Amiga & Atari ST ), Einblendung des Namens des Spielers mit Ballkontakt, voller Bildschirm ( Amiga ), gelbe und rote Karten, Ausscheiden, zeitlupe ( 1 MB Amiga ), Spieler-Statistiken im Wettbewerb, Speicheroption für 7 Spiele ( Amiga & Atari ST ), 170 Vereinswappen der bekanntesten europäischen Mannschaften ( Amiga & Atari ST ), Elfmeterschießen während der Meisterschaften, wahlweise Optionen für Action, Management oder vollständige Simulation.



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

**BONICO**  
 IHR SOFTWARE PARTNER  
 Am Südpark 12  
 6092 Kelsterbach

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

