

POWER

Markt Technik

PLAY

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

11/88

**Daley-Thompson-Wettbewerb:
Preise im Wert von 4000 Mark**

SPIELE-KNALLER

- Frisch vom Programmierer:
Brandneue Top-Spiele
auf dem Prüfstand

TRICKS VON PROFIS

- Power-Tips zu aktuellen
Computer- und Videospielen
- Andrew Barybrook:
So spiel man Intensity

POOL-BILLARD UND PINGUINE

- Die neuen Module fürs Sega-Videospiel

**Heiße Trends aus London:
Messe-News von der PC-Show**



DIE ARCHE DES CAPTAIN

BLOOD



"Ein außergewöhnliches Science-Fiction-Spiel mit Grafik und Sound der Oberklasse. Wo man auch hinsieht, ist Captain Blood edel aufgemacht."

Heinrich Lenhardt, Power Play

Atari ST / Amiga
C64 - 128 Disk. und Kas.
PC
deutsche Version



Szenario :
Philippe Ulrich
Realisation :
Didier Bouchon
Musik :
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK

BOMICO

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt am Main 90, Tel: 0.69 706050

POWER PLAY / INHALT 11/88

Aktuell

Messetelegramm: PC-Show in London	7
F.O.F.T.-Preview	7
Kurzmeldungen und Neuheiten	8
Spiele-Hitparaden	11

Computerspiele-Tests

Armalyte	14
Eliminator	15
The Vindicator	15
Katakis	16
Menace	16
Cybernoid II	19
Star Goose	19
Soldier of Fortune	20
Typhoon Thompson	22
Graffiti Man	22
Psycho Pigs UXB	24
Down at the Trolls	24
Microprose Soccer	42
The President is missing	43
Daley Thompson's Olympic Challenge	44
Fish	46

Kurz-Tests

Carrier Command, Bomb Jack, Skychase, Starball, Zynaps, Helter Skelter	47
Exolon, Super Hang On, Netherworld, Nebulus, Barbarian/Psygnosis	48
Overlander, Ultima V, Summer Olympiad	49

Videospiele-Tests

Penguin Land	52
Parlour Games	53
Shanghai	53

Automatenspiele-Tests

Toobin	56
Konami '88	57
Bonze Adventure	57

Allgemeines

Einleitung	4
Wettbewerb: Wer schlägt Daley Thompson?	55
Hall of Fame	
Die High Score-Ecke	37
Leserbriefe	40
Starkiller	8, 38, 51
Power-Classic: Bounty Bob	58
Pixel-Pracht	60/61
Vorschau	62
Impressum	62

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Intensity-Tips von Andrew Braybrook	50
Dungeon Master	26
The Bard's Tale III	27
Interceptor	31
Faery Tale Adventure	32
Deflector, Code Hunter, Knight Games II, Marauder, BMX Kidz, In 80 Days around the World	34
Zak McKracken	40
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	34
Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion	35
Videospiele-Tips zu Super Mario Bros., Thunderblade, Adventure of Link, Galaga '88, Maze Hunter 3D, Kid Icarus, Metroid, Legend of Zelda	35

Story

Besuch bei Rainbow Arts
Bei unserem Gespräch mit Machern und Programmierern wurde kein Thema ausgelassen

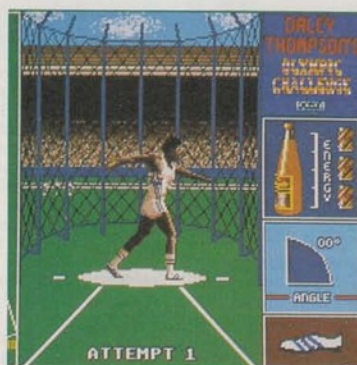


19 "Cybernoid II" entlockt dem guten alten C 64 ein paar Spitzengrafiken. Der Spielwitz der Edel-Ballerei ist auch nicht ohne.

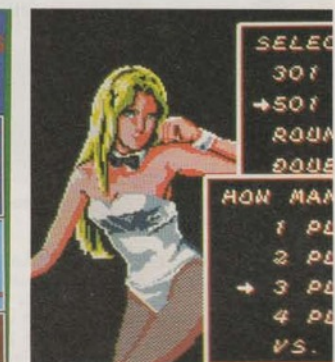


46 Willkommen zum Test von "Fish", dem neuen Adventure von Magnetic Scrolls.

57 Mit "Bonze Adventure" kann man nicht nur Japanischkenntnisse auffrischen...



44 Olympia-Nachlese mit Daley Thompson. Oceans Computerspiel mit dem berühmten Zehnkämpfer sorgt für Muskelkater



53 Darts, Billard, Bingo und eine schicke Dame als Titelgrafik vereint das Sega-Modul "Parlour Games".

Motoren, Menschen, Messe-Fieber

Computerspiele entstehen nicht von selber. Sie sind das Produkt harter Arbeit. Mit viel Engagement und Liebe zum Detail tüfteln Programmierer mitunter monatelang an ihren Werken. Doch Programmierer sind auch nur Menschen, und ohne Menschen läuft selbst in dieser super-technischen Branche nichts. Beispiel gefällig? Bitte schön: In dieser Ausgabe hatten wir einen Test des neuen Electronic Arts-Programms "Powerdrome" fest geplant – so fest, daß unser Titelbild einen Ausschnitt der Grafik zeigt, die auf der Packung des Spiels zu sehen ist. Powerdrome war auch schon fast fertig, als das Schicksal unbarmherzig zuschlug und Powerdrome-Programmierer Michael Powell zum Pechvogel des Monats machte: Der leidenschaftliche Motorradfahrer wurde mit seiner Suzuki-Maschine in einen Unfall verwickelt. Dabei zog er sich mehrere komplizierte Brüche zu. Mit viel Betruhe und ei-



Programmierer an der Strippe: Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts, greift gespannt zum Telefon. Wer mag wohl dran sein? Redakteur am anderen Ende: "Hallo, Marc; hier ist Boris. Wie wäre es mit einem Interview für POWER PLAY?" (Nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 12)



Sonderheft 24 von HAPPY-COMPUTER, das von der POWER PLAY-Redaktion betreut wurde. Hier dreht sich auf 132 Seiten alles um Tips,

stattfindenden PC-Show trifft man so ziemlich jeden renommierten Spiele-Anbieter. In diesem Jahr fand die PC-Show allerdings erst nach dem Redak-



Programmierer mit Anhang: Kenny Everett besuchte mit seiner Tochter Melissa unsere Redaktion

ner Familienpackung Gips lassen sich die zwar auskurieren, die Fertigstellung von Powerdrome wird aber noch ein paar Wochen auf sich warten lassen. Den Test müssen wir natürlich erst einmal verschieben. Das POWER PLAY-Team wünscht dem Unglücksraben

Michael gute Besserung. Unsere "Power-Tips" gehören zu den begehrtesten Seiten in unserem Magazin. Die vielen Zuschriften, die wir jeden Tag mit Spiele-Tips und Fragen bekommen, beweisen das. Jetzt gibt es eine geballte Ladung mit Spiele-Hilfen: das

Tricks, POKEs und Karten. Die Beiträge sind alphabetisch geordnet, was dieses Sonderheft zu einem praktischen Nachschlagewerk für Spiele-Fans macht. Es ist ab sofort für 14 Mark erhältlich.

Liebhaber von Hintergrundinformationen werden von uns in jeder Ausgabe mit mindestens einer Programmier-Story bedient. In dieser POWER PLAY berichten wir Euch von einem Besuch bei Rainbow Arts, dem zur Zeit aktivsten Spiele-Softwarehaus in Deutschland. Und die nächste Story kommt bestimmt: Top-Programmierer Kenny Everett ("Star Trek", "Black Lamp") machte mit seiner Tochter Melissa ein paar Tage Urlaub in Stuttgart. Wir konnten ihn überreden, einen Abstecher in den Großraum München zu machen, um unsere Redaktion zu besuchen. Das Interview, das beim Besuch unserer Redaktion entstand, folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Wenn die Touristenströme im September langsam versiegen, dann wird London zum Mekka für Reisende in Sachen Computer. Auf der alljährlich

tionsschluß für diese Ausgabe statt. Der große Messebericht kann deshalb erst in der nächsten POWER PLAY erscheinen. In einer Nacht-und-Nebelaktion haben wir aber ein Telefax mit den wichtigsten Messtrends an die Heimat-Redaktion geschickt und noch in diese Ausgabe gequetscht. Ihr erfahrt so als erste die heißesten Spiele-Neuheiten von dieser wichtigen Messe. Weitere Einzelheiten und Bilder satt folgen in der nächsten POWER PLAY.

Wir hoffen, daß Ihr beim Lesen dieser Ausgabe viel Spaß habt. Und macht bei POWER PLAY weiterhin so toll mit wie bisher – sei es mit Leserbriefen, Spiele-Tips oder High-Scores für unsere "Hall of Fame". Auf bald!

Euer

 Team

VerF.O.F.T. nochmal!



Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen. Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der

Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro? Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auf auf C 64 und Schneider. Spitzensoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 11/88

Name: _____

Straße: _____

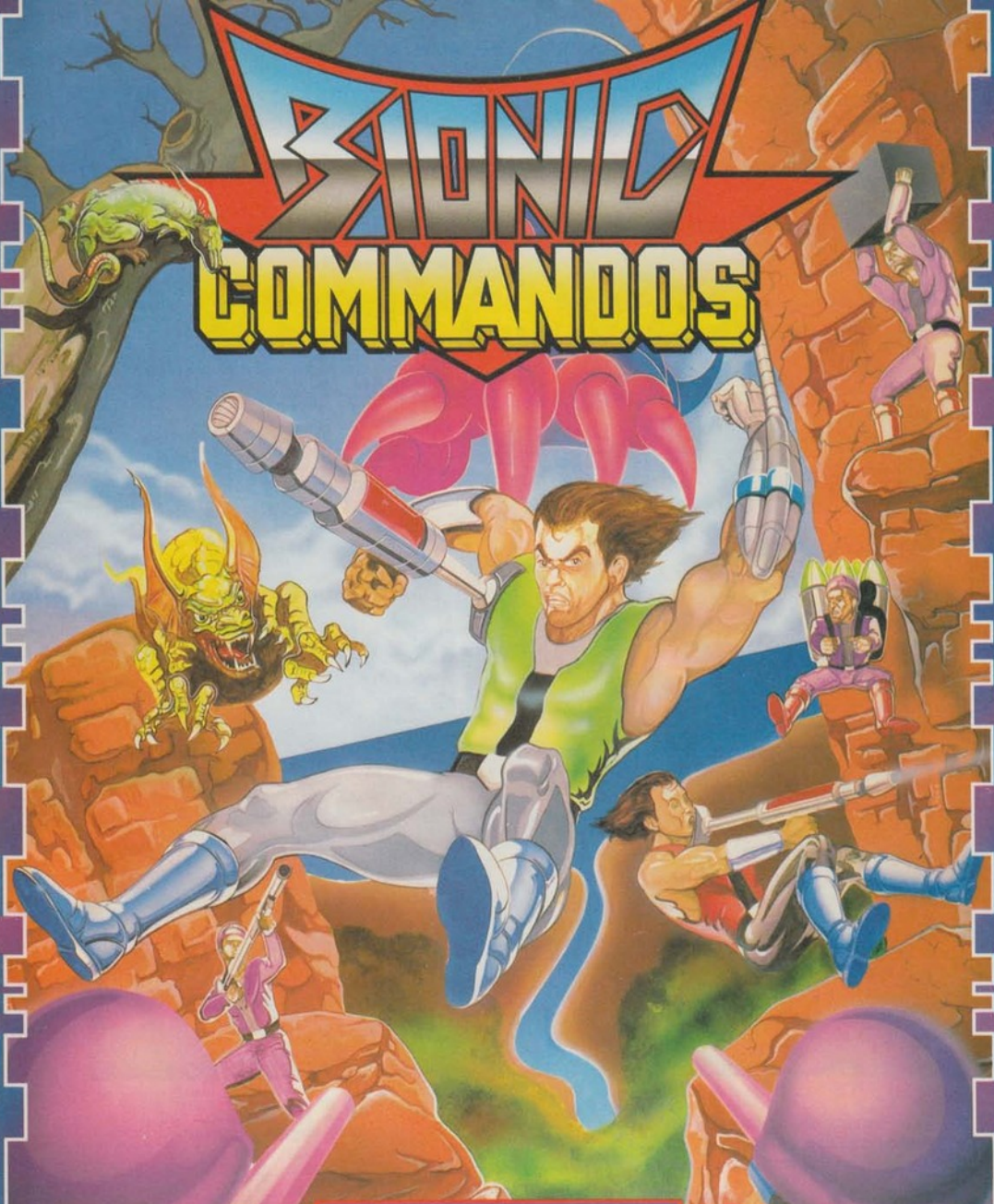
PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

BIONIC COMMANDOS



GO!

Zehn Jahre sind vergangen, seit unsere Zivilisation in die Hände dunkler Mächte gefallen ist.

Die einzige Hoffnung, die uns noch bleibt, ist unsere Elite-Truppe, die Bionic Commandos. Mit ihrem phantastischen elektronischen Equipment und Ihrer -Bionic-Power- muß es Ihnen gelingen, das Böse zu besiegen und die schrecklichen Waffen der Feinde unbrauchbar zu machen. Euer Mut und die Kraft der Bionic Commandos sind unsere einzige Hoffnung...

Vorsicht vor Graulportalen!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



CRASH: Bionic Commandos ist ein Spiel, das durch und durch Spaß macht, es ist eine Schande, es zu versäumen! - Spectrum Version

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: mercio-italiano Bruchweg 128-132, 4044 Kainz 2
Distribution in Österreich: Karacoft in der Schweiz: Thal AG

Brandheiß aus London

Nur wenige Stunden bevor diese Ausgabe von **POWER PLAY** gedruckt wird, sandte Heinrich Lenhardt die ersten Informationen von der PC-Messe per DFÜ in unsere Redaktion. Hier sind die heißesten News aus London, in der nächsten Ausgabe folgt dann der ausführliche Messebericht mit Bildern.

★ Ocean steigt voll ins Film-Geschäft ein. Angekündigt wurden Umsetzungen wie "Rambo 3", "Robocop", "Batman" (ein neuer Spielfilm mit dem Comic-Helden kommt nächstes Jahr) und "The Untouchables" ("Die Unbestechlichen", Krimi im Chicago der 30er Jahre). Auch die eine oder andere Automaten-Umsetzung darf nicht fehlen: "Operation Wolf" und "Typhoon" waren auf der Messe zu sehen.

★ Die Spielautomaten von Atari Games werden ab sofort von

Tengen umgesetzt. Gleich fünf aktuelle Atari-Automaten wurden für 1989 als Heimcomputer-Version angekündigt: "Toobin'" (siehe Test in dieser Ausgabe), "Dragon Spirit" (Ballerei mit Extrawaffen), "A.P.B." (lustige Auto-Verfolgungsjagd), "Xybots" (eine 3D-Gauntlet-Variante), "Final Lap" (Autorennen) und "Vindicators" (Panzer-Action). ★ Imageworks zeigt das neue 16-Bit-Spiel von den Bitmap-Brothers ("Xenon"). "Speedball" ist ein futuristisches Sportspiel mit Extrawaffen, Liga-Modus und vielen Tricks. Die Grafik ist fantastisch.

★ Mandarin Software hat eine Neuheit für den Amiga: "Pioneer Plaque" ist das erste Action-Spiel, das den HAM-Modus (4096 Farben gleichzeitig) ausnutzt. Heinrich meint:

"Sieht irgendwie ulkig aus..."

★ Schon ein Jahr überfällig ist "Mercenary 2: Damocles" von Paul Woakes. Die ST- und Amiga-Versionen sollen jetzt Ende November erscheinen. Das superschnelle 3D und eine spannende Handlung sollten Damocles zum Renner machen. Für die C 64-Besitzer gibt es mit "Battle Islands" ebenfalls ein neues, schnelles Action-Spiel, das Paul in Zusammenarbeit mit Gary Walton entwickelt hat.

★ Liebhaber englischen Humors, aufgepaßt! Domark macht das offizielle Computerspiel zur Puppen-Satire "Spitting Image". Da werden weder Politiker noch die königliche Familie geschont!

★ Auch Firebird setzt voll auf Automaten. Angekündigt sind "P-47 Freedom Fighter" (Jaleco) und "Mr. Hell" (Irem). Ganz besonders gespannt darf man

auf "Bubble Bobble 2" sein. Weitere Neuheiten von Firebird: "Savage" und "Exploding Fist Plus"; zwei Prügelspiele mit technischen Neuheiten sowie "Deja Vu 2", die Fortsetzung des Icom-Adventure-Klassikers.

★ Cinemaware geht nun auch das Horror-Genre an. "It Came From The Desert" ("Es kam aus der Wüste...") greift humorvoll die Thematik der Mutanten- und Monster-Filme der 50er und 60er Jahre auf. Sowohl herzhaftes Lachen als auch eine richtige Gänsehaut werden versprochen.

★ "Wild Bill" Stealey, Chef des Simulations-Softwarehauses Microprose, ist verstimmt. Sein bisher gutes Verhältnis zur US-Air-Force wurde empfindlich gestört. Die Air Force will nämlich einen neuen Simulator bauen und verwendet als Basis ein Produkt einer Konkurrenz-Firma: "F-16 Falcon" von Spectrum Holobyte.

Wie gesagt: Ausführlichere Informationen sowie stapelweise Fotos von den neuen Spielen gibt es in der nächsten Ausgabe von **POWER PLAY**.

hl/bS

Wer oder was ist "F.O.F.T."?

Wer im Jahre 2088 brav den Wirtschaftsteil der Galakto-Zeitung studiert, weiß Bescheid: "F.O.F.T." ist die Abkürzung für "Federation of free Traders". Um diese Organisation der Weltraumhändler dreht sich auch Grem-lins neues Spiel, das im Herbst für Amiga und Atari ST erscheint. Beim Handels- und Action-Spiel mit Science-fiction-Story soll man satte

acht Millionen Planeten bereisen können.

Sie übernehmen die Rolle des hoffnungsvollen Nachwuchs-Raum-piloten, der von seinem Vater ein klapperiges Raumschiff erbt. Mit der alten Mühle tuckern Sie von Sonnensystem zu Sonnensystem und versuchen, mit Kauf und Verkauf von allen möglichen Gegenständen Geld zu verdienen. Gelegenheiten, das Bare

auszugeben, gibt es zur Genüge: Jede Menge Raumschiff-Typen, leckere Waffen, bessere Triebwerke und knackige Schutzschilde kann man kaufen. Verwendungszwecke für diese Extras gibt's reichlich. In erster Linie sollte man sein eigenes Schiff schützen, aber man könnte ja auch selber auf Jagd nach fetter Raumschiff-Beute gehen...

Wer wissen will, was gerade

so im Universum los ist, loggt sich mit seinem Bordcomputer in "Galnet" ein. In dieser Milchstraßen-Mailbox ruft man Informationen ab und kann Nachrichten an andere Spielfiguren schicken. Meldungen wie "Im Raumsektor Soundso gibt es Zoff mit Aliens" verraten, wo im Weltall was los ist. Mehr über "F.O.F.T." erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe von **POWER PLAY**.

hl



Sag mir, wieviel Sternlein steh'n: Ein Blick auf die Karte hilft (ST)



In Planetennähe lungern manchmal Raumpiraten herum (ST)

Horizont-Erweiterung

Amiga und Atari ST sind weiter auf dem Vormarsch. So wird das neue englische Software-Haus "Software Horizons" ausschließlich Spiele für die beiden 16-Bit-Computer veröffentlichten. Die ersten drei Programme sollen im Herbst erscheinen.

Für Freunde von beinharder Action hat Software Horizons das Spiel "Veteran" im Angebot. Hier müssen Sie als Kriegsveteran drei bleihaltige Missionen erfüllen. Action-Freaks dürfen sich auch auf das reinrassige Ballerspiel "Luxor" freuen. Wer's eher mystisch mag, der sollte sich "Mafdet" genauer ansehen. Dieses Action-Adventure spielt im alten Ägypten und basiert auf einer Legende, die man sich dort seit Jahrhunderten erzählt.

Jedes Spiel soll zirka 50 Mark kosten, was für 16-Bit-Verhältnisse recht günstig ist. *mg*

Schwimmflossen und Geiseldrama

Infogrames hat zwei neue Programme angekündigt, die in Kürze für Amiga, Atari ST, CPC und MS-DOS-PCs erscheinen.

Feuchte Unterwasser-Action wird bei "Operation Neptune" geboten. Der Held muß sich in sieben Runden bis zur Basis seines Feindes am Boden eines Sees durchkämpfen, wo ihn die letzte Herausforderung erwartet. Bei "Hostages", der zweiten Neuheit von Infogrames, ist neben Joystick-Beherrschung auch strategisches Denken gefragt. Fünf



Ruhestand? Nein danke! Der "Veteran" greift hier auf dem Atari ST wieder zum Gewehr.

Geiseln werden in einer Botschaft von Terroristen gefangen gehalten. Sie dürfen bestimmen, wie eine sechsköpfige Elite-Truppe gegen die Verbrecher vorgehen soll. Dabei kann man jeder der sechs Personen spezielle Anweisungen geben. *mg*

Atari-Spektakel in Düsseldorf

In Düsseldorf ging es für Atari-Besitzer heiß her, denn zum zweiten Mal fand hier die große Atari-Messe statt. Genau 111 Anbieter zeigten Produkte für die XL/XE- und ST-Serien.



Bei "Hostages" darf sich der Spieler als Geisel-Retter versuchen.

Sogar einige brandneue ST-Spiele konnte man in den Messehallen entdecken. Hewson zeigte beispielsweise "Eliminator", "Zynaps" und "Nebulus" (Tests in dieser Ausgabe), bei Interceptor gab es ein neues Rollenspiel zu sehen, das erst im Dezember veröffentlicht wird. Das englische Softwarehaus Alternative, bekannt durch Billigspiele, wird demnächst auch Vollpreis-Programme auf den Markt bringen. Als erstes steht eine Umsetzung der Grusel-Komik-Fernsehserie "The Munsters" an. Grand Slam zeigte eine fast fertige ST-Umsetzung des Automaten-Spiels "Pac-Mania". Das dreidimensionale Pac-Man-Spiel hat fließendes Scrolling, die Grafik wird im Augenblick noch einmal überarbeitet. Voraussichtlich gibt es in der nächsten Ausgabe einen Test von Pac-Mania.

Ein heißes Messegerücht besagte, daß Atari nächstes Jahr eine Videospiele-Konsole auf ST-Basis sowie einen überarbeiteten ST herausbringen will. Manche Entwickler wollen von 4096 Farben, Hardware-Scrolling und Digital-Sound gehört haben. Das Management von Atari hüllt sich zu diesem Thema allerdings in Schweigen. *bs*

Vier-Spieler-Adapter lieferbar

Der Vier-Spieler-Adapter, mit dem bis zu vier Personen bei "Gauntlet II" gleichzeitig per Joystick spielen können, ist endlich für Atari ST und Amiga erhältlich (Preis: 20 Mark). Er wird einfach hinten an den Computer angestöpselt. *mg*



GAMESWORLD

München · Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-



Foto: Powerplay

**Die Superspielkonsole ist endlich da!!!
Eine irre Graphik!!!
Ein super Sound!!!**



Foto: Powerplay

R - Type 1	DM 99.-
R - Type 2	DM 99.-
Drunken Master	DM 89.-
Gallaga '88	DM 99.-
Victory Run	DM 89.-
Wonderboy in Monsterland	DM 99.-
Shanghai	DM 89.-
Tale of a Monsterpath	DM 89.-
Chan and Chan	DM 89.-
Baseball	DM 89.-

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:

Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kürze



Foto: Powerplay

"Fusions" feiner Farbverlauf

"Hoppla, was ist denn mit dem Amiga-Monitor los?". Zu diesem Kommentar läßt man sich schon mal hinreißen, wenn man zum ersten Mal

ten des Amiga aus: unter 32 Farben gleichzeitig läuft gar nichts.

Spielerisch verspricht Fusion eine Mischung aus viel Ballerei und etwas Strategie zu werden. Sie steuern einen Gleiter, aus dem bei Bedarf ein Bodenfahrzeug ausgekoppelt

Trivial Pursuit, zweiter Streich

Zwei Jahre nach dem Erfolg der Computerspiel-Adaption von "Trivial Pursuit" hat Dornmark ein weiteres Programm angekündigt, das auf diesem

Brettspiels "Espionage" angekündigt. Sie kontrollieren ein Team von zwölf Geheimagenten, die hinter vier Mikrofilmen her sind. Auf der Suche nach den Filmen, auf denen die Konstruktionspläne für eine Waffe abgelichtet sind, bereisen die Spione viele Länder der Erde. Nur durch geschicktes Taktieren rettet man sich aus anscheinend aussichtslosen Situationen. Espionage soll für alle populären Computer erscheinen. *mg*



Besonders buntes Ballern bei "Fusion" (Amiga)

die Grafik des Amiga-Action-Spiels "Fusion" sieht. Grund der Verwunderung: Im ersten Level von Fusion gibt es einige superfeine Farbverläufe von Gelb nach Grau und Grün, die im ersten Augenblick so aussehen, als ob der Monitor einen starken Magnet-Schlag abbekommen hätte. Doch am Monitor liegt es nicht; Fusion nutzt lediglich die Grafik-Fähigkeit

werden kann. Nur durch die Kombination beider Schiffe wird es Ihnen gelingen, alle Hindernisse zu überwinden und alle am Boden befindlichen Schalter zu betätigen. Auch an Extra-Waffen wurde gedacht. Electronic Arts will Fusion noch im Oktober für den Amiga veröffentlichen, eine ST-Version ist in Planung. *bs*

erfolgreichen Brettspiel basiert: "A new Beginning on Genesis II" soll zu Weihnachten für alle populären Computer erscheinen. Deutsche Versionen sind auch geplant. *mg*

Heute schon spioniert?

Grandslam hat für Oktober die Computer-Version des

Wertungen für PC-Engine-Spiele

In der letzten Ausgabe von *POWER PLAY* haben wir ausführlich über die PC-Engine berichtet. In dem Beitrag wurden einige Spiele für die Konsole beschrieben, aber noch keine Wertungen vergeben. Dies holen wir nun nach.

Spiel	Power-Wertung
R-Type I	89
R-Type II	85
Galaga '88	90
Victory Run	76
Kung-Fu	67

Neben den fünf aufgeführten Spielen stand uns auch eine Baseball-Simulation zur Verfügung, die wir leider nicht bewerten können: Die japanischen Texte, die ständig auf dem Bildschirm erschienen, ließen sich beim besten Willen nicht entziffern. Die Grafik sah im Vergleich zu den anderen Spielen enttäuschend aus. Alle Module kosten zwischen 89 und 99 Mark. *mg*

Massenhaft TASCHENGELD-Preise, Bit für Bit

Der Hit!!!

Dalley Thompsons OLYMPIC CHALLENGE			
C 64/128	K 33,95	D 46,50	
Amiga, Atari ST		D 62,50	
PC-komp.		D 81,90	

FOOTBALL MANAGER II (deutsch)

C 64/128	K 33,95	D 46,50	
Amiga, Atari ST		D 57,50	
PC-komp.		D 57,50	

SALAMANDER

C 64/128	K 28,50	D 43,50	
CPC	K 28,50	D 46,50	

SUMMER OLYMPIAD

C 64/128	K 33,95	D 46,50	
Amiga, Atari ST		D 62,50	
PC-komp.		D 81,90	

NIGHT RIDER

C 64/128	K 33,95	D 46,50	
Atari ST		D 62,50	
PC-komp.		D 62,50	

MICKY MOUSE

C 64/128	K 33,95	D 46,50	
Amiga, Atari ST		D 62,50	

FONTMASTER C 64 DM 95,- (D) MacroDAT C 64/128 DM 40,- MacroText + MacroDAT zus. DM 69,-
C 128 DM 95,- (D) MacroText C 64/128 DM 40,- ALLE 3 ZUSAMMEN NUR DM 160,-

Bestellen Sie sofort schriftlich oder telefonisch. Alles sofort lieferbar. Nachnahme + DM 5,-. Scheck + DM 3,-. Katalog mit Gesamtprogramm liegt jeder Lieferung bei. Oder gesondert anfordern.

Ihr SOFTWARE-VERSAND

WESP MAGIC LTD. POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 07161/83381

HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufserfolge in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehr-

facheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

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

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Wolfgang Behnke, Bielefeld
Robert Blasum, Hilden
Rudolf Drosdek, Weyer
Heiko Jäger, Siersburg
Ren Joeris, Gellenkirchen
Karsten Lotz, Esslingen
Alexander Mauch, Oberbachem
Peter Müller, Sohren
Klaus Schneider, Speyer
Cornelius Schwarz, Breklum
Werner Stick, München
Marc Voßhans, Ganderkesee

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters" ist weiterhin Spitze

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (12) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
5. (8) **Wizball** (Ocean)
6. (4) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
7. (7) **Bubble Bobble** (Firebird)
8. (10) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
9. (6) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
10. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
11. (-) **Football Manager 2** (Addictive)
12. (19) **Ports of Call** (Aegis)
13. (-) **Dungeon Master** (FTL)
14. (16) **Tetris** (Mirrorsoft)
15. (20) **Interceptor** (Electronic Arts)
16. (-) **Indiziertes Spiel**
17. (11) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
18. (18) **IO** (Firebird)
19. (14) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
20. (-) **Impossible Mission II** (Epyx/U.S. Gold)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (3) **Ports of Call**
3. (4) **Interceptor**
2. (2) **Bubble Bobble**
5. (-) **The Bard's Tale II**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Bubble Bobble**
3. (4) **Great Giana Sisters**
4. (5) **Carrier Command**
5. (-) **Lords of Conquest**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (2) **Great Giana Sisters**
3. (3) **Pirates**
4. (-) **The Bard's Tale III**
5. (4) **California Games**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (-) **Aleste**
3. (-) **Zillion**
4. (-) **Super Wonderboy in Monsterland**
5. (-) **Legend of Zelda**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Football Manager 2** (Addictive)
2. (-) **Road Blasters** (U.S. Gold)
3. (2) **Indiziertes Spiel**
4. (-) **Track Suit Manager** (Goliath)
5. (3) **Out Run** (U.S. Gold)
6. (-) **Empire strikes back** (Domark)
7. (-) **Street Fighter**(GO!)

Billigspiele und

Compilations:

1. (1) **Ace** (Cascade)
2. (4) **Air Wolf** (Encore)
3. (3) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
4. (5) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
5. (6) **European 5-A-Side** (Silverbird)
6. (-) **Stunt Bike Simulator** (Silverbird)
7. (-) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (4) **Qwestron II** (SSI)
3. (8) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (2) **Paperboy** (Mindscape)
5. (3) **Gauntlet** (Mindscape)
6. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (12) **Ultima V** (Origin)
8. (-) **Pool of Radiance** (SSI)
9. (10) **Impossible Mission II** (Epyx)
10. (5) **Skate or die** (Electronic Arts)
11. (-) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
12. (7) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
13. (14) **Obliterator** (Psygnosis)
14. (-) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (11) **Test Drive** (Accolade)

Rainbow Games Spielautomaten GmbH

Düsseldorf, Hansa-Allee 201. Seit einigen Wochen ist dies die zweite Adresse von "Rainbow Arts" neben den Büros in Gütersloh. Dieses Softwarehaus sorgt seit über einem Jahr für interessante Computerspiele.

Wie wird bei Rainbow Arts gearbeitet? Was ist das Besondere an deutschen Programmierern? Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen, führen Boris Schneider und Heinrich Lenhardt nach Düsseldorf, trommelten nachmittags das ganze Rainbow Arts-Team zu einer Runde Kaffee zusammen und sprachen über die tägliche Routine und die Besonderheiten des Programmierberufs.

Besonders aktiv in der Gesprächsrunde waren: Olaf Rappe, der gerade Titel wie "Bad Cat" auf MS-DOS-PCs umsetzt, Chris Hülsbeck, bekannt als Sound-Programmierer auf C 64 und Amiga, sowie Marc Ullrich, Geschäftsführer von Rainbow Arts und damit auch für Marketing und Produkte verantwortlich.

Heinrich: Wieviel verdient Ihr denn so im Monat? Kann man vom Programmieren leben?

Chris: Ich verdiene mit meinen 20 Jahren im Vergleich zu anderen Jugendlichen schon recht ordentlich. Es ist eine aufstrebende Branche, bei der man auch in jungen Jahren sehr weit kommen kann. Man sollte sich aber keine Träume vom Porsche und dem tollen Leben als Millionär machen.

Marc: Ich kann ja mal die Bandbreite des Programmierergehalts bei uns angeben: Das schwankt zwischen 2500 und 3800 Mark Monatsgehalt plus Beteiligungen am Umsatz. Die Beteiligungen liegen zwischen 13 und 50 Pfennig pro verkauftem Spiel. Ohne Gehalt ist die Beteiligung natürlich ungleich höher.

Man muß bedenken, wer alles an einem Computerspiel verdient: Da ist erst einmal der Staat mit 14 Prozent Mehrwertsteuer. Der Großhändler und der Händler bekommen zusammen etwa 60 Prozent Rabatte. Von einem Spiel, das sechzig Mark im Laden kostet, bleiben etwa zwanzig Mark übrig. Davon gehen dann noch die Produktionskosten, also die Kosten für Diskette, Ver-

Kaffeeklatsch in Düsseldorf: POWER PLAY diskutierte mit den Programmierern von Rainbow Arts über Spiele, Geld und Ruhm.

packung und Anleitung ab, das macht etwa neun Mark, also bleiben knapp elf Mark übrig. Von diesen elf Mark müssen wir die Arbeit an Programm, Grafik, Sound und Anleitung finanzieren, aber auch die Werbung bezahlen und die Verwaltung, denn wir brauchen nun mal per Gesetz eine genaue Buchhaltung.

Wenn es sich um Gelddinge dreht, kommt man unweigerlich auf das Thema Raubkopierer. Ein Beispiel aus unserem Alltag: Ein gewisser "Detonator 2001" aus Berlin, ansonsten anonym, hatte wohl eine kleine Profilneurose und rief

Olaf: Ich finde die ganze Kopier-Diskussion eigentlich überflüssig. Wenn sich einer ein Brettspiel im Laden kauft, dann stellt sich das Problem gar nicht. Denn es ist nur bei Computerspielen möglich, Disketten zu kopieren. Bestimmte Leute sehen es halt als Sport an, einen Kopierschutz zu cracken. Aber es ist einfach illegal und schädigt die Leute, die damit ihr Geld verdienen. Man muß auch bedenken, daß in einem Spiel viel Arbeit steckt. Die Entwicklungszeit beträgt normalerweise sechs Monate, und in dieser Zeit sind mehrere Leute am

Leute, die ihre eigenen Daten speichern, werden dadurch nicht zu armen Menschen. Eine solche Lösung ist aber sicher nicht ideal, weil das zu emotionalen Eskalationen führt.

Boris: Aber es wird doch Leute geben, die denken: "Wenn ich für die Leerdisketten eine Kopier-Abgabe leisten muß, dann darf ich auch wie wild kopieren..."

Marc: Das ist eben das Problem der emotionalen Eskalation.

Heinrich: Es soll schon vorgekommen sein, daß für bestimmte Computer keine Software mehr produziert wurde, weil zuviel kopiert und keine Software mehr verkauft wurde. Dann ist das Heulen und Zähneklappern groß, und viele Leute beschwerten sich: "Warum gibt es keine Software für den 'Soundo' mehr?"

Marc: Ein Beispiel: Die Verkaufszahlen für CPC-Software sind 1987 schlagartig um 60 bis 80 Prozent gesunken. Wir führen das auf zwei Effekte zurück: Zum einen wurde der CPC durch leistungsfähigere Computer, beispielsweise PCs, ersetzt. Zum anderen ist auf dem CPC kaum noch etwas zu schützen; da wird alles sofort mit Kopierprogrammen rückgezogen. Deswegen wird das Softwarevolumen für CPC zwangsläufig kleiner werden.

Das Problem liegt aber auch im Einzelhandel, in den Kauf- und Warenhäusern, die etwa 60 Prozent vom Computerspiele-Umsatz in Deutschland machen. Ein Warenhaus führt nämlich keine Software mehr, sobald es den entsprechenden Computer nicht mehr hat. Es gibt sicherlich noch einige Atari-XL-Besitzer, die gerne Spiele kaufen würden, aber die Kaufhäuser, die den Atari XL nicht mehr anbieten, haben in der Regel auch keine XL-Software mehr auf Lager.

Boris: Ich darf noch ein Schlagwort in die Runde einbringen. Thema: Indizierung. Eure Meinung?

Marc: Ich möchte anregen, daß das Schachspiel indiziert wird. In dem Schlagen des gegnerischen Bauern steckt die Darstellung einer menschlichen Tötung. Insofern ist das Schachspiel "stark sozial-ethisch desorientierend".



Mit beim Interview dabei (von links nach rechts): Chris Hülsbeck, Lothar Schmidt, Thomas Hertzler, Ramiro Vaca

den Programmierer an von "In 80 Days Around The World" an. Detonator behauptete, er hätte dieses Spiel geknackt und quer durch Deutschland verschickt. Darauf sagte der Programmierer: "Damit schädigst du mich aber", worauf Detonator antwortete: "Wieso? Du hast doch dein Geld bekommen. Ich schädige doch nur das Softwarehaus." Ein Softwarehaus muß man seiner Meinung nach wohl schädigen, weil die sowieso so viel verdienen. Es ist nur leider so, daß das Softwarehaus die Basis für den Arbeitsplatz ist und daß ein Programmierer an den Verkäufen seines Spiels beteiligt wird. Außerdem macht das Geld, das das Softwarehaus verdient, erst die Bezahlung eines Gehalts möglich.

Projekt beteiligt. Wenn das Spiel dann wild kopiert wird, ist das einfach schade für die, die sich die ganze Arbeit gemacht haben. Man will doch die Früchte seiner Arbeit ernten.

Boris: Es war mal eine pauschale Softwareabgabe im Gespräch, die auf den Preis von Leerdisketten aufgeschlagen werden sollte. Was haltet ihr davon?

Marc: Ich fände eine solche Abgabe prinzipiell fair. Ich möchte den Anwender sehen, der keine Raubkopie hat. Selbst ganz große Firmen mit ihren Betriebs-PCs verwenden teilweise Raubkopien.

Wenn man eine solche Abgabe in Maßen hält, beispielsweise 50 Pfennige pro Diskette, ist das meiner Meinung nach ein denkbarer Weg. Die

Schachspiele kann jeder Jugendliche kaufen und spielen, und das sollte strikt unterbunden werden. Am besten rückwirkend, mit Beschlagnahme aller deutschen Schachspiele... Das war jetzt natürlich ironisch gemeint!

Ich bin durchaus einverstanden, wenn ein Neonazi-Demo indiziert wird, kann auch gut verstehen, wenn ein Spiel indiziert wird, bei dem sich Soldaten gegenseitig nieder machen. Nur, was zum Teil sonst noch so indiziert wird, halte ich größtenteils für fraglich.

Gerade ein Computerspiel besitzt in der grafischen Darstellung einen hohen Grad von Abstraktion. Ich halte eine Zusammenstellung der hundertfünfzig besten Tatort-Mordserien um 20.15 Uhr in der ARD für viel jugendgefährdender, denn dort agieren reale Menschen.

Heinrich: Es gibt dieses läudliche Image vom "typischen Programmierer". Das sind die fantasielosen Wesen, die im Halbdunkel über ihren Bildschirmen brüten...

Chris: Ich find' dieses Image des "Computer-Freaks" auch

ziemlich abgelutscht: Sitzt dauernd vor dem Rechner und hackt sich einen ab. Ich geh' viel lieber auf den Rummelplatz oder in die Spielhalle oder mach' irgendwas anderes, wie Fahrradfahren. Auch in den meisten Zeitschriften

"Freak"-Klischee auch auf mich zutrifft, aber im Prinzip sind Programmierer Menschen wie alle anderen.

Heinrich: Ja, aber die meisten Programmierer haben schon ihre Macken...

Chris: Macken hat wohl jeder.

Aber man kann das nicht jahrelang machen.

Boris: Wenn man mit dem Programmieren schon nicht reich wird, kann man dann wenigstens berühmt werden?

Chris: Wir halten es für eine traurige Entwicklung, daß man immer mehr Geschäftsleute in der Branche sieht. Die Programmierer treten in den Hintergrund, werden immer unwichtiger. Dieses Starverhalten, wie man es von Schallplatten und Fernsehen kennt, ist ganz stark rückläufig. Ich habe die Befürchtung, daß der Programmierer in ein paar Jahren nur noch ein unbekannter Angestellter ist. Das ist zum Glück bei Rainbow Arts nicht so.

Olaf: Daß die Leute schon an Programmieren interessiert sind, sehe ich an der Fnpost. Chris bekommt sehr regelmäßige Fanpost, weil er durch seinen C 64-Sound hervorgetreten ist und auch durch Zeitschriften sehr bekannt gemacht wurde. Deswegen müssen auch in Zukunft alle Leute, die an einem Programm mitarbeiten, erwähnt werden.

hl/bb



An seinem Schreibtisch entwickelt Olaf Rappe Spiele für MS-DOS

siehst du nur Bilder von Typen, die über einem Computer hängen. Das ist ein schlechtes Image, ich find' das schade. Es gibt sicher manchmal exzessive Phasen, in denen dieses

Olaf: So ein ununterbrochenes Hacker-Dasein läßt sich auch nicht auf Dauer durchhalten. Es gab auch bei mir eine Phase, in der ich Tag und Nacht über der Kiste gesessen habe.

ATARI VCS 2600 *



Die Klassiker von gestern ...

... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...
und viele andere!

Die Hits von heute ...

... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...
und viele andere!

Die Bestseller von morgen ...

... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator), River Raid II ...

und viele andere!

ALLES ERHÄLTlich

bei z. B.

OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt, Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...

und vielen anderen!



Vertrieb:

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH
Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93

Tel.: 040/751301
Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems **COLECOVISION**® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!
Fordern Sie unsere Preisliste an!

Armalyte

Alle bösen Sprites des Universums werden losgelassen: Ballerzeit mit Armalyte!

C 64 (Amiga, Atari ST)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus

Grafik	85	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Sound	70	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Power-Wertung	85	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

In den Tiefen des Welt-
raums gibt's mal wieder
Stunk — sehr zur Freude
aller Fans von Action-Spielen.

und wertvolle Hilfe als Schutz-
schild bietet. Im Zwei-Spieler-
Modus steuert jeder sein eigen-
es Raumschiff. Beide Spieler



Die acht Levels sind recht lang und vollge-
packt mit hektischer Action. Was sich da teilwei-
se an Sprites auf dem Bildschirm tummelt, ist ir-
re: Dutzende von Angreifern und Schüssen
schwirren herum, ohne daß das Spiel langsa-
mer wird. Da flackert und da ruckelt nichts. Die
von Level zu Level schöner werdende Hinter-
grundgrafik trägt ihr übriges dazu bei, den Spie-
ler bestens zu motivieren. Der Schwierigkeits-
grad ist am Anfang nicht sehr hoch, doch ab dem dritten Level wird's
happig. Der sehr gute Zwei-Spieler-Modus ist das Tüpfelchen auf
dem I.

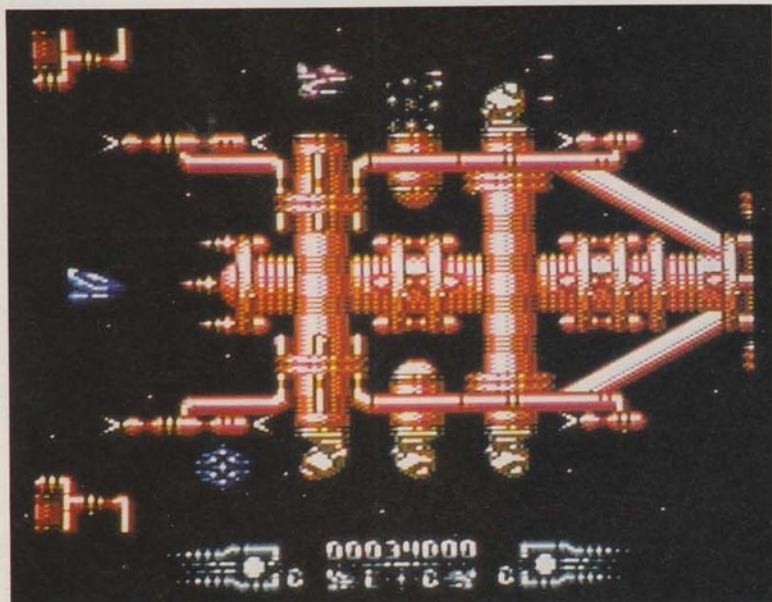
Armalyte ist eines der besten Weltraum-Ballerspiele und gefällt mir
besser als die C 64-Versionen von "Salamander" und "Katakis". Wer
diese Sorte Spiel mag, liegt hier goldrichtig.

haben ein gemeinsames
Punktekonto.

Bei Armalyte liegen immer
wieder Extrasymbole im Welt-

raum herum. Ähnlich wie bei
"IO" ändern sie ihre Form,
wenn sie beschossen werden.
Mehr Schußkraft, Schüsse
nach hinten, nach oben und
nach unten und ein Schutzschild ge-
hören zum Angebot. Außerdem
winkt Energie für den
"Super-Schuß": Hält man den
Feuerknopf einen Augenblick
gedrückt, ballert das Raum-
schiff eine besonders wirk-
kungsvolle Lasersalve ab. Gute
Nachricht am Rande: Wenn
man ein Leben verliert, kann
man an der gleichen Stelle wei-
terspielen und behält die be-
reits erbeuteten Extras. Außer-
dem kann man den Level, in
dem man sein letztes Leben
verlor, beliebig oft üben. Die
High-Scores werden bei der
Diskettenversion gespeichert.

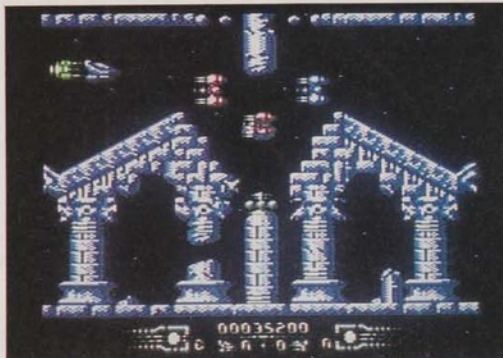
hi



Fast schon in Spielautomaten-Qualität präsentieren sich die acht imposanten Levels (C 64)

"Armalyte" ist eine horizontal
scrollende Baller-Orgie mit
acht Levels. Ein Spieler alleine
oder zwei Spieler gleichzeitig
steuern ihre Raumschiffe in
den Kampf gegen die tücki-
schen H'Siffans (sprechen Sie
diesen Namen nie mit vollem
Mund aus!).

Jeder Level wimmelt nur so
von gegnerischen Raumschif-
fen und Geschützen. Zwi-
schendurch gibt's Duelle mit
besonders großen, hartnäckigen
Riesen-Raumschiffen —
und das nicht nur am Ende ei-
nes Levels. Tritt ein Spieler al-
leine an, wird sein Raumschiff
von einem grünen Beiboot be-
geleitet, das unzerstörbar ist



Bei großen Gegnern helfen nur viele Treffer (C 64)



Armalyte bietet alles, was ein
erstklassiges Ballerspiel aus-
macht: tolle Grafik, acht ziem-
lich lange Levels, viele (zum
Teil versteckte) Extrawaffen,
Angriffsformationen en masse,
Obermonster, eine großzügige
Kollisionsabfrage und nicht zu-
letzt einen fantastischen Zwei-
Spieler-Modus.

Es gibt aber zwei Gründe,
warum ich bei Armalyte nicht in
uferloses Jubelgeschrei aus-
breche. So toll die Levels auch
sind, neue Spielideen, wie
man sie zum Beispiel bei "R-
Type" findet, sucht man hier
vergebens. Außerdem verliert
man manchmal etwas den
Überblick.

Doch diese beiden Schön-
heitsfehler trüben den Spie-
lspaß nur geringfügig. Armalyte
gehört auf dem C 64 zur Elite
der Ballerspiele.

Eliminator

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	75	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	66	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	65	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Aus dem Untergrund kommt der "Eliminator", eine Kriegsmaschine auf der einsamen Mission, alle Formen des Lebens auf allen Planeten zu vernichten. Ein toller Super-Schurke? Falsch geraten, Sie sollen den "Eliminator" nicht zerstören — denn Sie sind der Eliminator. Ihr Auftrag: Nieten Sie alles um, was sich Ihnen in den Weg stellt.

Der Eliminator hält sich aber zumindest an die intergalaktische Verkehrsordnung, denn er bleibt brav auf der Straße und fährt immer konstant die erlaubte Höchstgeschwindigkeit. Sie lenken das Fahrzeug lediglich nach links und rechts. Neben vielen zerstörbaren Angreifern gibt es auch Hinder-

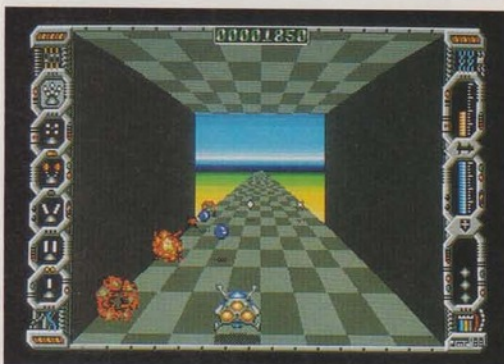
nisse, die umfahren oder per Sprungschance übersprungen werden müssen.

Hin und wieder werden Sie auf einen Würfel oder eine Pyramide stoßen; wenn Sie diese aufsammeln, gibt es mehr Munition oder eine neue Extrawaffe.

Wenn der Eliminator mit einem Gegenstand kollidiert, kostet das sofort eines seiner drei Leben. Wird er von gegnerischen Kugeln getroffen, zehrt das an den Schutzschilden. Sind diese aufgebraucht, ist ebenfalls ein Leben futsch. Am Ende von einigen der insgesamt 16 Spielstufen bekommt man ein Paßwort verraten, mit dem man später einige Levels überspringen kann. *bs*



Auf und ab und Rechtskurve und dann ein Tunnel... Eliminator ist die reinste Achterbahnfahrt. Der 3D-Effekt der Strecken ist sehr überzeugend und dazu sehr schnell und fließend. Auch die nett gezeichneten Sprites huschen ganz schön über den Bildschirm. Aber spielerisch ist Eliminator höchstens Mittelklasse, denn es ist praktisch unmöglich, den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mit gutem Gedächtnis (...wo waren doch gleich die Hindernisse?), einem flinken Feuer-Finger und einem Schuß Glück kann man nach vielen Versuchen den ersten Level schaffen. Nur gut, daß das Paßwortsystem eingebaut wurde, ansonsten würde man wohl schnell die Lust verlieren.



Auch im Tunnel schlägt der Eliminator unbarmherzig zu (ST)

The Vindicator

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	77	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	80	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	53	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

In Computerspielen haben Außerirdische oft folgende dumme Angewohnheiten: Erstens wird die Erde erobert und zweitens die Menschheit kräftig unterdrückt. Dieselbe dumme Geschichte ist auch

diesmal passiert, doch die Aliens haben die Rechnung ohne den "Vindicator" gemacht. Er ist der harte Bursche mit dem Herz auf dem rechten Fleck und einer Knarre im Gepäck.



Action für Experten ist im dritten Teil angesagt (C 64)



Bei Vindicator bekommt man gleich drei unterschiedliche Spiele fürs Geld. Auf ein Action-Adventure folgt eine horizontal scrollende Ballerei und zuletzt gibt's Einzelkämpfer-Action im Stil von "Thundercats" & Co. Alle drei Teile sind ziemlich schwierig. Um den zweiten oder dritten Abschnitt zu sehen, muß man zudem die vorigen Levels durchgespielt haben.

Grafik und Sound sind vor allem im dritten Teil sehr gut gelungen. Die Sprites sind zum Teil ausgezeichnet gemalt und animiert; zündende Disco-Rhythmen begleiten das kernige Geschehen. Obwohl man über Mangel an Abwechslung nicht klagen kann, macht mir Vindicator insgesamt nicht allzuviel Spaß. Die gute Grafik kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Spielwitz recht flau ist. In den drei Programmteilen wird mehr Masse als Klasse geboten. Nicht ganz mein Fall.

Unser tapferer Vindicator bricht auf, um die Invasoren im Alleingang zu vernöbeln. Das geschieht schön säuberlich in drei Teilen. Im ersten Abschnitt kommen die Freunde von Action-Adventures auf ihre Kosten. Der Vindicator schleicht durch eine Basis der Außerirdischen. Indem er Zweikämpfe gewinnt, kommt er in den Besitz von Computer- und Lift-Karten, Munition für seine vier Waffen und Lebensenergie-Spendern. Mit den Computerkarten erhält er Zugriff auf Terminals. Hier muß

man ein anagrammatikalisches Puzzle lösen — das ist fast so kompliziert, wie es sich anhört (Hilfen für Vindicator gibt's bereits in dieser Ausgabe unter "Power-Tips").

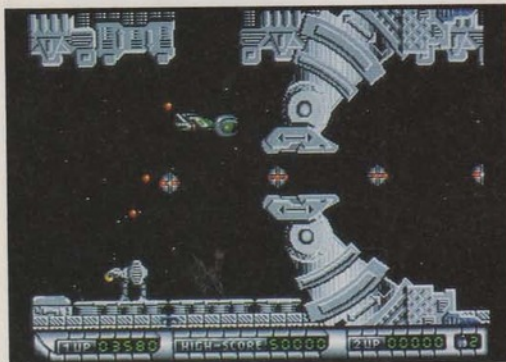
In den beiden anderen Spielsequenzen ist dann handfeste Action angesagt. Erst schwingt sich der Vindicator in ein Flugzeug und einen Jeep, bevor er im letzten Abschnitt dem Oberbösewicht namens Gog hinterherhetzt. Der wird aber von einer umfangreichen Mutantenhorde bewacht, die munter zurückballert. *hl*

Katakis

Grafik	77	[Grafik-Symbole]
Sound	70	[Sound-Symbole]
Power-Wertung	85	[Power-Symbole]

Die Amiga-Version der spektakulären Weltraumballerei "Katakis" weist gegenüber dem C 64-Original (siehe Test in POWER PLAY 6)

viele Unterschiede auf. So fehlt der Team-Modus für zwei Spieler und statt zwölf gibt's nur noch sechs Level, die allerdings relativ umfangreich sind.



Ballern, bis der Amiga dampft bei "Katakis" (Amiga)

Auch das Extra-Waffen-System wurde überarbeitet. Erstens stehen mehr Extras zur Verfügung, zweitens erscheinen sie immer an den gleichen Stellen und drittens sieht man sofort,

welche Waffe angeschwehelt kommt. Außerdem sind die Levels samt Gegnern wesentlich übersichtlicher aufgebaut als auf dem C64. mg



Riesen-Roboter und -Raumschiffe greifen an (Amiga)



Fantastisch! Katakis ist zweifellos das bislang beste Action-Spiel für den Amiga. Mit der C 64-Version hat dieses Katakis allerdings nicht mehr viel zu tun. Das ist aber keinesfalls ein Nachteil, denn das "neue", verbesserte Katakis spielt sich wesentlich besser. Zum Beispiel die Kollisions-Abfrage: Während sie bei der C 64-Version zu pingelig war, kann das Raumschiff bei der Amiga-Umsetzung sogar Feinde oder den Hintergrund etwas berühren. Überhaupt ist das Spielkonzept bei Katakis-Amiga durchdachter und intelligenter als beim C 64 (wenn auch dem Automaten "R-Type" verflücht ähnlich). Die Extras kommen zum richtigen Zeitpunkt, der Schwierigkeitsgrad ist ideal (anfangs etwas leichter, später äußerst knifflig, aber immer super spielbar) und alle Sprites bewegen sich absolut ruckelfrei. Endlich ein Programm, das würdig ist, auf dem Amiga gespielt zu werden.

Menace

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) * Psyclapse

Grafik	51	[Grafik-Symbole]
Sound	62	[Sound-Symbole]
Power-Wertung	52	[Power-Symbole]

Gleich zu gleich gesellt sich gern. Diese Weisheit trifft auch auf gestandene Schurken zu. Sechs der finstersten Gesellen, die das Universum zu bieten hat, haben sich vor Urzeiten auf dem Planeten Draconia zu-

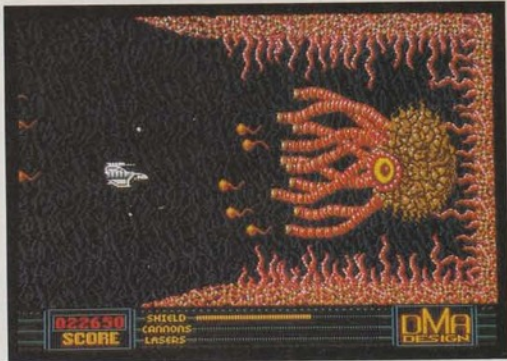
sammengerottet und ihn zu einer Festung des Grauens ausgebaut. Nun soll diesem Treiben ein Ende gesetzt werden. So bekannt sich die Hintergrund-Story von "Menace" anhört, so abgekupfert ist das Spielprinzip. Man nehme eine



Ich bin wirklich ein ausgesprochener Fan von Ballerspielen. Aber selbst mir geht der 187te Nemesis/Salamander/R-Type-Clone irgendwann auf den Wecker. Vor allem dann, wenn er wie Menace lieblos programmiert wurde. Technisch ist Menace in Ordnung (weiches Scrolling, viele Objekte auf dem Bildschirm), aber biedere Grafik, einfallslose Angriffsformationen und Extrawaffen, die man alle schon mal gesehen hat, reizen nicht gerade zu ausgedehnten Spiele-Sessions. Wenn man bedenkt, daß ein Amiga-Besitzer zum gleichen Preis das tolle "Katakis" (siehe oben) bekommt, dann sehe ich für Menace schwarz. Gegen diese übermächtige Konkurrenz kann das durchschnittliche Programm nicht bestehen. Die gute Idee mit den zwei Schwierigkeitsstufen und der "Continue"-Modus retten auch nicht mehr viel.

gehörige Portion "Nemesis", ein paar Gramm "Salamander" und eine Messerspitze "R-Type" und schon haben wir ein "neues" Ballerspiel. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Neben dem eigenen Raumschiff tummeln sich je nach Level (davon gibt's sechs) verschiedene Angriffs-Formationen auf dem Bildschirm. Wird eine Staffel komplett erledigt, erscheint eine Kapsel auf dem Spielfeld. Je öfter man diese trifft, desto wertvoller ist das Extra, das sie beim Aufsammeln preisgibt.

Die Auswahl reicht vom einfachen Punkte-Bonus über mehr Feuerkraft oder einem Beiboot bis hin zum praktischen Schutzschirm. Sollten Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen mit einem Gegner zusammenstoßen, verlieren Sie etwas Energie. Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades ("Rookie" und "Expert") bestimmt man, ob auch Energie abgezogen wird, wenn das Raumschiff mit der Hintergrundlandschaft kollidiert. Das macht das Spiel gleich viel schwieriger. mg



Kein Level ohne Ober-Bösewicht (Amiga)

Immer an der Wand lang ...



Nun kann die Jagd durch die dunklen Gewölbe des Computers auch auf dem AMIGA stattfinden. Endloses Hetzen durch die 5 Labyrinth mit immer neuen Rätseln – mit immer größerer Anstrengung, die Vierergemeinschaft am Leben zu erhalten.

Tausende ST-Besitzer wissen es schon längst: „Dungeon Master“ ist ein Meilenstein der Computerspiele. Und jetzt in einer komplett eingedeutschten Version für AMIGA und ST. Ein Rollenspiel, das jeden von der Rolle haut.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 11/88

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm

Cybernoid II

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

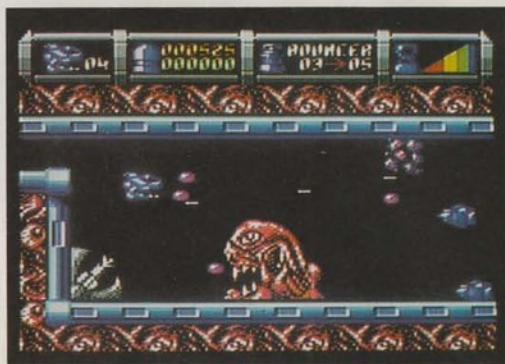
Grafik	81	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]
Sound	72	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]
Power-Wertung	75	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]

Ganz schön fix: Erst seit ein paar Monaten ist das Spiel "Cybernoid" auf dem Markt, und schon wird die Fortsetzung veröffentlicht. Story und Spielablauf wurden bei "Cybernoid II - The Revenge" kaum verändert: Weltraumpiraten haben wertvolles Zeug geklaut und in einer gut gesicherten Festung versteckt. Ihr Raumschiff Cybernoid zieht los, um den Krempel wieder zu beschaffen.

Die Festung der Piraten besteht aus mehreren Dutzend Bildern, zwischen denen bei Wechsel in einen anderen Raum hin- und hergeschaltet wird. In jedem Bild wartet eine Vielzahl von Gegnern, die Sie

mit dem Lasergeschütz oder einer von insgesamt sieben Extrawaffen erlegen sollten. Fünf dieser Extras wie Minen, Schutzschild und zielsuchende Raketen kennt man schon vom ersten Cybernoid. Zwei neue sind dazugekommen: Die Smart Bomb erlegt einen ganzen Schwung Gegner auf einmal und die Tracers sind hartnäckige Geschosse, die dem Verlauf der Wände folgen. Zusätzlich können Sie in der Festung ab und zu noch Extrawaffen finden, wie beispielsweise ein Beiboot.

Einige Bilder verlangen eine Spielstrategie. Man muß sich überlegen, welche Extrawaffe am besten geeignet ist. **bs**



Schön gezeichnete, aber gefährliche Gegner (C 64)



Das erste "Cybernoid" gehörte wochenlang zu meinen Lieblingsspielen; beim zweiten Streich haben sich Programmierer und Grafiker sogar gesteigert. Grafik und Sound sind auf dem C 64 noch schöner geworden, ein paar neue Extrawaffen und Gegner machen das Spiel jetzt noch einen Hauch anspruchsvoller. Leider ist es dabei geblieben, daß die Extrawaffen nur per Tastatur gewählt werden können.

In der Hitze des Gefechts vertippt man sich manchmal, erwischt das falsche Extra und muß dafür zähneknirschend mit dem Verlust eines Lebens büßen. Ein paar weitere neue Ideen hätten Cybernoid II sicher nicht geschadet, aber es ist auf jeden Fall ein empfehlenswertes Action-Spiel. Das recht schwere Programm ist vor allem für fortgeschrittene Spieler geeignet.

Star Goose

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
59 bis 69 Mark (Diskette) ★ Logotron

Grafik	81	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]
Sound	65	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]
Power-Wertung	70	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]	[A]

Nicht zu glauben, was sich im Weltall so alles tummelt. Die jüngste Entdeckung ist ein Völkchen von

raumfahrenden Gänsen, kurz "Star Goose" genannt. Den Sternen-Gänsen hat man einige wertvolle Kristalle geklaut,



Über Hügel und durch Schluchten - "Star-Goose" sucht nach Diamanten (ST)

die Sie wieder zurückholen sollen. Die Edelsteine sind auf den acht "Ringen von Nom" versteckt. Es sind große Raumstationen, die den Mannen als Stützpunkt und Ersatzteillager dienen.

Ein großes Raumschiff setzt Sie mit Ihrem Gleiter auf der Oberfläche des ersten Rings ab. Sie fliegen immer in Bodenhöhe über die Hügel, Schluchten und Täler, nutzen die Deckung der Landschaft und suchen nach den sechs Edelsteinen. Das Spielfeld scrollt so schnell von oben nach unten, wie Sie fliegen. Mit dem Joystick steuern Sie nach links und rechts, mit dem Feuer-

knopf betätigen Sie den Laser. Zwei Tasten werden verwendet, um Raketen zu entschärfen und abzufeuern.

Sie haben beliebig viele Durchläufe, um einen Level hinter sich zu bringen. So können Sie erst die gefährlichsten Installationen ausschalten und danach in Ruhe die Diamanten einsammeln. Bevor Sie durch ein Tor in den nächsten Level fliegen, können Sie auch bei verschiedenen Versorgungstunnels haltmachen und dort in einem kleinen "Spiel im Spiel" (mit schneller 3D-Grafik) neuen Sprit, mehr Munition und frische Energie für die Schutzschilder absahnen. **bs**



Nimm das alte Spielprinzip vom "Scroll-nach-unten-Ballerspiel" und erweitere es um eine hügelige Oberfläche, die man als Deckung nutzen kann. Heraus kommt eine Mischung, die man gerne mal spielt, aber irgendwie auf Dauer nicht fesseln kann. Star Goose ist für meinen Geschmack einfach zu langweilig; großer Nervenkitzel taucht bei den etwas zähen Formationen nicht auf, und neue Gegner oder Taktiken darf man auch nicht erwarten, wenn höhere Level erreicht werden. Nicht so guten Spielern wird dies vielleicht gefallen.

Grafik ist Star Goose allerdings eine Augenweide. Der 3D-Effekt ist glänzend gelungen und die einzelnen Objekte sind dank geschickter Farbwahl immer einwandfrei zu erkennen. Hieran sollte sich so manches grafisch triste Action-Spiel ein Vorbild nehmen. Das Scrolling ruckelt ein wenig, aber daß wirkt sich nicht negativ auf Spielgeschehen aus. Schade, daß diesem Programm nicht mehr Abwechslung und Spannung verpaßt wurde.



Pauken und Trompeten für Ihren PC

Wollte man bislang auf einem PC akustische Töne erzeugen, gipfelten diese Bemühungen in einem gelegentlichen Piepsen des eingebauten Miniatur-Lautsprechers. Damit ist jetzt Schluß! Mit dem neuen Creativ-Musik-System verleihen Sie Ihrem PC die Stimmen eines ganzen Orchesters.

Das Programm PLAYER ermöglicht Ihnen das Abhören von abgespeicherten Musikstücken. SING zeigt simultan zur Musik auf dem Bildschirm die zugehörigen Texte zum Mitsingen an. Und mit ANIMATED PLAYER können Sie während der Musikkwiedergabe Animationen gespeicherter Computergrafiken ablaufen lassen.

Die CMS-Utilities: • Mit Compose komponieren Sie Ihre eigenen Musikstücke • Ihre Instrumente

definieren Sie mit DEFINIST. Manipulationen der Hüllkurven sind damit ein Kinderspiel. • Mit dem Utility ABCR läßt sich ohne viel Aufwand eine automatische Baß-Begleitung hervorzaubern. Mit einer Schnittstelle für Basic- und Pascal-Programmierer können Sie leicht Ihre eigenen Programme mit Musik unterlegen.

Lieferumfang: kurze Steckkarte mit 12stimmigem Synthesizer mit Anschlußbuchsen für Stereoanlage bzw. Kopfhörer und Lautstärkereger, zwei

deutsche Handbücher, sechs 5 1/4"-Disketten. Hardware-Voraussetzung: • PC/XT/AT und Kompatibile • mind. 256 Kbyte RAM. Software-Voraussetzung: • Texteditor (z. B. SideKick) Bestell-Nr. 91895, DM 499,-* (sFr 449,-/s 4990,-*) Unverbindliche Preisempfehlung

Bitte ausschneiden und an den Verlag schicken: Bitte bezahlen Sie mit Verrechnungsscheck oder Postgirozahlkarte.

Ich bestelle Stück CMS-Musikkarten, Bestell-Nr. 91895, à DM 499,-* gegen Vorauskassa. Verrechnungsscheck liegt bei. Die Überweisung erfolgt per Zahlkarte

Name/Firma _____

Straße _____

Ort/PLZ _____

Datum/Unterschrift _____

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.


Markt & Technik
 Zeitschriften · Bücher
 Software · Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56. ÖSTERREICH: Markt & Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5 87 13 93-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26; Ueberreuter Media Verlagsges.m.b.H. (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.

Soldier of Fortune

Die Symbole der zwölf Tierkreiszeichen sind heiß begehrt: Ohne sie geht der magischen Quelle die Kraft aus, mit der sie böse Geister hinter Schloß und Riegel hält.

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	77	
Sound	67	
Power-Wertung	73	

John Cumming ist wieder da. 1987 legte der Engländer mit "Zynaps" ein Action-Spiel vor. Für sein neues Spiel ließ er sich ein Jahr Zeit. Zum Glück hat John keinen Aufuß seines erfolgreichen Weltraumspiels programmiert, sondern ein komplexes Action-Adventure geschrieben.

Im Mittelpunkt von "Soldier of Fortune" steht die Zodiac-Kraftquelle. Seit vielen Jahrhunderten hält sie alle bösen Geister gefangen. Der abtrünnige Magier Krillys zerstört eines Tages die Zodiac-Kraftquelle. Geister und Dämonen können jetzt die Menschheit terrorisieren. Die mächtigen Zauberer, die einst die Quelle schufen, kommen auf rätselhafte Weise ums Leben. Tartarus



Wichtige Gegenstände gibt's gegen bare Münze (C64)

▼ Mit genauen Sprüngen kommt man nach oben (C64)



rus und Teron sind die einzigen Überlebenden, die wissen, wie die Zodiac-Kraftquelle wiederhergestellt werden kann: Zwölf magische Schriftrollen – eine für jedes Tierkreiszeichen – müssen hergestellt werden.

Zu Beginn des Spiels wird die Welt bereits von den bösen Geistern beherrscht. Tartarus

und Teron müssen ständig mit Angriffen rechnen. Am Anfang sind unsere Helden mit einer magischen Waffe und einer schwachen Rüstung ausgestattet. Für das Vernichten von Monstern erscheinen Goldstücke, die noch eingesammelt werden müssen. Um sich für das Gold feine Sachen zu kau-

fen, kann man Läden betreten. Gegen Bargeld gibt's Element-Symbole, die nötig sind, um bestimmte Türen zu öffnen, bessere Waffen, stärkere Rüstungen, Extraleben und die begehrten Schriftrollen zu bekommen. In jedem Laden ist das Angebot begrenzt. Manche Dinge bekommt man auch nur, wenn man sie gegen einen anderen Gegenstand tauscht und noch ein bißchen Gold drauflegt.

Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; man darf natürlich auch alleine spielen. Zu zweit ist Teamwork angesagt, auch wenn es gelegentliche Momente heftigen Konkurrenzdenkens gibt. Wer zum

Beispiel als erster in einen Laden kommt, der Extraleben verkauft, bekommt sie wesentlich preiswerter als sein Kumpel. Andere Gegenstände sind vergriffen, wenn sie einmal gekauft wurden.

Tartarus und Teron können laufen, springen, sich ducken, klettern und schießen. Hält man den Feuerknopf ein Weilchen gedrückt, aktiviert man den "Super-Schild" und macht die zwei für einige Augenblicke lang unverwundbar.

Bei Soldier of Fortune liegt die Betonung auf der Action-Seite, denn man muß schon fleißig schießen und genau springen, um gegen die zahlreichen Gegner eine Chance zu haben. Ohne Kartenzeichen und Knobeln kommt man aber auch nicht weiter. Die stets brennende Frage "Was brauche ich wann... und wo kann ich es für wieviel bekommen?" wird Action-Adventure-Fans eine ganze Weile lang beschäftigen.

Von Soldier of Fortune ist eine deutsche Version geplant, bei der sowohl die Anleitung als auch die Texte auf dem Bildschirm übersetzt sind. *hl*



Angesichts der Flut von Browserspielen, die sich zur Zeit über uns ergießt, ist man für ein solides Action-Adventure wie Soldier of Fortune richtig dankbar. Obwohl ich nicht gerade ein Fan dieses Genres bin, kann mir John Cummings neues Spiel durchaus imponieren. Für Action ist reichlich gesorgt: Mit vielen, zum Teil sehr originalen Extrawaffen zieht man gegen eine stattliche Dämonenbrut ins Feld. Die Steuerung ist genau und äußerst zuverlässig.

Der Schwierigkeitsgrad von Soldier of Fortune ist recht happig. Sie müssen oft gutes Timing und viel Geschick beweisen. Spielstände können nicht gespeichert werden.

Wer Action pur bevorzugt, sei gewarnt. Man muß viel rumprobieren, um an die gewünschten Gegenstände zu kommen und beim Einkufen von Extras auch viel Geduld haben, wenn man die ganzen Läden abklappert. Wer Action-Adventures schätzt, wird aber gut bedient.



Soldier of Fortune erinnert mich etwas an japanische Videospiele-Module wie "Super Wonderboy" und "Legend of Zelda". Action und Adventure wurden geschickt vermischt. Zahlreiche Extras, viel Abwechslung bei den einzelnen Levels und die eine oder andere spielerische Neuheit fügen sich zu einem positiven Gesamtbild zusammen. Sehr schön ist der Zwei-Spieler-Modus, der voll auf Teamwork abzielt.

Soldier of Fortune ist auch technisch gut gelungen. Sauberes Scrolling und tolle Animation, eine nette Titelmusik und solche Details wie das bunte Schriftbild erfreuen das Spielerherz.



Starball

In ferner Zukunft als die Menschen vor Langeweile immer neue Spiele erfanden, wurde das geniale Starball erfunden. In den intergalaktischen Meisterschaften wurden fortan die Meister der Galaxis gekürt. Starball ist ein Spiel der schnellen Reaktion für jeden Joystick-Akrobaten. Ständig können Sie Eigenschaften Ihres Schlägers verändern. Doch auch Ihrem Gegner sollten Sie ein paar »neue« Eigenschaften zukommen lassen. Der Two-Player-Team-Mode eröffnet ungeahnten Spielspaß.

für jeden Joystick-Akrobaten. Ständig können Sie Eigenschaften Ihres Schlägers verändern. Doch auch Ihrem Gegner sollten Sie ein paar »neue« Eigenschaften zukommen lassen. Der Two-Player-Team-Mode eröffnet ungeahnten Spielspaß.



Rainbow Arts

Amlga, Atari ST, C64

Entwicklung: Mathias Sykosch, Holger Flöttmann, Chris Hülsbeck



Reise zum Mittelpunkt der Erde

Auf den Spuren von Arne Saknussemm dringen Sie in das Innere der Erde ein. Sie begleiten in diesem Spiel die Abenteuer, die sich auf den gefährlichen Weg der Erforschung einer unbekannteren Welt begeben haben. Sie weisen den Weg, der eingeschlagen werden soll. Sie sind für die Gesundheit Ihrer Begleiter verantwortlich. Suchen Sie die Champignonwälder, welchen Sie den Mammuthorden aus. Zeigen Sie, daß Ihnen kein Abenteuer zu gewagt ist. "Reise zum Mittelpunkt der Erde" basiert auf dem gleichnamigen Roman des Schriftstellers Jules Verne. Die Textausgabe erfolgt in Deutsch. Über 200 KB Grafik und 8 Actionlevel, gepaart mit viel Strategie, werden auch Sie begeistern.



Reise zum Mittelpunkt der Erde



Amlga, Atari ST, C64

Entwicklung: Chip-Software (Frankreich)



Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhändler

Typhoon Thompson

Atari ST
zirka 75 Mark (Diskette) ★ Broderbund

Grafik	87	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	74	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	83	■	■	■	■	■	■	■	■	■



Schnelles 3D, schicke Animation (ST)

Ein Pionier der amerikanischen Szene feiert ein glanzvolles Comeback: Dan Gorlin, Programmierer des Klassikers "Chopperlift", präsentiert mit "Typhoon Thompson" ein neuartiges 3D-Action-Spiel für den ST. Um ein gekidnapptes Kind zu befreien, müssen Sie auf hoher See vier Gegenstände aufstöbern. Diese gibt's im Tausch gegen Seekobolde, die man allerdings erst einfangen muß. An Bord eines Rettungsringes mit Lasergeschütz und Düsenantrieb brausen Sie auf eine Gruppe von kleinen Inseln zu. Wenn Sie mit dem Laser

freundlich anknöpfen, entschließen sich die Inseln seltsame Fahrzeuge mit Seekobolden an Steuer. Einige Gefährte sind für Sie harmlos, andere greifen mit Seifenblasen oder grünen Säurekugeln an. Treffen Sie eins der Fahrzeuge, werden die Seekobolde herausgeschleudert und treiben für kurze Zeit reglos im Wasser. Jetzt sollte man sie schleunigst aufsammeln.

Wurden alle Kobolde eingesackt, erhalten Sie zur Belohnung einen der vier gesuchten Gegenstände. Das Spiel geht dann mit höherem Schwierigkeitsgrad weiter. *mg*



Eines steht fest: Dieses Spiel gehört in jede gut sortierte ST-Spielesammlung. Altmeister Dan Gorlin hat es erneut geschafft, ein Programm zu entwickeln, das nicht nur Spielereaks entzückt. Typhoon Thompson begeistert durch die sagenhaft witzige und bezaubernde Animation der Spielfiguren auch Leute, die an Computerspielen weniger interessiert sind. Das Spielprinzip ist fesselnd, perfekt durchdacht und dazu originell. Die feinfühlige Maussteuerung vermittelt zusammen mit der flotten und fließenden 3D-Grafik ein tolles Spielgefühl. Selbst Kleinigkeiten wie die Spiegelungen der Objekte im Wasser wurden exakt ausgefüllt. Für mich zählt Typhoon Thompson zu den zehn besten Spielen, die bislang für den ST erschienen sind.

Graffiti Man

Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	46	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	61	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	24	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Der coole Mickey will etwas gegen den Grauschleier in seiner Stadt tun. Um den öden City-Beton aufzuhellen, greifen Graffiti-Künstler zu Farb-Sprühdosen und bemalen Wände und Mauern (ganz illegal, versteht sich). Mickey will zum erlauchten Kreis dieser Graffiti-Jungs gehören, doch die nehmen nicht jeden dahergelaufenen Sprüher auf. Also scheut Mickey keine Mühen, sein Graffiti-Talent zu beweisen, um Mitglied in dieser Dosendrucker-Gilde zu werden.

"Graffiti Man" ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem jeder Level aus zwei Abschnitten besteht. Zunächst muß man Mickey mit dem Joystick an das rechte Ende eines horizontal scrollenden Spielfeldes steuern. Dabei muß unser Held

dauernd wütenden Passanten ausweichen, die den angehenden Graffiti-Maestro nicht zum Zuge kommen lassen wollen. Wird Mickey von einem Gegenstand getroffen, verliert er etwas von seinem Farbevorrat. Eine Kollision mit einem erbosten Mitbürger hat den Verlust eines Lebens zur Folge.

Geschick alleine genügt nicht. Um die Levels zu meistern, muß man sie auswendig lernen. Nur auf ganz bestimmten Strecken läßt sich das Ziel erreichen. Erreicht Mickey es, greift der Spieler zur Maus, um ein vorgegebenes Graffiti nachzusprühen. Eile ist geboten, denn ein Zeitlimit sorgt für Streß. Schafft man es, alle Levels heil zu überstehen, kann man schließlich sein eigenes Graffiti sprühen und sogar auf Diskette speichern. *hl*



Das Programm sprüht nicht gerade vor Spielwitz (Amiga)



Wer bei diesem Großstadt-Drama spielerische Hochgenüsse erwartet, wird enttäuscht. Man muß bei jedem Level eine Strecke herausfinden, auf der man zum Ziel gelangt. Die Idee mit der anschließenden Nachsprüh-Sequenz ist ganz nett, doch wenn man sie ein paarmal absolviert hat, kommt rasch Langeweile auf. Da Graffiti Man nicht mal eine High-Score-Liste hat, hält sich der Spielanreiz sehr in Grenzen.

Bis auf die Grafik gibt es nur wenige Unterschiede von Level zu Level. Die Sprites sehen ganz witzig aus. Sie sind aber bei weitem nicht so toll, daß man vom unwiderstehlichen Bedürfnis befallen wird, die ganze Nacht durchzuspielen.

Graffiti Man basiert auf einer hübschen Idee, doch das Spielprinzip ist ein glatter Reinfall: langweilig, wenig motivierend und sogar nervtötend. Bei der Amiga-Version wird nämlich dermaßen häufig von Diskette nachgeladen, daß man fast länger wartet als spielt.

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- ▶ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- ▶ Mit Fan-Club für News & Infos.
- ▶ Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Brenngraaber GmbH - Postfach 54 09 47 - 2000 Hamburg 54

Ich möchte Information aus erster Hand.

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____



...und der Bildschirm lebt!

Psycho Pigs UXB

CPC (C 64, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) * U. S. Gold

Grafik	45	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	67	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	64	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Ein Programm mit einer schweinish einfachen Spielidee: Ein oder zwei Spieler (gleichzeitig) steuern nette rosa Ferkel-Sprites, die Bomben auf sammeln und werfen können. Jede Bombe hat einen Zeitzähler, der anläuft, sobald die Bombe geworfen wird. Erreicht der Zähler die Nullmarke, knallt es heftig und alles in unmittelbarer Nähe der Bombe wird weggepusht. Trifft man eines seiner Mit-Schweine, explodiert die Bombe sofort. Leider sind die computer-gesteuerten Schweine ebenfalls bombig drauf und werfen zurück, was das Zeug hält.

Eine Explosion löst eine Kettenreaktion aus, wenn mehrere

Bomben in der Nähe liegen. In eine Explosion darf man natürlich nicht steuern, sonst ist das Schwein gegrillt und ein Bildschirmleben futsch. Gehen die Bomben aus, betritt ein unverwundbarer Schiedsrichter die Szene und bringt Nachschub an zündendem Sprengmaterial.

Von Zeit zu Zeit erscheint auf dem Bildschirm ein feines Extra. Wenn man es aufammelt, kann man weiter werfen oder schneller rennen. Außerdem gibt's noch einen Schutzanzug, der ein paar Explosionen abhält und ein spezielles Extra, das alle Bomben am Bildschirm gleichzeitig explodieren lässt. *al*



Bombenschweine, garantiert hormon- und splitterfrei... (CPC)



Keine Angst, Tierschützer brauchen nicht auf die Barrikaden zu gehen. Das Spiel erinnert eher an Völkerball oder eine Schneeballschlacht als an ein Tier-Gemetzel.

Auf den ersten Blick sieht die CPC-Version sehr unattraktiv und langsam aus. Hat man sich aber erst einmal eingespielt, kann man sich mit dem simpel-spaßigen Programm anfreunden. Für besondere Heiterkeit sorgt der Zwei-Spieler-Modus. Da wird kräftig geflucht und geprunzt, wenn man gerade von seinem Mitspieler erwicht wurde. Leider hat Psycho Pigs nur zwölf Levels. Dank "Continue" kann man sich alle Spielstufen mal ansehen. Die C 64-Umsetzung unterscheidet sich kaum von der CPC-Version. Die Musik ist lediglich schöner, die Sprites sind flatter.

Down at the Trolls

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) * Rainbow Arts

Grafik	45	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	31	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	42	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Mit einem halben Jahr Verspätung läßt Rainbow Arts jetzt endlich die Trolle los: "Down at the Trolls", geheimnisvoll als "Action-Rollenspiel" angekündigt, ließ lange auf sich warten.

Mit einem Rollenspiel hat das fertige Programm aber nichts zu tun. Down at the Trolls ist vielmehr ein an "Lode Runner" erinnerndes Geschicklichkeitsspiel mit 100 Levels und einem Editor.

Vor vielen, vielen Jahren wurden die braven Elfen von den miesen Trollen beklaut. Ein mutiger Elf zieht eines Tages los, um die Schätze zurückzuerobern. Das tapferer Kerlchen wird von Ihnen mit der

len läuft der Elf nach links und rechts, duckt sich, klettert, springt, wirft einen Feuerball oder zaubert einen Teil der Plattform weg, auf der er steht. Die beiden letzteren Fähigkeiten benötigt man vor allem, um



Tollkühne Trolle tummeln sich im Tunnel (Amiga)

Maus gesteuert. Jeder Level wird in vier Richtungen gescrollt und wimmelt nur so vor Leitern, Plattformen, Liften und natürlich Schätzen. Die Schätze sammelt man durch Berührung auf. Erst wenn alle eingesackt sind, darf man die nächste Höhle betreten. Durch das Anklicken von Bildsymbo-

es mit den Trollen aufzunehmen, die nichts lieber tun, als dem zarten Elf einen Knüppel auf den Kopf zu hauen. Durch einen Feuerball-Treffer wird ein Troll wenige Sekunden lang gelähmt, und durch das Wegzaubern von Plattformteilen schneidet man den Verfolgern den Weg ab. *hl*



Das Klettern und Kramen in den Tunneln der Trolle hat Tendenzen zum düster-dämmrigen Untergrund-Langweiler. Schuld daran ist vor allem die Steuerung: Mit dem Joystick alleine kommt man nicht an alle Funktionen ran und die Maussteuerung ist bei diesem Spiel nicht schnell genug. Wenn man von ein paar Trollen in die Zange genommen wird, verklückt man sich leicht in der Hitze des Gefechts. Ein Pluspunkt ist der Editor: Wer auf solche Construction Sets steht, mit denen man sich eigene Levels zusammenschustern kann, kann hier bis ins letzte Detail neue Spielfelder ertüfeln.

Down at the Trolls ist ein etwas langatmiges Programm, das sich nur innigen Fans des Lode Runner-Spielprinzips empfehlen kann. Grafik und Sound sind auch nicht berühmt: Die Amiga-Version hat Ruckel-Scrolling und einfallslose Soundeffekte.

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	- / 49,-
Games Winteredition	29,- / 39,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Alien Syndrome	29,- / 39,-
Fuggi	29,- / 39,-
Pirates	35,- / 45,-
The Train	35,- / 39,-
Power at Sea	- / 39,-
Strike Fleet	- / 39,-

PC Engine-Spielkonsole 499,-

R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	99,-
Drunken Master	99,-
Superwonderboy	99,-
Galaga '88	99,-
Tales of the Monsterpath	99,-
Chan & Chan	99,-
Shanghai	99,-
Baseball	99,-
u.a.	

Ankündigungen für September/Oktober bei Anzeigenschluß

Virus (= Zarch)	59,-	Amiga
Carrier Command	69,-	Amiga
Barbarian II		Atari ST/Amiga
Dungeon of Drax (Sept.)		Atari ST/Amiga/C64
Vroom		Amiga
Dungeomaster	69,-	Amiga
Netherworld		Atari ST/Amiga/C64
Zynaps	59,-	Atari ST/Amiga/C64
Black Tiger		Atari ST/Amiga/C64
Whirligig		Atari ST/Amiga/C64
Last Ninja 2 (Sept.)	35,- / 45,-	C64
Pirates		Atari ST/Amiga
Fuggi	59,-	Atari ST/Amiga/IBM
Night Raider		Atari ST/C64/IBM
19"*		Atari ST
Super Hang On	59,-	Atari ST
Cybermoed	59,-	Atari ST/Amiga
Katakis		Amiga
Revenge of Doh		Atari ST/IBM
Verminator	59,-	Atari ST/Amiga
Red Storm Rising (Sept.)	49,-	C64
Heroes of the Lance (D&D SSI)		C64/Amiga
Pool of Radiance (D&D SSI)		C64
Ultima V	69,-	C64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST/Amiga/C64
Daley Thomson OI Challenge		Atari ST/Amiga/IBM
Where Time stood Still		Atari ST/IBM
Sky Chase	59,-	Amiga
Operation Jupiter		Atari ST

C64-Neuheiten

Road Blaster	Kaas. / Disk.
Hawkeye	29,- / 39,-
Zak McCracken	29,- / 39,-
Mickey Mouse	- / 59,-
Darksie	29,- / 39,-
Katakis	35,- / 45,-
Down at the Trolls	29,- / 39,-
September	29,- / 39,-
Barbarian II/Dung. o. Drax	29,- / 39,-
Danger Freak	29,- / 39,-
Track Suit Manager	29,- / 39,-
Danger Freak	29,- / 39,-
Three Stoooges	29,- / 39,-
Bozuma	29,- / 39,-
Street Fighter	29,- / 39,-
President ist Missing	29,- / 39,-
Salamander	29,- / 39,-
Oops	29,- / 39,-
Vindicator	29,- / 39,-
Terrorpods	29,- / 39,-
Psychosis-Barbarian	29,- / 39,-
4x4 Off Road Racing	29,- / 39,-
Summerolympiad	29,- / 39,-

C64-Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,- / 39,-
Wasteland	- / 49,-
Bard's Tale I	- / 49,-
Bard's Tale II	- / 49,-
Bard's Tale III	- / 59,-
Might & Magic	- / 49,-
Impossible Mission II	29,- / 39,-

C64

Thunder Chopper	- / 59,-
Great Giana Sisters	29,- / 39,-
Apollo 18 Mission	- / 59,-
Cybermoed	29,- / 39,-
Bionic Commando	29,- / 39,-
Jagd nach roter Oktober	39,- / 49,-
IO	29,- / 39,-
Subbattile Simulator	99,-
Miniput	35,- / 45,-
Marauder	29,- / 39,-
Shoot em Up Const. Kit	39,- / 49,-
Legacy of the Ancients	- / 49,-
PHM Pegasus	- / 49,-
Empire strikes back	29,- / 39,-
Up Periscope	- / 59,-
To be on Top	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 39,-
Dream Warrior	29,- / 39,-
Card Sharks	35,- / 45,-
Pink Panther	29,- / 39,-
Mickey Mouse	29,- / 39,-
Konami Arcade Collection	29,- / 39,-
Elite Six Pack Vol. 3	29,- / 39,-
Dark Castle	- / 49,-
Earth Orbit Station	29,- / 39,-
International Soccer	29,- / 39,-
Karate Ace	29,- / 39,-

Strategie C64

(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	- / 59,-
Sons of Liberty	- / 59,-
Pegasus Bridge	29,- / 39,-
Lords of Conquest	- / 49,-
Penzer Strike	29,- / 39,-
Question II	- / 59,-
Bismarck	29,- / 39,-
Corporation	29,- / 39,-
Fuggi	29,- / 39,-
Patton vs. Rommel	- / 49,-
Sorcerer Lord	- / 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gaunflet II/Leathernecks 4-Playeradapter	20,-
Virus (sehr gut)	59,-
Footballmanager II	59,-
Ultima IV	59,-
Beyond the Ice Palace	59,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Odis	59,-
Fire & Forget	59,-
Dungeon Master (super)	59,-
Leathernecks	59,-
Bard's Tale I	69,-
Captain Blood	69,-
Sundog	49,-
Mickey Mouse	59,-
Out Run (sehr gut)	59,-
Impossible Mission II	59,-
Eddie Edwards Super Ski	59,-
Superstar Icehockey	69,-
Gaunflet II (sehr gut)	59,-
Overlander (sehr gut)	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Street Fighter	59,-
Quadranten	59,-
Thundercats	59,-
Jet	115,-
Summerolympiad	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy	59,-
Indian Mission	59,-
Kaiser	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Bionic Commando	59,-
Space Harrier	59,-
The Empire Strikes Back	59,-

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

IBM

Elite	59,-
F-16 Falcon	79,-
Maniac Mansion	69,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,-
Desert Rats	59,-
Jet	69,-
L.A. Crackdown	99,-
Star Flight	69,-
California Games	59,-
Ultima V	79,-
Pirates	59,-
Thexder	49,-
Flight III (EGA-Version)	149,-
Impossible Mission II	59,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
Jet	115,-
Empire Strike Back	59,-
Fire & Forget	59,-
Summerolympiad	59,-
Port of Calls	89,-
Sub Battle Simulator	59,-
Quadranten	59,-
Enlightenment (Druid II)	59,-
Bard's Tale II	79,-
Bard's Tale I	79,-
Sarcophaser	59,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Great Giana Sisters	69,-
Bermuda Project	59,-
Interceptor (sehr gut)	59,-
Indian Mission	59,-
Thexder	59,-
Starway	59,-
Zoom	49,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Leathernecks	69,-
Three Stoooges	69,-
Bionic Commando	59,-
Beyond Iopalace	59,-
Streitfighter	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Sentinel	49,-
Annals of Rome	59,-
Coze	69,-
Footballmanager II	69,-
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Chamonix Challenge	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL-Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgehog Hell	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	35,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD World of Greyhawk Adventures	35,-
Hunt for Red October	45,-
Dinosaurs of the lost World	55,-
Dragonlance Boardgame	a.A.
Buck Rogers	a.A.
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL-Module)	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z. B.	
Punch Out	85,-
Legend of Zelda	95,-
Rid Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	65,-
R.C. Pro Am	75,-
Gradius	a.A.
Adventure of Link	95,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag belegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463

Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11/203028

089/5022463

POWERTIPS

Wenn Eure Joystick-Künste versagen, helfen Euch die Power-Tips! Taurische Hilfen zu aktuellen Computer- und Video-Spielen machen Euch das Leben mit Monstern und Aliens leichter.



Unser Tips-Team hat sich für diesen Monat wieder besondere Knüller ausgesucht. Petra hat wieder in die Hallo-Freaks-Kiste gegriffen und Fragen herausgesucht, die Euch auf der Seele brennen. Bitte schreibt uns, wenn Ihr die Antwort wißt. Martin dagegen hat sich diesmal eine besonders schöne Karte zu "Adventures of Link" herausgepickt (Martin und ich beißen uns bei diesem Spiel gerade

an Ganon die Zähne aus - nächsten Monat mehr...).

In der Computerspiel-Sektion geht's mit "Bard's Tale III" weiter, die Dimension Arboaria ist diesmal dran. Langsam werden die Monster stärker und die Rätsel fieser. Besonders stolz sind wir auf das kleine "Interceptor"-Listing, mit dem man die Missionen einzeln anwählen kann. Außerdem gibt's wieder die altbewährte Mischung aus Adven-

ture-Tips, POKEs und anderen Hilfen.

M. A. K.

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Das Finale von Dungeon Master:

Wenn Ihr den Gang verlassen habt, benutzt das Eye of Time. Alle Dämonen, die Ihr finden könnt, müßt Ihr mit der Invoke-Option des Firestoffs angreifen. Sie sind nicht leicht zu besiegen, deshalb auf alle Fälle abspeichern. Die Flammenmonster kann man fast alle mit der "Fuse-Option" des Firestoffs erledigen.

Während dieser Schlachterei habt Ihr mit Sicherheit den Schwarzen Widerling gesehen. Das ist er, der böse Lord Chaos. Ihm könnt Ihr Euch aber erst widmen, wenn Ihr die Dämonen erledigt habt.

Ihr müßt Lord Chaos mit der "Fluxcage"-Option des Staff lückenfrei (!) einkreisen. Am besten geht's wenn man ihn an eine Wand drückt. Der Knabe hat übrigens gehörigen Respekt vor Fuse. Damit kann man ihn prima jagen. Wenn er eingekreist ist, geht man auf ihn zu und benutzt den Fuse-Befehl. Jetzt darf man die verkrampften Finger von der Maus nehmen und hat Dungeon Master geschafft.

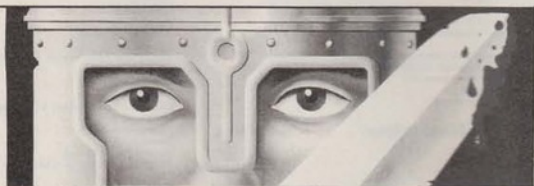
Die Herausforderung :

PALADIN

(Omnitrend, USA)

Das neue Fantasy - Rollenspiel für Ihren Amiga und ST (demnächst auch für IBM). Animation, 10 Scenarios und Scenario - Builder. Preis: **69,95 DM** mit dt. Anleitung. zzgl. **DM 4,70** bei NN-Versand, **DM 3,-** bei Vorauskasse.

Katalog gegen **0,80 DM** in Briefmarken - Computertyp angeben - bei:



Brötzmann-Schaefer GbR

Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe **CoSi** - Versand

VIDEO-SPIELE: NEUHEITEN/HERBST

Nintendo	DM	SEGA		
Donkey Kong jr. MATH	69,-	Rapid Fire Unit	29,-	
Super Mariop Bros. II	99,-	Aleste (Power Strike)	79,-	
Adventure of Link (Zelda II)	99,-	Blade Eagle 3D*	89,-	
Ice Hockey	69,-	Fantasy Zone III (The Maze)	89,-	
R.C. ProAm	79,-	Maze Hunter 3D*	89,-	
		Space Harrier II 3D*	89,-	
		Wonderboy II (in Monsterland)	89,-	

Nintendo Fachvertrieb
JOYtronics
HOTLINE: 021 50-1848
Postfach 4153
D-4005 Meerbusch 1

JOYSTICKS/-BOARD

	DM
Konix »Speedking« (NINT.)	49,-
Konix »Speedking« (SEGA)	49,-
NINTENDO »Advantage«	119,-

OLYMPIA-SPORTS-KITS/NINTENDO

► Sie gewinnen gleich zweimal! • Attraktive Spiele-Kits • Medaillenverdächtige Preise ◀

● SPORT KIT »Fitneß Center (FC)« (NES-Konsole + FC + Kassette mit 5 Spielen)	358,-	Wählen Sie unter sämtlichen Sportmodulen:
● SPORT KIT II (2 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	119,-	■ Soccer Fußball
● SPORT KIT III (3 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	159,-	■ Tennis
● SPORT KIT IV (5 verschiedene Kassetten Ihrer Wahl *)	249,-	■ Punch Out
		■ Golf
		■ Ski Slalom
		■ Excite Bike
		■ Ice Hockey
		■ Volley Ball
		■ Pro Wrestling
		■ Clay Shooting

WELT-HITS/KLASSIKER

Nintendo	DM
Super Mario Bros.	69,-
Legend of Zelda I	99,-
Rad Racer (inkl. 3D-Brille)	89,-
Kid Icarus	89,-
Metroid	89,-

WERBEPREMIE • WERBEPREMIE

JOYTRONICS honoriert die Gewinnung neuer Kunden mit attraktiven Werbe-Prämien wie z.B. LCD-Spiele, Spiel-Module (NINTENDO, SEGA), Zielgerät, Light-Phaser, BASIC-Rechner. — INFO ANFORDERN!

BARD'S TALE III

(Teil 2)

Sind alle Magier aufgefressen, alle Brillhastis besiegt und die Feuerhörner geputzt? Dann kann es ja mit den Tips von Bernd Burkhardt aus Ludwigshafen weitergehen.

Wie schon im letzten Heft sind die Tips aufgegliedert: in Karten sowie ein paar allgemeine Informationen zur Dimension. Die englischen Texte haben wir diesmal weggelassen. Zu guter Letzt kommen dann genaue Lösungsansätze für alle, die an harten Stellen hängen - zum Nachspielen ideal.

Noch ein kleiner Hinweis an alle, deren Charaktere einfach zu schwach auf dem Heldenbrust sind: in dem **HAPPY-COMPUTER**-Sonderheft Nummer 24 findet Ihr einen "Bard's Tale III Charakter-Editor", mit dem man die geplagten Helden etwas aufpepen kann. Wer

sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte allerdings darauf verzichten, sich Superhelden zusammenzuschneiden, die jeden Zauberspruch beherrschen und jedermann töten können. Das Spiel wird nämlich schnell äußerst öde. Genug der Warnung, hier die Tips:

Die Dimension Arboria
- Ciera Brannia (CB): Ist die Hauptstadt. Hier findet man neben den üblichen Einrichtungen auch das King's Castle (KC) und die Sacred Grove (SC).

- Fisherman's Hut (FH): Neben einigen wertvollen Informationen bekommt man hier einen wichtigen neuen Zauberspruch.

- Arefolia-Wald (A): Man sollte sich Blätter mitnehmen. Sie ermöglichen für kurze Zeit das Atmen unter Wasser.

- Fresh Acrons (FA): Eine dieser Eichelchen braucht man unbedingt!

- Lake (L): Der Eingang zum Dungeon "Crystal Palace".

- Festering Pit (FP): Dungeon.
- Valerians Tower (VA): Dungeon.

- Sacred Grove (SC): Dungeon.

Den Auftrag, zum Gildenältesten zu gehen, bekommt die Party im Review Board, wenn sie vom Kampf mit Brillhasti ap Tarj siegreich zurückkommt. Die Aufgabe lautet, den Bogen Valarians und die Arrows of Life auf Arboria mitzubringen.

Wenn man noch keinen Chronomancer hat, sollte man sich vom Gildenältesten jetzt einen solchen umschulen lassen. Man bekommt dann von ihm die Zaubersprüche, um die Dimension zu erreichen ("ARBO") und sie wieder zu verlassen ("ENIK").

Wenn man vollständig ausgerüstet und geheilt ist, zieht man zum Twilicht Corpse (Karte siehe Power Play 10, Seite 26). Dort wird man vom Chronomancer teleportiert, nachdem man das entsprechende

"alignment value" von der Code-Scheibe abgelesen und eingegeben hat.

Nach der Ankunft trifft man auf einen grinsenden Hawkslayer.

Man geht als erstes in die Stadt Ciera Brannia und besucht das Königsschloß, der die Helden mit der hiesigen Landplage Tsotha Garnath bekannt macht.

Man begibt sich also zu Valerians Turm, wo man bis zum dritten Level ungestört vordringen kann (sieht man einmal von diversen Angriffen an). Dort versperrt ein großer Steinblock den Weg. Die Hinweise sind deutlich genug, um die Party zu veranlassen, eine Eichel (Acorn) zu besorgen. Man findet sie in Arboria am Punkt FA (siehe Zeichnung) und pflanzt sie in den Steinblock ein.

Man sollte ihn in die Party aufnehmen, denn er ist ein guter, ausdauernder Kämpfer.

Man braucht jetzt noch das "Water of Life", das im Palast unter dem See versteckt ist. Neben dem See liegt eine klei-

DEB BESTEN SPIELE

C64-Disk:

- Alien Syndrome 38.-
- Barbarians II 36.-
- Bards Tale III 50.-
- Bionic Commands 32.-
- Bozuma 50.-
- DTs Olymp. Chall. 42.-
- Euro Soccer 45.-
- Football Manager II 43.-
- Gold-Silver-Bronze 42.-
- Hawkeye 35.-
- Heroes of Lance 42.-
- Hostages 46.-
- Katakis 34.-
- L.A. Crackdown 41.-
- Operation Neptun 46.-
- Overlander 46.-
- Pandora 36.-
- Pools of Radiance 42.-
- Red Storm Rising 50.-
- Salamander 36.-
- Star Ray 50.-
- Superstar Icehockey 39.-
- The Last Ninja II 42.-
- Ultima V 67.-
- Zak McKracken 67.-

AMIGA:

- California Games 67.-
- Bards Tale II 67.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Carrier Command 67.-
- Dungeon Master 70.-
- Euro Soccer 53.-
- F18 Interceptor 67.-
- Foundations Waste 67.-
- Fugger 50.-
- Katakis 50.-
- Mindfighter 67.-
- Phantasm 50.-
- Ports of Call 70.-
- Powerplays 53.-
- Reise zum Mittelp. 50.-
- Sacrophaser 50.-
- Sky Chase 57.-
- Space Harrier 67.-
- Star Glider II 67.-
- Star Ray Fighter 67.-
- Virus 53.-
- Volleyball Simul. 50.-
- Way of Little Drag. 36.-
- Whirligig 56.-

ATARI ST:

- Adventure Creator 102.-
- Corruption 67.-
- Carrier Command 70.-
- Down at Trolls 50.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Dungeon Master 67.-
- Empire Strikes Back 55.-
- Fire + Forget 67.-
- Sommer Olympiad 53.-
- Time & Magic 56.-
- Tournam. of Death 53.-
- Ultima IV 67.-
- Vegas Gambler 48.-
- Warlocks Quest 53.-
- Wizards Crown 42.-
- Xenon (Kelly X) 56.-
- Zynaps 57.-

PersComp:

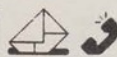
- 3-D Helicopter 56.-
- Boxing II 74.-
- Corruption 74.-
- Flight Simulator III 129.-
- dazu alle Scenery Disks
- Football Manager II 56.-
- Jagd Roter Oktober 70.-
- L.A. Crackdown 56.-
- Leisure Suit Larry 59.-
- Maniac Mansion 70.-
- Ooze 73.-
- Quadrilian 70.-
- Sargon III Schach 70.-
- Skyfox II 70.-
- Stellar Crusade 70.-
- The President Miss. 70.-
- Time & Magic 56.-
- Ultima V 79.-
- Univ. Military Sim. 73.-
- Wizball 56.-
- World Tour Golf 70.-
- Yuppies Revenge 74.-
- Zork I, II oder III, je 66.-

Fordern Sie noch heute die Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort und zwar völlig kostenlos!

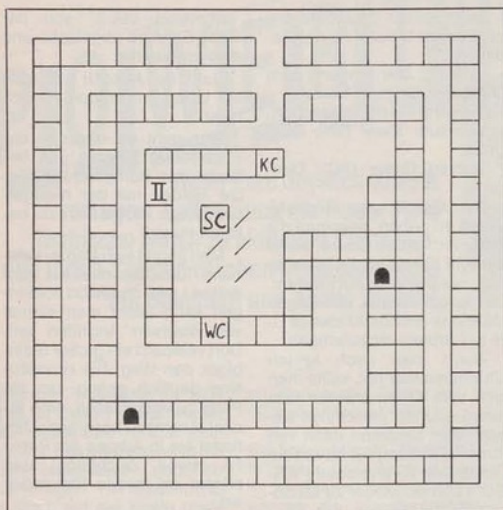
089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44

**FUNTASTIC
ComputerWare**

Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.



Irrtümer und Änderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügbar. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es natürlich dann auch bei uns.



Ciera Brannia

ne Fischerhütte. Der Bewohner gibt zwei Tips, je nachdem, wieviel Geld er bekommt:

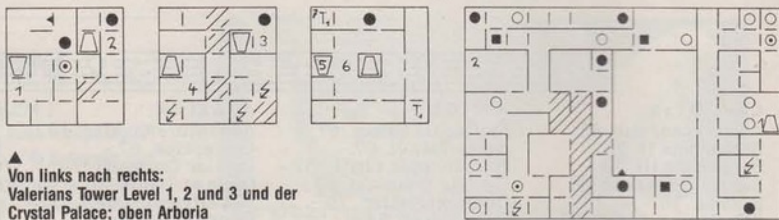
1. Man soll in den Wald gehen und sich Blätter besorgen. Mit ihnen kann man eine Weile unter Wasser atmen. Man besorgt sie sich unter Punkt "A" auf der Karte.

2. Mit dem Zauberspruch "Gilles Gills" kann man unter Wasser atmen. Man sollte den Spruch unbedingt von dem alten Mann und nicht in der Gilde kaufen, so spart man viel Geld.

Danach taucht man in den See und betritt den Crystal Palace. Jetzt sollte man schleunigst den eben gelernten

Spruch anwenden, sonst verliert man bei jedem Schritt Hit-Points. Wenn man den Spruch mehrmals anwendet, verlängert sich die Wirkung.

Der Crystal Palace ist ein relativ angenehmes Dungeon



▲ Von links nach rechts: Valerians Tower Level 1, 2 und 3 und der Crystal Palace; oben Arboria

ohne große Gemeinheiten. Das Lebenswasser findet man in dem mit "2" bezeichneten Raum. Um es mitzunehmen, muß man unbedingt einen Wineskin dabei haben. Mit "use wineskin" kann man zwei Portionen des Lebenswassers aufnehmen. Danach zieht die Party (wohl noch ein wenig durchnäßt) zu Valerians Tower zurück.

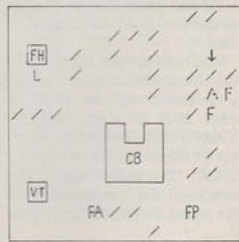
Dort begießt man die bei "6" eingepflanzte Eichel mit dem Lebenswasser mit "use wineskin". Danach geschieht, was alle gehofft haben.

Im nun offenen Zentrum des 3. Levels findet man die Treppe zu Level 4. Bei Punkt "9" befindet sich der Nightspear, den man ohne Kampf mitnehmen darf. Im Festering Pit gibt es bis auf einige Fallen keine Probleme, bis man bei Punkt "4" auf Tsotha Garnath stößt. Wenn man ihn mit dem Nightspear erwischt hat, zerfällt er in seine Bestandteile. Unbedingt mitnehmen sollte man den Kopf und das Herz.

Jetzt präsentiert man dem König in Ciera Brannia den Schädel.

In der Stadt kann man jetzt die Sacred Grove ungehindert

passieren und sucht Valerians Grab. Wenn man am Punkt 4 zu lange untätig herumsteht, wird man von der ewigen Flamme kräftig versengt, was zum Tod eines oder mehrerer Party-Mitglieder führen kann. Also faßt man sich ein Herz (nämlich das von Tsotha Garnath), das man bei sich trägt und legt es in die Höhle von Valerians Brust ("use heart"). Nichts passiert. Doch halt! Wozu haben wir noch eine Portion Lebenswasser übrig? Benutzt man den Wineskin, erscheint die Meldung: "The heart, invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl." Gleichzeitig öffnet sich



AMIGA aktuell Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Spiele Software		Spiele Software		Spiele Software		Public Domain Service	
Bermuda Projekt	67,95	Fugger	51,00	Starboy	50,95	KOPIERSERVICE über 1400 PD-Disketten lieferbar. Stand 1.8.88. Fish 1-150 * Amuse 1-3 Amicus 1-20 * Pfalz 1-60 Chiron 1-79 * Faug 1-61 Panorama 1-84 * TBAG 1-19 * Auge 1-17 Kick! 1.2-1-30 * Safe 1-21 Kickstart 1-80 * ACS 1-87 Taifun 1-70 * Tornado 1-30 RW 1-15 * Ruhr 1-15 RPD 1-123 * RHS 1-76 * RMS CasaMIAmiga * und andere Preise nur im Versand gültig. Preisliste und Public-Domain-Liste im Ordner DM 6,- im Brief. Versandkosten 8,00 DM inkl. Versicherung. Versand per UPS innerhalb 2 Tagen in BRD, Versand per Nachnahme oder Voraus- kasse, Auslandsversand nur per Vorauskasse.	
Craps Academy	67,95	Screaming Wings	22,50	Tangle Wood	50,95		
20000 Meilen	50,95	Obliterator	56,00	Mortville Manor	67,50		
Interceptor	67,95	GEE BEE AIR Rallye	44,50	Chubby Cristle	57,00		
Icehockey Super	67,95	Bermuda Projekt	67,95	Thundercats	68,95		
Arkanoid	50,95	Grand Slam Tennis	67,95	FUGGER	51,00		
Zoom	50,95	Pink Panther	44,95	Quadralien	50,95		
Volleyball Sim.	50,95	Fred Feuerstein	44,95	Analen der Röm.	67,95		
Reise Mittelp.	50,95	Black Lamp	50,95	Bionic Commando	67,95		
Corruption	67,50	Tracer	67,95	Sacrophaser	44,95		
Shexof	50,95	Indian Mission	50,95	INTERCEPTOR	67,95		
Sub Battle Sim.	67,50	Bards Tale II	67,50	CARRIER COMMAND	67,95		
Pandora	57,00	Leatherneck	67,95	ATRON 5000	33,95		
Alien Syndrom	51,00	Zero Gravity	50,95	Craps Academy	67,95		
Starray	67,95	Phantasma	50,95	Future Tank	41,65		
Return Genesis	59,90	Fire & Forget	67,95	Bards Tale II	67,95		
Beyond Ice Palace	67,95	Kartagis	50,95	Pandora	55,00		
				CORRUPTION	67,95		

Bei größerer Nachfrage nach einzelnen Spielen kann es unter Umständen zu Lieferverzögerungen kommen.

KORONA SOFT

Hotline



0 52 41 /
2 66 36

IBM

CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	59,-
BUGGY BOY	53,-
CARRIER COMMAND	69,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
MEWIL0	59,-
MICKEY MOUSE	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	53,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
SUPER HANG ON	59,-
SUPER SPRINT	53,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

AMIGA

BUGGY BOY	59,-
CARRIER COMMAND	79,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GRAFFITY MAN	59,-
KATAKIS	59,-
MEWIL0	59,-
MICKEY MOUSE	49,-
NETHERWORLD	59,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	59,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

COMMODORE 64/128

4 TH & INCHES	Kass/Disk	33,-/43,-
ALIEN SYNDROME		33,-/49,-
BLOOD BROTHERS		33,-/49,-
BUGGY BOY		29,-/43,-
CHUBBY CRISTLE		33,-/43,-
DALEY THOMPSON'S...		33,-/49,-
DOWN AT THE TROLLS		33,-/49,-
FOOTBALL MANAGER II		33,-/43,-
GALACTIC GAMES		29,-/43,-
GAMES, SET AND MATCH		33,-/53,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS		29,-/43,-
KARATE ACE		43,-/43,-
KATAKIS		29,-/39,-
MANIAC MANSION		--/43,-
MICKEY MOUSE		33,-/43,-
NETHERWORLD		33,-/43,-
NIGHT RAIDER		33,-/43,-
PRESIDENT IS MISSING		--/43,-
SALAMANDER		29,-/43,-
STREETFIGHTER		33,-/43,-
STREETS SPORTS BASEBALL		33,-/43,-
SUMMER OLYMPIAD '88		33,-/43,-
SUPER HANG ON		33,-/43,-
SUPER SPRINT		29,-/43,-
TEST DRIVE		33,-/49,-

SCHNEIDER CPC

BUGGY BOY	Kass/Disk	29,-/43,-
FOOTBALL MANAGER II		33,-/43,-
GALACTIC GAMES		--/43,-
GAMES, SET AND MATCH		33,-/53,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS		29,-/43,-
MEWIL0		--/59,-
NIGHT RAIDER		33,-/43,-
SALAMANDER		29,-/49,-
SUPER HANG ON		33,-/43,-
SUPERSPRINT		29,-/43,-

NINTENDO

NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU ICE-HOCKEY	69,-
LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU PRO-AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

SEGA

AFTERBURNER	99,-
NEU ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	79,-
GREAT BASEBALL	59,-
SPY VS SPY	49,-
NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele:

Name:			Disk	Cass.
Straße:				
PLZ/Ort:				
Telefon:				
Alter:				
Computersystem:				

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

★ ★ POSTSPIELE ★ ★

Ausführliches Info-Material zu diesem und anderen computermoderierten BRIEFSIMULATIONSSPIELEN ist erhältlich von

DECOS GmbH
Egenolfstraße 29
6000 FRANKFURT 1



**HISTORIE
1800**

Werden Sie Herrscher eines Reiches in Europa zur Zeit der FRANZÖSISCHEN REVOLUTION!

DECOS GmbH

Egenolfstraße 29, 6000 Frankfurt 1
Telefon 069/499523

UNSERE KNÜLLERPREISE!!!

CALIFORNIA GAMES AMIGA/ST/IBM 64,00 DM
JET AMIGA/-/IBM 98,00 DM

TITEL	AMIGA/ST	IBM	TITEL	AMIGA/ST	IBM
ALLEN BYRONNE	54	49	KAMPFROFFE	52	44
BALANCE OF POWER	59	69	KARATI	49	50
BENSON PROJECT	59	59	WICKY HOUSE	59	50
BIOGIC COMMANDO	59	54	MORTEVILLE MAJOR	47	49
BOMB	50	54	NETHERSWORLD	50	50
BOUBLE BOUBLE	47	49	PRAXIN	50	54
CARRIER COMMAND	50	59	QUADRALEN	49	44
CRIMBY CRISTLE	54	64	REISE I MITTELPL. D. ERDE	50	54
CORRUPTION	59	59	STARBLINDER II (L.I.P.A.)	44	44
DAILY THROBON	41	41	STREET FIGHTER	59	59
DEFENDER OF THE CROWN	49	49	SIBBER GILFIVAD 88	56	53
DIE FOGGAS	49	45	SUPER STAR JOKERBO	44	44
F/A 18 INTERCEPTOR	59	55	THE EMPIRE STRIKES BACK	54	50
LYRE AND POWERS	54	59	UNIVERSAL MILITARY SIMUL	44	50
SEE BEE AIR RALLY	48	59	VERB	53	54
GRAFFITI MAN	64	59	WORLD TOUR GOLF	64	64
RAISER	69	69	ZERO GRAVITY	49	49
KARIV ON DIE KWAVE	69	69	ZIMAS	49	49

Verand per Nachnahme +DM 5,50 oder Vorkasse (EC) +DM 3,00
Alle Angebote freibleibend. Nur Originalware, keine Graumärkte.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss 1
An der Oberfl. ft. 63

02101-41034
24h Bestellanahme
Preisliste kostenlos
Hardware-Liste etc.

Ihr Firmenzeichen



dient durch häufigere Wiederholung auch Ihrer Produktwerbung.



ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

AMIGA-Software

Amiga Tools-Virus Killer	49,90	Impact	39,90
Badgarmen	29,90	In 80 Tagen um die Welt	99,90
Band's Tale I	79,90	Interceptor	69,90
Band's Tale II	69,90	Jump Jet	69,90
Emulator C-64 m. Kabel	159,90	Phryx of Call	29,90
Chessmaster 2000	79,90	Red October	89,90
Corruption	69,90	Rockaway	59,90
Crack the Coconut	49,90	Shadow Gate	59,90
Dark Castle	79,90	Splice Quest	69,90
Defender of the Crown	49,90	Star Glider	69,90
Extremist	39,90	Star Wars	69,90
Flud	29,90	Strike Force Harrier	79,90
Flight Simulator II	129,90	Terramot	59,90
Finitapes	59,90	Terra	59,90
Formula One Grand Prix	59,90	Terrapops	59,90
Garrison	59,90	The Wall (Super Break-Out)	39,90
Garrison II	59,90	The Pawn	59,90
German Football Sim.	49,90	Vampire's Empire	59,90
Grand Slam Tennis	69,90	Word Games	69,90
Großmeister Schach	59,90	World Chess II	69,90
Hollywood Strip Poker	49,90	Zork I, II, III	89,90
		Zork IV	69,90

ATARI ST Software

3-D-Galax	49,90	Backlash	59,90
Bad Cat	49,90	Band's Tale I	89,90
Band's Tale II	89,90	Black Cauldron	119,90
Blackberry	59,90	Breaker	59,90
Bubble Bobble	49,90	Champion	129,90
Championship Wrestling	39,90	Color Emulator	79,90
Comix	129,90	Deep Space	39,90
Defector	39,90	Defender of the Crown	89,90
Digital	39,90	Flight Simulator II	129,90
Doom	39,90	Hollywood Strip Poker	49,90
Dr. Doom	39,90	Impact	39,90
In 80 Tagen um die Welt	99,90	Kaiser	129,90
Interceptor	69,90	Karate	49,90
Jump Jet	69,90	Leisure Suit Larry	59,90
Phryx of Call	29,90	Little Computer People	59,90
Red October	89,90	Lucky Luke	49,90

C-64 Software

Alternative World Games	C 29,90 D 39,90
Amorand II	C 29,90 D 39,90
Armageddon Man	C 29,90 D 39,90
Band's Tale I	C 49,90 D 89,90
Band's Tale II	C 49,90 D 89,90
Battle of Britain	C 19,90 D 29,90
Boulderdash Contr. Kit	C 29,90 D 39,90
Championship Sprint	C 29,90 D 39,90
Chessmaster 2000	C 29,90 D 39,90
Chuck Yeager's A-1F	C 29,90 D 39,90
Defector	C 29,90 D 39,90
Digital	C 29,90 D 39,90
Doom	C 29,90 D 39,90
Doom II	C 29,90 D 39,90
Doom III	C 29,90 D 39,90
Doom IV	C 29,90 D 39,90
Doom V	C 29,90 D 39,90
Doom VI	C 29,90 D 39,90
Doom VII	C 29,90 D 39,90
Doom VIII	C 29,90 D 39,90
Doom IX	C 29,90 D 39,90
Doom X	C 29,90 D 39,90
Doom XI	C 29,90 D 39,90
Doom XII	C 29,90 D 39,90
Doom XIII	C 29,90 D 39,90
Doom XIV	C 29,90 D 39,90
Doom XV	C 29,90 D 39,90
Doom XVI	C 29,90 D 39,90
Doom XVII	C 29,90 D 39,90
Doom XVIII	C 29,90 D 39,90
Doom XIX	C 29,90 D 39,90
Doom XX	C 29,90 D 39,90
Doom XXI	C 29,90 D 39,90
Doom XXII	C 29,90 D 39,90
Doom XXIII	C 29,90 D 39,90
Doom XXIV	C 29,90 D 39,90
Doom XXV	C 29,90 D 39,90
Doom XXVI	C 29,90 D 39,90
Doom XXVII	C 29,90 D 39,90
Doom XXVIII	C 29,90 D 39,90
Doom XXIX	C 29,90 D 39,90
Doom XXX	C 29,90 D 39,90

Samantha Fox-Strip-Poker

WIR LIEFERN
AUSSCHLIESSLICH
ORIGINAL-PROGRAMME
DER HERSTELLER -
ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Football Manager II

Bandbreite: Die Sport-Strategie-Simulation zu einem Super-Preis.
Für C-64-Diskette: DM 29,90
Für Amiga-Diskette: DM 39,90
Für Atari ST-Diskette: DM 39,90
Für C-64-Cassette: DM 29,90
Für Amiga-PC-Diskette: DM 39,90

Schneider CPC software

3D-Voice-Chess	C 59,90 D 49,90
Amoklauf Rev. of Doh	C 29,90 D 39,90
Band's Tale I	C 19,90
Band's Tale II	C 19,90
Battlezone (rechner)	C 29,90 D 39,90
Bubble Bobble	C 29,90 D 39,90
California Games	C 19,90 D 19,90
Equinox	C 19,90 D 19,90
Flurry (CPC Heistik)	C 19,90
Formula One	C 59,90
Glass (Space Arcade)	C 59,90
International Karate	C 49,90 D 59,90
Jump Jet	C 29,90 D 39,90
Jump Jet II	C 29,90 D 39,90
Jump Jet III	C 29,90 D 39,90
Jump Jet IV	C 29,90 D 39,90
Jump Jet V	C 29,90 D 39,90
Jump Jet VI	C 29,90 D 39,90
Jump Jet VII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet VIII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet IX	C 29,90 D 39,90
Jump Jet X	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XI	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XIII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XIV	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XV	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XVI	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XVII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XVIII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XIX	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XX	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXI	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXIII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXIV	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXV	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXVI	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXVII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXVIII	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXIX	C 29,90 D 39,90
Jump Jet XXX	C 29,90 D 39,90

**SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON:
09 11 / 28 82 86**

ATARI ST Software

Mantis Madness	49,90	Soborn's Key	49,90
Memento	29,90	Super Quest I	59,90
Monocloner	129,90	Stargate I, 49,90 Teil 2	99,90
Monocloner II	129,90	Sub Battle Simulator	59,90
Monocloner III	129,90	Summer Olympiad	49,90
Monocloner IV	129,90	Sun Day	59,90
Monocloner V	129,90	Super Cycle	59,90
Monocloner VI	129,90	Tennis	79,90
Monocloner VII	129,90	World's Greatest (Rip'n)	79,90
Monocloner VIII	129,90	Witch	49,90
Monocloner IX	129,90	Y'not	59,90

TOP-AKTUELLE SPECTRUM-TITEL

Videoface Interface	149,90
Ar Stars	29,90
Buggy Bay	29,90
Crimm Busters (Der Hill)	29,90
Cyberchess	29,90
Daily Thompson	29,90
Five Star Games 3	29,90
Impossible Mission 2	29,90
Karnov	29,90
Omega One	29,90
Stackup Vol. 3	29,90
Where Time stood still	29,90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 5,90) Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50).

Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen Unterschrift

1 3 4

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

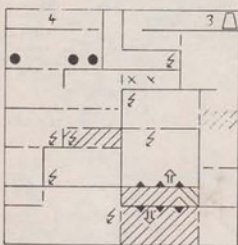
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11 / 28 82 86

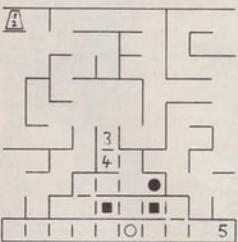
auf der linken Seite unbemerkt eine Tür, durch die man schließlich bei "5" den Bogen und die Lebenspfeile findet.

Mit Pfeil und Bogen macht man sich sofort wieder auf den Weg nach Hause. In der Review Board wartet wieder der alte Mann.

Die Party bekommt 600000 Erfahrungs-Punkte, frische Magie und die Sprüche zum Betreten Gelidias. Teleportationspunkt ist der Cold Peak. Und welche Gemeinheiten in der Eiswüste Gelidiana auf die Party lauern, davon berichten die nächsten Power-Tips.



Sacred Grove, Level 2



Sacred Grove, Level 1



Valerians Tower, Level 4

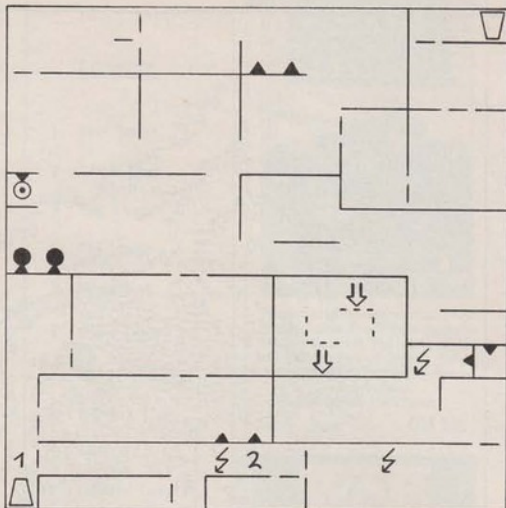
Thunderbolt

Ist Ihnen "Thunderbolt" zu schwer? Kein Problem:

- Mit
POKE 28777,169
POKE 28778,0
wird die Sprite-Kollision ausgeschaltet.

- POKE 28982,234
macht das Spiel etwas langsamer.

Gestartet wird mit SYS 28672.



Festering Pit, Level 2

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat sich das Spiel "Interceptor" für seinen Amiga gekauft und inzwischen jede Menge Flugstunden auf dem Buckel. Von ihm stammen folgende taktische Tips:

- Qualifikation:

Man stellt den Schub auf 100 Prozent und stellt den Nachbrenner ein. Sobald man gestartet ist, zieht man das Fahrwerk ein (ein göttlicher Soundeffekt übrigens) und macht einen halben Looping.

Man fliegt etwa zwei Meilen auf dem Rücken (Radar beachten). Man darf auf keinen Fall nach rechts oder links abdrehen, sonst stimmt der Eintrittswinkel nicht mehr. Man steigt gerade auf zirka 4000 Fuß und vollendet den Looping.

Dann sinkt man schnell auf 145 bis 150 Fuß, verringert den Schub auf 10 Prozent, fährt das Fahrgestell und den Fanghaken aus und betet...

- Identifizieren:

Es besteht kein sonderliches Problem, die Jets zu finden. Sie abzufangen ist schon schwerer; deshalb hier ein Tip für den Luftkampf.

Man nimmt am besten die AM-Raketen, denn die Sidewinder treffen nur im Umkreis von 11 Meilen. Man muß nicht unbedingt warten, bis die "In Range"-Meldung erscheint. Man sollte sich jedoch solange gedulden, bis der Radar fixiert ist. Wenn man nur einen Gegner hat, kann man es sich lei-

sten, ihm drei oder vier Raketen entgegenzuschicken.

Wird man selber angegriffen, achtet man auf den Radar, bringt die Rakete hinter sich und fliegt mit voller Geschwindigkeit (aber ohne Nachbrenner) davon. Sollte das Manöver nichts nützen, helfen nur noch die IF-Raketen und das EMC-System, das man ohnehin einschalten sollte, wenn es brenzlich wird.

- Präsident beschützen:

Meistens wird die Maschine des Präsidenten gar nicht angegriffen. Erscheint eine MIG, so setzt man sich hinter sie und ärgert sie ein wenig, ohne sie abzuschießen (ist gar nicht notwendig). Dann wartet man ab, bis der Präsident gelandet ist. Wer's nicht lassen kann, sollte einmal die AF-1 beschießen.

- Die gestohlene F-16:

Man kümmert sich nicht um den Befehl, sondern geht zuerst auf die MIGs los und schießt erst dann die F-16 ab. Aber Vorsicht! Nicht hinter einer Maschine kleben, wenn eine (oder beide) F-16 Kurs 270 fliegen. Besser ist es, man dreht dann ab, bevor man sie nicht mehr erwischt.

- Pilot retten:

Vom Träger aus nimmt man Kurs auf die Insel im Nordwesten. Man muß ziemlich tief fliegen, um den Piloten zu entdecken. Hat man ihn gefunden, fliegt man über ihn, wartet zwei Sekunden und wirft die Ladung ab.

■ Wer sich endlich einmal alle Missionen ansehen will, kommt mit unserem Listing auf

seine Kosten. Michael Bierwisch aus Hückelhoven/Baal schickte uns dieses kleine, aber mächtig praktische Listing.

Man tippt es einfach in "Amiga-Basic" ab und speichert es auf einer beliebigen Diskette. Dann startet man das Listing und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

- 1 REM GENERIERT DAS
PROGRAMM "CONFIG" FUER
INTERCEPTOR
- 2 REM 1988 VON MICHAEL
BIERWISCH
- 3 REM FUER
MARKT & TECHNIK AG
- 4 CLS
- 5 PRINT "INTERCEPTOR -
DISK EINLEGEN UND
)SPACE({ DRUECKEN!"
- 7 FRAGE:
- 8 A\$ = INKEY\$
- 9 IF A\$ = " " THEN MAIN
ELSE GOTO FRAGE
- 10 MAIN:
- 11 OPEN "DFO:CONFIG" FOR
OUTPUT AS 1
- 12 FOR I = 1 TO 78
- 13 READ M\$
- 14 B1 = ASC (LEFT\$(M\$,1))
- 15 IF B1) 64 THEN
B1 = B1 - 55 ELSE
B1 = B1 - 48
- 16 B1 = B1 * 16
- 17 B2 = ASC
(RIGHT\$(M\$,1))
- 18 IF B2) 64 THEN
B2 = B2 - 55 ELSE
B2 = B2 - 48
- 19 B = B1 + B2
- 20 PRINT**E1, CHR\$(B);
- 21 NEXT
- 22 CLOSE 1
- 23 END
- 24 DATA 00,01,00,01,00,06,
02,01,00,00
- 25 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
- 26 DATA 00,01,01,01,01,01,
01,01,00,00
- 27 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
- 28 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
- 29 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
- 30 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
- 31 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00

Die Original-Diskette sollte auf jeden Fall in der Diskettenbox bleiben und nicht verändert werden. Wir raten, daß man sich eine Sicherheits- und Spielkopie (siehe Handbuch zu "Interceptor") des Originals anfertigt und das Listing auf dieser ausprobiert. Wir können leider keine Haftung für vermurkste Original-Disketten übernehmen.

Und jetzt Startbahn klar und viel Spaß mit den Missionen!

Faery Tale-Adventure (Teil 1)

Andreas Siemon aus Diepholz hat nicht nur die hervorragenden Karten zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" gezeichnet, sondern auch eine gute Erzählung dazu geschrieben. Da die Lösung etwas umfangreich ist, veröffentlichen wir sie in zwei Teilen.

"Julians Tagebuch"

Erste Woche:

Wehe meiner Familie! Mein Vater schleppte sich heute schwer verwundet in mein Heimatdorf Tambry und starb vor den Augen meiner Brüder!

Alles nahm seinen Anfang mit dem Niedergang unseres Landes Holm. Mächte der Finsternis überfluteten es, auch Tambry belieh nicht davon verschont. Uble Kreaturen überfielen und raubten einen Talisman in Form eines Ochschädels, dem die abergläubischen Alten magische Kräfte zuschreiben. Und siehe - die Woge des Bösen überschwemmt seit dieser Stunde alles, was lebt, mit Haß, Unheil und Tod.

Zweite Woche:

Ein großes Land ist Holm, und weit haben mich meine Reisen bisher geführt. Meines Vaters Karte ist mir eine große Hilfe. Auf ihr habe ich alle Städte und Schlösser eingetragen, aber auch die Orte, an denen ich die verschiedensten Dinge entdeckte. Zahlreichen Feinden begegnete ich, und auch einigen Freunden. Goldene Schlüssel und Schädel aus Jade helfen mir im Kampf. Vogel-Götzen und Juwelen erleichtern mir die Suche, Schlüssel aller Art öffnen mir Tür und Tor zu Hütten und Palästen.

In besseren Zeiten schufen die Baumeister zahlreiche Stätten der Ruhe und Rast. Ich nutze sie, wo ich nur kann. Das Böse dringt nicht oft dorthin und ich fand Gold und nützliche Gegenstände.

In Marheim selbst fand ich die Straßen verlassen. Mir wurde berichtet, daß der König aus Furcht um seine entführte Tochter Katra nicht gewillt sei, Holm zu helfen. Dies alles entspringe dem Werk einer verfluchten Hexe, die im finsternen Grimwood hauste. Der Priester der Königs heilte meine Wunden und offenbarte mir das Geheimnis der Steinringe: Die Beschwörung kleinerer Steine ermöglicht die Reise zu einem anderen Steinkreis. Ich durch-



streife das Land auf der Suche nach Hinweisen, wie ich die Hexe besiegen kann. Einen Hinweis fand ich: "Suche die Schildkröte".

An einer Landzunge rettete ich dann einige Tage später ihren Nachwuchs vor den gierigen Mäulern einiger Schlangen. Das Muttertier erlaubte mir zum Dank fortan die Reise auf ihrem Rücken und gab mir eine Muschel, mit der ich sie jederzeit am Meer herbeirufen kann, falls ich Hilfe brauche.

So gelangte ich auch auf die

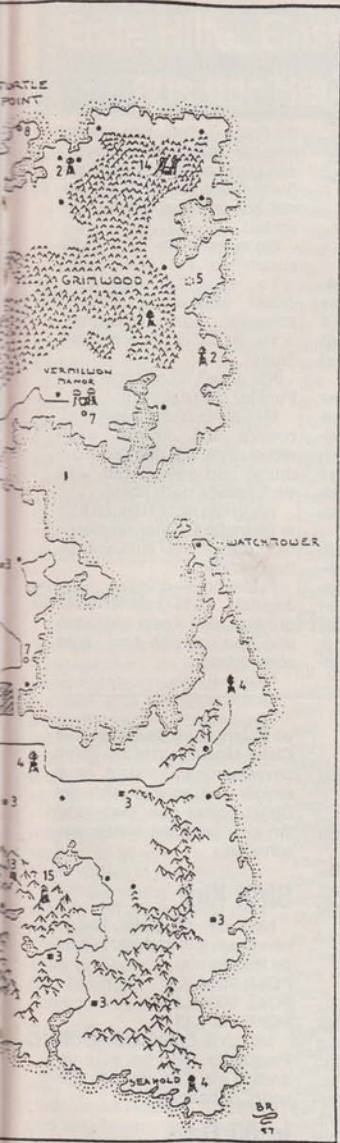
Insel der Magier, in deren Kristallpalast ein weiteres Rätsel auf mich wartete: fünf goldene Figuren gilt es zusammenzutragen. Die erste der Figuren wurde mir aus Zauberrinnenhand ausgehändigt.

Dritte Woche:

Statt am Meer versuchte ich mein Glück in den Gebirgszügen südlich von Marheim. Ich wurde fündig; weise Männer enthüllten mir, daß der Blick der Hexe tödlich sei. Mit der Macht des Sonnensteins aber

sei ihr tödliches Auge gebrochen. In einem entlegenen Tal stieß ich auf den Tempel eines alten Volkes, das diesen Stein verehrt. Ein schwarz gekleideter Ritter verwehrte mir zunächst den Eintritt, nach langem Kampf gab er sich jedoch geschlagen und ließ mir den Sonnenstein als Pfand für sein Leben.

Frohen Mutes brach ich nach Grimwood auf, doch der düstere Wald mit all seinen verwirrenden Labyrinthendruckte mein Gemüt. Nach vie-



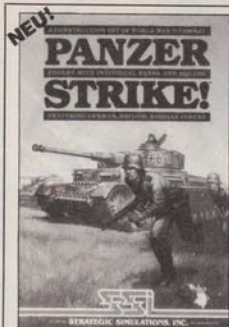
Legende

- 1 Inn/ Tavern
 - 2 Small Keep
 - 3 Log Cabin
 - 4 Old Castle
 - 5 Stone Ring
 - 6 Stone Tower
 - 7 Wise Man/ Beggar
 - 8 Turtile
 - 9 Swan
 - 10 Isolated Cabin
 - 11 Crystal Palace
 - 12 Dream Knight
 - 13 Temple
 - 14 Witch's Castle
 - 15 Forbidden Keep
 - 16 Graveyard
 - 17 Ranger
 - 18 Dragon's Cave
 - 19 Citadel of Doom
- Items

len Mühen gelangte ich zum Schloß der Hexe. Der Kampf war grausam. Ich versuchte, ihrem Blick zu entkommen, doch mehr als einmal streifte er mich und versengte mein Fleisch. Voller Schmerzen schrie ich und flehte den Sonnenstein an. Er entfaltete seine Wirkung und machte die Hexe verwundbar. Nach schier endlosen Schwertstreichen fiel sie. Eine Feuersäule stieg zum Himmel und in einem Häufchen Asche fand ich ein goldenes Seil. Das goldene Seil, von dem so viele

Legenden berichten! Legenden, die besagen, ein goldenes Seil zähme ein goldenes Tier, und kein Berg vermöge sich dem Besitzer in den Weg zu stellen. Voll nährlicher Hoffnung verließ ich Grimwood, der jetzt viel von seinem Schrecken verloren hatte. Auf einer Lichtung voller Monstergebeine fand ich die zweite goldene Figur von Azal."

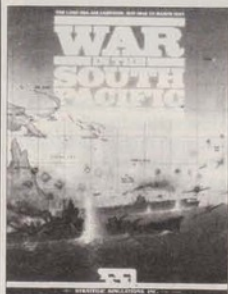
Wie's mit Julian weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe von POWER PLAY.



Taktische Gefechtsimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

C64 DM 99,-



Strategische Simulation im Südpazifik 1942-1943, 79 Schiffsklassen, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer etc.

Deutsches Handbuch

1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 109,-



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator

Deutsches Handbuch

für Amiga, Atari ST und IBM

DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar. Farbkatalog gegen 1,- DM in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 07 81/7 69 21

Peksoft

Computersoftware und Zubehör
Müllerstr. 44, D-8000 München 5
Telefon 089/2 60 93 80

Der Spielediscouter

C64 Cass/Disk

<input type="checkbox"/> Arctic Fox	39,-
<input type="checkbox"/> Barbarian (Psygnosis)	49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale I	39,- 49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale II	49,-
<input type="checkbox"/> Bard's Tale III	49,-
<input type="checkbox"/> Beyond the Icepalace dt.	29,- 35,-
<input type="checkbox"/> Canonriider	25,- 35,-
<input type="checkbox"/> Corporation	45,-
<input type="checkbox"/> Desolator	25,- 45,-
<input type="checkbox"/> Daley Thompson Olym.	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Down at the Trolls	39,- 49,-
<input type="checkbox"/> Elite	49,-
<input type="checkbox"/> Empire Strikes Back	45,-
<input type="checkbox"/> Flight Sim. II dt.	89,-
<input type="checkbox"/> Fred Feuerstein	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Fugger dt.	29,- 39,-
<input type="checkbox"/> Fußballmanager 2 dt.	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Garrison	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Gold-Silber-Bronze	28,- 44,-
<input type="checkbox"/> Hercules dt.	35,- 45,-
<input type="checkbox"/> Impossible Mission 2 dt.	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Jet	69,-
<input type="checkbox"/> Jinxter	55,-
<input type="checkbox"/> Katakis	28,- 39,-
<input type="checkbox"/> Mickey Mouse	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Pirates	55,-
<input type="checkbox"/> Questron II	59,-
<input type="checkbox"/> Salamander	29,- 45,-
<input type="checkbox"/> Scenery Disk Europa	49,-
<input type="checkbox"/> Scenery Disk San Francisco	49,-
<input type="checkbox"/> Star Rank Boxing II	49,-
<input type="checkbox"/> Street Fighter	45,-
<input type="checkbox"/> Street Sports Soccer	49,-
<input type="checkbox"/> Summer Olympiad	49,-
<input type="checkbox"/> Pandora	29,- 39,-
<input type="checkbox"/> Power at Sea	45,-
<input type="checkbox"/> Shackled dt.	25,- 35,-
<input type="checkbox"/> Skate or Die	49,-
<input type="checkbox"/> Stealth Fighter	40,- 55,-
<input type="checkbox"/> Stealth Mission	129,-
<input type="checkbox"/> Test Drive	49,-
<input type="checkbox"/> Tetris	39,-
<input type="checkbox"/> Train	45,-
<input type="checkbox"/> Ultima V	79,-
<input type="checkbox"/> Up Periscope	69,-
<input type="checkbox"/> Wasteland	49,-

Jetzt neu für Floppy 1581 auf 3,5"

<input type="checkbox"/> Antics	59,-
<input type="checkbox"/> Bad Cat	59,-
<input type="checkbox"/> Giana Sisters	59,-
<input type="checkbox"/> Street Gang	59,-
<input type="checkbox"/> Volleyball Simulator	59,-

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstr. 44, 8 München 5, Nähe Sendlinger Tor. (Händleranfragen erwünscht)

Absender: _____

Versand per NN + DM 6,- oder Vorkasse + DM 6,-.
Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse + 10,-

Telefon (089) 2609380

Hallo Freaks

„Halo Freaks“ bleibt weiterhin Euler Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Postbox



Wasteland

Oliver Bödeker aus Herdecke hat ein paar Fragen zum Rollenspiel "Wasteland" – Wie lautet der Code im Temple of Blood (Needles)?

- Wie heißt das Paßwort in Downtown (Needles)?
- Wie kommt man in die Zelte der Desert Nomads?
- Womit kann man die Gegner in Guardians Citadel schlagen?

Jack the Nipper II

Fabian Casula und Mirko Paci kommen bei dem Action-Adventure "Jack the Nipper II – the Coconut Capers" nicht weiter. Sie wissen nicht, was sie in der "Totenkammer" machen müssen. Brauchen Sie einen bestimmten Gegenstand?

Dante's Inferno

Alexander Wehr aus Kassel versucht schon geraume Zeit, das C 64-Spiel "Dante's Inferno" zu lösen. Er stößt dabei jedoch immer auf Schwierigkeiten:

- In der Anleitung steht unter "Spiele-Tips" der unklare Satz: "Sie müssen an irgendeinem Punkt im Spiel den Weg zurückverfolgen." Was ist damit gemeint? An welchem Punkt muß man zurückgehen und bis wohin?
- Es ist beschrieben, daß im ersten Teil des siebten Kreises der Fluß Phlegethon anzutreffen ist. Alexander kommt aber immer vom sechsten Kreis gleich zum zweiten Teil des siebten Krei-

ses. Wie kommt man zu diesem Fluß?

International Karate

Bodo Brouwer aus Westoverledingen hatte in Ausgabe 6 die Frage gestellt: Wie besiegt man bei "International Karate" den Mann mit dem schwarzen Gurt? Guido Kaminski aus Essen hat uns eine Antwort geschickt.

- Wenn man die <X>-Taste zusammen mit den Tasten <1>, <2>, <3> oder <4> drückt, werden die Kämpfer schneller oder langsamer. <1> ist dabei die schnellste Stufe.

- Wie erzielt man ganze K.O.-Punkte? Ganz einfach:

Man drückt den Feuerknopf, bewegt den Joystick nach rechts oben, hält den Knopf gedrückt und bewegt den Joystick gerade nach oben.

Wenn das nicht klappen sollte (manche Gegner reagieren nicht darauf), hier eine alternative Technik:

Feuerknopf drücken, den Joystick nach rechts oben drücken, den Knopf loslassen und den Joystick nach links oben drücken.

Eine ganze Liste feiner POKES zum C 64 hat uns Georg Hohlmann aus Duisburg geschickt. Die POKES funktionieren wie immer nur mit Originalen. Man löst einen Reset aus, tippt die entsprechenden POKES ein und startet das Programm mit dem SYS-Befehl wieder. Jetzt aber zu den POKES:

Deflector

"Deflector" auf dem C 64 ist ein schönes Spiel, leider in höheren Leveln ziemlich schwer. Da das Programm reset-geschützt ist, kann man einen POKE nur über einen Trick eingeben. Christian Esken aus Arnsberg hat ihn herausgetüftelt:

Man legt die Original-Diskette in sein Laufwerk und lädt das Spiel mit dem Befehl:

LOAD "????",8,1

Wenn der Computer das Spiel geladen hat, tippt man POKE 22709,0 SYS 2088

ein. Jetzt kann man einen Reset machen und danach einen der folgenden POKES eingeben:

- POKE 1023,1 : Man kann die Level mit der Taste < + > und < - > vor- und zurückblättern.



POKE-Ecke

- POKE 1023,4 : Es erscheinen keine Gremlins mehr.
 - POKE 1023,5 : Damit kombiniert man beide POKES.
 - POKE 13967,165 : Man verliert keine Energie mehr.
 - POKE 14073,165 : Es kommt kein Overload mehr zustande.
 - POKE 9715,36 : Die Spiegel am Anfang eines Levels drehen sich nicht mehr.
 - POKE 11890, X : Das "X" steht für den Level, in dem man beginnen will, minus eins. Ein Beispiel: Man will in Level 31 starten. Man zieht eins vom Startlevel ab und tippt "POKE 11890,30".
- Gestartet wird in allen Fällen mit SYS 9658.

Code Hunter

Man lädt "Code Hunter", löst einen Reset aus und gibt POKE 8759,173 ein. Dann startet man wieder mit SYS 4700.

Dann sollte man keine weiteren Probleme haben, die Gegner sind nämlich nicht mehr gefährlich.

Knight Games II

Zu dem Geschicklichkeits-Spiel "Knight Games II" hat Georg Hohmann aus Duisburg die Codes für den zweiten und den dritten Teil herausgeknobelt. Man lädt den entsprechenden Teil und tippt den entsprechenden Code ein. Er lautet:

Teil 2 - EB W2 51

Teil 3 - XF G6 06

Maurauder

Hier kommt ein netter Cheat-Modus (ebenfalls von Georg Hohlmann) zu dem kürzlich erschienenen Action-Spiel "Maurauder". Man drückt, wenn das Spiel begonnen hat, die Tasten <Q>, <2>, die Leertaste und die "Commodore"-Taste. Wenn's nicht sofort klappen sollte, wiederholt man

es so lange, bis es klappt. Der Cheat-Modus macht das Schiff unverwundbar. Vorsicht, nach einiger Zeit schaltet sich der Cheat selber aus. Man kann ihn aber jederzeit wieder einschalten.

BMX Kidz

Man lädt das Spiel, löst einen Reset aus und gibt folgenden Code ein: POKE 9004,234 POKE 9005,234 POKE 9006,234

Mit SYS 24586 startet das Programm. Jetzt hat man unendlich viel Zeit, um den Parcours zu beenden.

In 80 Days around the World

Manfred Biehl aus Neunkirchen hat einen Weg gefunden, wie man bei dem Spiel "In 80 Days around the World" eine Runde weiterkommt. Man lädt das Spiel, startet die Action-Sequenz und löst mitten im Spiel (egal an welcher Stelle) einen Reset aus.

Wenn man jetzt mit SYS 2064 das Spiel wieder startet, ist man eine Station auf der Reise weiter.



Videospiel-Tips

Super Mario Bros. (Nintendo)

Eines von vielen Geheimnissen bei "Super Mario Bros." ist das Feuerwerk am Ende eines Levels. Wieviel Explosionen (für jede Explosion gibt's 500 Punkte) man sieht, hängt von der restlichen Zeit ab. Ist bei Fahnenstangen-Berührung die letzte Ziffer eine "6", winken sechs Explosionen, bei einer "3" drei Explosionen und bei einer "1" eine Explosion.

Zelda II: Adventure of Link (Nintendo)

Ulrich Onischke aus Berlin hat eine wunderschöne Oberweltkarte zu "Adventure of Link" gezeichnet, die sehr hilfreich im Kampf gegen Ganon ist. Der erste Palast wurde von Paul Röhrich aus Berlin kartografiert. Karten zu den weiteren Palästen folgen in der nächsten POWER PLAY.

Metroid (Nintendo)

Einen tollen Cheat-Mode für "Metroid" hat Helge Heiner aus Oldenburg entdeckt. Probiert doch mal folgendes Paßwort:

JUSTIN BAILEY

Nun steuert man eine grünhaarige Frau, die alle erdenklichen Extras besitzt.

Thunderblade (Spielautomat)

Joachim Kähler aus Degendorf hat bei "Thunderblade" einen tollen Cheat-Mode entdeckt. Am Ende des zweiten Levels (Panzer) muß man sich vom letzten Schuß zerstören lassen, während die Mitteilung auf dem Bildschirm erscheint, daß der Level geschafft wurde. Am besten fliegt man rechts unten, denn hier wird der Hubschrauber auf jeden Fall von diesem Schuß getroffen. Ab dem dritten Level

hat der Spieler dann unendlich viele Leben. Joachim hat den Trick bei der Standversion von Thunderblade entdeckt. Ob er auch bei der Hydraulik-Variante klappt, konnte er nicht herausfinden.

Maze Hunter 3D (Sega)

Kaum auf dem Markt, gibt's auch schon einen "Continue"-Modus für "Maze Hunter 3D". Im Titelbild muß man das Joy-

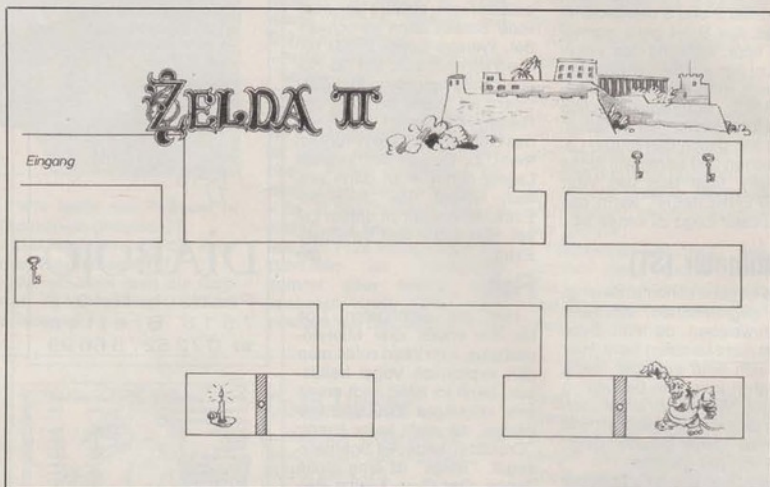
pad nach schräg links oben halten und beide Knöpfe gleichzeitig drücken. Als Belohnung winkt ein Menü, in dem man jeden bewältigten Level anwählen und dort starten kann.

Wem das noch nicht reicht, kann sich sogar ein außerplanmäßiges Extraleben ergattern. Wenn man die Eisenstange ("Iron Bar") aufnimmt, schlägt man damit automatisch einmal zu. Trifft dieser Schlag zufällig einen Gegner, gibt's ein Bildschirmleben gratis. Sega-Freak Thomas Must aus Vie-

enberg hat diese beiden Tricks herausgefunden.

The Legend of Zelda (Nintendo)

Jörg Baach aus Rheda-Wiedenbrück hat entdeckt, wie man bei "The Legend of Zelda" durch die Hintertür in die zweite Spielrunde gelangen kann. Wer als Namen "Zelda" eingibt, startet gleich in der zweiten Spielrunde.



Orientierung leicht gemacht: Der erste "Link"-Palast

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" veröffentlichten wir jeden Monat High-Scores von Computer-, Video- und Automaten-Spielen, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt.

Es zählen nur High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wenn wir den Eindruck haben, daß eine Punktzahl nicht ehrlich erspielt wurde, behalten wir uns vor, sie nicht abzdrukken. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht zu jedem Spiel die High-Scores veröffentlichten können.

Es wäre toll, wenn Ihr mit Euren High-Scores gleich noch

ein paar Tips zum entsprechenden Spiel liefern könntet. Habt Ihr spezielle Taktiken angewandt? Interessant wäre Level noch etwas Außergewöhnliches passiert. Ach ja, und wenn ein Spiel unterschiedliche Schwierigkeitsstufen hat, gebt doch an, auf welcher Stufe Ihr Euren High-Score erreicht habt.

Also, keine Müdigkeit vor-schützen und ran an die Joy-sticks beziehungsweise Joypads. Hier noch die Adresse, an die Ihr Eure High-Scores schicken sollt:

Markt und Technik Verlag
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München mg

Einar Olafsson, Hamburg:
Wizball (C64, 2 Spieler): 958.200

Jan Zecher, Traunstein:
Impossible Mission 2 (C64): 72.400

Werner Ganser, Friedrichshafen:
Return to Genesis (ST): 88.100
Buggy Boy (ST): 96.120

Peter Meyer, Ober-Ramstadt:
Wonderboy (Sega): 401.280
Fantasy Zone II (Sega): 373.570

Ludger Anderke, Oberhausen:
Bomb Jack (Amiga): 289.500

Sven Müller, Bremen:
Star Wars (Amiga): 2.743.780

Bernhard Bichmann, Hamburg:
Space Harrier (Automat): 7.978.770

Das bietet nur CMWII:

SEGA®

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar, z. B.

Penguin Land (mit Editor, Batterie) Maze Hunter 3D Aztec Adventure
Rescue Mission (für die Lichtpistole) Parour Games Super Wonderboy
Icehockey (mit Spezialtrackball) Space Harrier 3D Cube Zone

... und natürlich auch alle anderen SEGA-Artikel

Nintendo®

Icehockey 65,- Metroid 85,- Legend of Zelda 89,-
Super Mario Bros. 65,- Punch Out 85,- Nintendo-Vorführerkonsole 199,-
R. C. Pro Am 75,- Adventure of Link 89,- Filmematte + 5 Spiele 170,-

... und natürlich auch alle anderen Nintendo-Artikel

Außerdem:

Neu. Ultimate Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung)
SEGA-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Arcade LPs+CDs (z. B. SEGA, Nintendo),
Joysticks für SEGA/Nintendo (Competition Pro, Konix, Speedking),
SEGA/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung ...)

Telefonhotline: 053 24/4204

Der SEGA/Nintendo-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212-3387 Viennburg
Tel.: 05324/4204 - Telex: 953876 must

CWM-USERGEMEINSCHAFT
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

* solange Vorrat reicht

»Der Clevere Kontakt«

Nutzen Sie unseren Service und bestellen Sie sich kostenlos den neuesten Software-Katalog für alle gängigen Home-Computer und Spiel-Konsolen.

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 26,95	39,95	Football Manager 2	DM 28,95	39,95
Arkanoid 2	24,95	32,95	Hercules	28,95	39,95
Bard's Tale 3		49,95	Impossible Mission 2	28,95	39,95
Bard's Tale Trilogie		129,00	Last Ninja 2	28,95	39,95
Beyond the Ice Palace	29,95	36,95	Marauder	28,95	39,95
Bionic Commandos	28,95	39,95	Might & Magic		64,95
Corporation	28,95	39,95	Road Blasters	28,95	39,95
Cyberoid	28,95	39,95	Shackled	28,95	39,95
Desplater	28,95	39,95	Skate Crazy	28,95	39,95
Die Fugger	28,95	39,95	Target Renegade	28,95	39,95

AMIGA

	Diskette		Diskette
3 Shogues	DM 74,95	Mach 3	DM 52,95
Bard's Tale	74,95	Ooze	74,95
Black Lamp	54,95	Parts of Call (Deutsch)	69,95
Druid II - Enlightenment	54,95	Return to Genesis	54,95
Football Manager II	54,95	Rockford	49,95
Interceptor	64,95	Sentinel	54,95
Leatherneck	49,95		

ATARI ST

	Diskette		Diskette
Bard's Tale	DM 74,95	Gauntlet 2	DM 52,95
Bermuda Project	64,95	Impossible Mission 2	49,95
Beyond the Ice Palace	54,95	Legend of the sword	64,95
Buggy Boy	54,95	Quadrillen	54,95
Carrier Command	64,95	Return to Genesis	54,95
Dungeon Master	64,95	Shackled	49,95
Football Manager 2	54,95	Thundercats	49,95

SCHNEIDER CPC 464/664/6128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
6-Pak 3 (6 Spiele)	DM 28,95	42,95	Gee Bee Air Rallye	DM 28,95	39,95
Arkanoid 2	28,95	39,95	Impossible Mission 2	28,95	39,95
Bionic Commandos	28,95	39,95	Hercules	28,95	39,95
Cyberoid	28,95	39,95	Mach 3	28,95	39,95
Desplater	28,95	39,95	Shackled	28,95	39,95
Football Manager 2	28,95	39,95	Skate Crazy	28,95	39,95

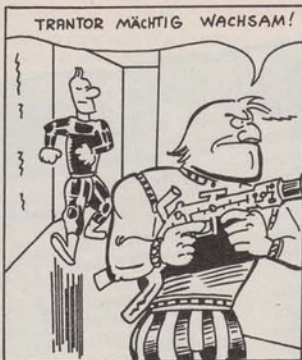
Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,- DM).
Anschriff:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bochoft, Telefon (028 71) 18 3088

STARKILLER

NEU MIT
DIESEM
SCHAUSPIELER

ES FOLGE
IN DEN FANGEN DES TENTAKELS
DAS TENTAKEL, EIN GEFÜRCHTETER
KILLER, HAT SICH AN BORD VON
STARKILLERS RAUMSCHIFF GE-
SCHLICHEN. SEIN GEHEIM-AUSTRAG:
STARKILLER ELIMINIEREN!



LESERBRIEFE

CPC bröckelt

Bis Ausgabe 4 war ich voll zufrieden mit **POWER PLAY** und dachte, es sei das beste Magazin. In Ausgabe 5 gab es schon weniger Tests für meinen Computer (CPC 464), aber ich meinte, dies sei vorübergehend. Doch in Ausgabe 6 war kein einziger Test, nicht einmal ein Kurztzest für den CPC.

Mario Maas, Tömmels

Wir haben wirklich nicht vor, den CPC aus unserem Magazin zu verbannen. Die CPC-testlose **POWER PLAY** 6 war eine Ausnahme. Daß sich spezielle CPC-Besprechungen meistens auf Kurztzests beschränken, liegt daran, daß die meisten Spiele zuerst für andere Computer erscheinen. Wir bitten die CPC-Besitzer um Verständnis dafür, daß wir ihren Computer nicht so stark berücksichtigen können wie Amiga, ST und C 64. *hl*

Index-Nachhall

Ich möchte den Antrag stellen, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zu indizieren. Wer den Artikel über die Arbeitsweise der BPS in **POWER PLAY** 6 liest, könnte nämlich ausflippen und schwere seelische Schäden davontragen! Dabei will ich Gregor für

das Interview danken, denn er hat Herrn Stefan richtig "in die Mangel genommen".

Karsten Brömer, Hagen

Pack's zusammen

Darf man, wenn man bei Euch an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen will, alles zusammen in einen Umschlag stecken, damit man sich unnötige Portokosten spart?

Markus Pyttrich, Berlin

Ja, man darf. Ihr könnt uns gerne mehrere Wettbewerbskarten auf einmal schicken. Man sollte aber nicht mehrere Antworten auf ein Blatt schreiben. Verwendet bitte für jeden Wettbewerb eine eigene Karte — der Dank unserer Redaktions-Assistenz ist Euch gewiß. *hl*

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und **POWER PLAY** loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

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

– Im Wohnzimmer legt man das Kissen auf die Couch zurück und steckt den Stecker in die Steckdose. Unter dem anderen Kissen liegt die Fernbedienung.

– Folgende Gegenstände sollte man nicht vergessen: das Ei aus dem Kühlschrank und den Briefkasten-Schlüssel neben der Türe. Links über der Spüle hängt ein Messer, unter der Spüle findet man einen Stift.

– Wenn man mit dem Stift auf das Stück Tapete schreibt, wird ein Plan daraus.

– Bei der Bäckerei nicht aufgeben. Mit der Zeit bekommt man, was man will.

– Vor dem Haus ist das Büro der Telefongesellschaft. Die Rechnung muß man bezahlen, sonst wird das Telefon gesperrt. Den Zettel in der linken

Psycho Pigs UXB (CPC)

Ein paar taktische Tips zu dem Schweine-Spaß "Psycho Pigs UXB":

– Die Anzeige der Bomben färbt sich rot, wenn sie drei Sekunden vor der Explosion stehen. Lassen Sie dann besser die Klauen von ihnen, sonst werden Sie sie nicht mehr los.

– In der Bonus-Runde ist man bei der CPC-Version schneller, wenn man diagonal steuert. Immer nur auf eine Seite konzentrieren, genau zielen und den Feuerknopf drücken.

– Vorsicht vor den gelben und braunen Ferkeln, sie werfen relativ gezielt.

– Immer genau zielen, sonst liegen schnell viele aktivierte Zeitbomben im Weg.

– Machen Sie mit Ihrem Mitspieler aus, ob Sie mit- oder gegeneinander spielen wollen, das erspart Ihnen viel Ärger. *al*

The President is missing (MS-DOS)

Wer den Präsidenten wiederhaben will, muß sich durch Unmengen von Daten, Akten und Fotos schlagen. Deshalb hier einige Informationen, denen man nachgehen sollte:

– Der gesuchte Operator steht im Handbuch.

– Das Tonband birgt wertvolle Informationen. Das schnippt beispielsweise im Hintergrund ein Feuerzeug, während der Präsident spricht. War da nicht ein Raucher auf einem Bild zu sehen? Gehen Sie das Bildarchiv noch einmal durch.

– Die "Austria-Connection" ist

nicht weit vom Tatort entfernt. – Hubschrauber gehen nicht als Handgepäck durch. Wo wurden sie gestohlen? Wohin wurden sie transportiert?

– Machen Sie sich einen Zeitplan für die einzelnen Orte und tragen Sie alles peinlich genau ein. Damit finden Sie schnell heraus, wer für die Tatzeit ein Alibi hat und wer nicht.

– Vergleichen Sie doch mal die Uhrzeiten aller Beteiligten auf den Fotos.

– Wenn man partout nicht weiterkommt, gibt man der Datenbank als Suchbegriff eine willkürliche Haarfarbe ein. Der Computer spuckt dann eine Liste mit Namen aus, die man weiterverfolgen kann. *al*

Zynaps (ST)

"Zynaps" gibt's jetzt auch für Amiga und ST. Wer Schwierigkeiten hat, die ersten Levels zu überstehen, sollte mal unsere Extrawaffen-Strategie ausprobieren. Am Anfang wählt Ihr zweimal die höhere Schuß-Frequenz (zweites Symbol). Danach sollte man sich zwei Lenkaraketen zulegen. Die sehen nicht nur niedlich aus, sondern sind auch ungeheuer effektiv beim Wegputzen von Gegnern. Alle anderen Bomben und Raketen sollte man links liegenlassen, sie bringen nicht sonderlich viel.

Bevor man sich mit dem Gegner am Ende eines Levels anlegt, sollte man mindestens einmal die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs erhöhen. Ansonsten würde ich die Tempo-Macher eher meiden. Denn je schneller das Schiff wird, desto ungenauer läßt es sich steuern. *hl*

Zak McKracken

Von Thomas Jeising aus Dülmen stammen die ersten Tips zu dem Maniac Mansion-Nachfolger "Zak McKracken". Mit ihnen sind die ersten Probleme schnell aus dem Weg geräumt.

– Im Schlafzimmer sollte man das Fischglas, die Telefonrechnung aus der Kommode und das Kazoo aus dem Schreibtisch nehmen. Dann stellt man den Anrufbeantworter an und reißt das lose Stück Tapete ab.

– Sushi gehört in ein anderes rundes Gefäß im Wohnzimmer. – Wenn man die "Cash Card" unter dem Schreibtisch nehmen will, rutscht sie gemeinerweise weg. Mit "use phone bill" kommt man an das begehrte Stück.

Box sollte man gleich mitnehmen, wenn man ohnehin da ist.

– Man kann in die Straße hinter dem Bus gehen. Man kommt an ein Geschäft, in dem man sich alle Gegenstände kaufen sollte.

– Wenn man wieder zurück in seine Wohnung geht, kann man den Teppich zurückklappen und die losen Bretter mit Hilfe der Toolbox lösen. Geht man in das Loch, dann ...

– Im Flugzeug verstopft man das Waschbecken mit Toilettenpapier. Wenn das Wasser überfließt, geht man schnell zum vorderen Sitz und nimmt das Feuerzeug. Das Flugzeug bietet aber noch mehr Gemeinsamkeiten:

Auf einem beliebigen Flug verfährt man wie oben erwähnt

(Ausguß verstopfen, Wasser drehen, Klingel drücken). Wenn die Stewardess angelaufen kommt, rennt man nach vorne, ohne Zeit zu verlieren. Dort steckt man das Ei in die Mikrowelle, stellt sie an und geht auf seinen Platz. Ist das Ei geplatzt, hat man Zeit, sich genauer umzusehen.

– Der Busfahrer ist lärmempfindlich. Wecken Sie ihn ruhig auf, damit er Sie zum Flughafen fährt. Wie man das macht? Was heißt "Kazoo" denn auf Deutsch?

Das waren mit Sicherheit noch nicht alle Gemeinsamkeiten, die sich an diesen Orten verbergen. Wer weiter ist und sein Wissen mit uns teilen will, möge uns bitte schreiben.

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training...

Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

POP 11/88

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Microprose Soccer

Gleich zwei Fußballspiele auf einmal: Bei "Microprose Soccer" tritt die Computer-Bundesliga auf dem grünen Rasen und in der Halle an.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) * Microprose/Sensible Software

Grafik	76	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Sound	65	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Power-Wertung	90	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

Die neueste Fußball-Simulation für den C 64 kann mit einigen großen Namen überraschen. Programmiert wurde sie von Sensible Software, dem Team, das uns bereits "Wizball" und "SEUCK" bescherte. Sensibles Sportspiel-Debut wird von

einer Firma veröffentlicht, die sich bisher durch meist kriegerische Simulationen einen Namen machte: Microprose.

Freudig überrascht wird jeder sein, der sich das Soccer-Programm kauft: Auf der Diskette beziehungsweise Kassette findet man zwei verschiede-

GROUP A	PTS	GD	PTS	GD	
USSR	+2	4	ITALY	+2	3
SCOTLAND	+2	0	SWEDEN	+1	3
FRANCE	+1	0	ENGLAND	0	0
CANADA	-5	0	JAPAN	-3	0

GROUP B	PTS	GD	PTS	GD	
N. GERMANY	+4	5	HOLLAND	+5	4
DENMARK	+1	4	URUGUAY	+3	2
AUSTRALIA	+1	0	HALES	-4	2
N. ZEALAND	-6	0	AUSTRALIA	-4	0

GROUP C	PTS	GD	PTS	GD	
BRAZIL	+2	4	ARGENTINA	+7	4
POLAND	+2	0	MEXICO	+2	0
HUNGARY	+1	0	CHILE	-4	0
CANERON	-5	0	ORAN	-5	0

DAY 11 - ROUND ONE MATCHES

CANADA V USSR
FRANCE V SCOTLAND

Alle Tabellen auf einen Blick beim WM-Modus (C 64)

ne Fußball-Simulationen. Ihr könnt ein Match im Stadion austragen oder Hallen-Fußball spielen.

Die Steuerung ist bei beiden Varianten ähnlich. Das Spielfeld wird jeweils von oben gezeigt und in alle Richtungen



Die große Auswahl an Computer-Gegnern macht das Programm auch für Solo-Spieler attraktiv. Die totale Begeisterung kommt aber erst, wenn man mit ein paar Freunden kickt. Wenn sich zwei Spieler im Halbfinale einer Weltmeisterschaft in der Verlängerung gegenüberstehen, ist es aber mit der Freundschaft schnell vorbei.

Bei "Microprose Soccer" bekommt man viel für sein Geld geboten. Spielerisch und technisch ist hier alles vom Feinsten. Beide Programmteile sind sehr gut gelungen, wobei uns das Spiel auf dem Rasen insgesamt mehr Spaß macht. Beim Hallenfußball spielt der Zufall eine größere Rolle. Dank der Banden-Abpraller sind auch hier Kurzweil und Action garantiert. Alles in allem ein Muß für jeden C 64-Besitzer, der ein gutes Fußballspiel schätzt.



Beim Hallenfußball-Turnier ist ein Tor gefallen. Die Zeitlupen-Wiederholung zeigt genau, wie der Treffer entstanden ist: der Linksaußen kam frei zum Schuß. (C64)



Darauf habe ich all die Jahre gewartet: Endlich gibt's eine spielerisch gelungene Fußball-Simulation mit Liga-Modus, vielen Computer-Gegnern, Weltmeisterschaft und anderen feinen Features. Sensible Software legt mit "Microprose Soccer" einmal mehr ein erstklassiges und mit viel Hingabe ausgefülltes Spiel vor. Nach den enttäuschenden Fußball-Simulationen, die zur Europameisterschaft veröffentlicht wurden, ist Microprose Soccer die Erlösung für alle gestressten Fußball-Freaks. Allein für die herrlichen Zeitlupen-Wiederholungen nach jedem Tor haben die Programmierer eine Goldmedaille verdient. Eine Kleinigkeit hat mich allerdings etwas gestört: Die zwei Mannschaften sind bei bestimmten Trikotsfarben nur schwer voneinander zu unterscheiden. Trotzdem sollte dieses Programm bei jedem Sportspiel-Freak zu Hause im Regal stehen.

fließend gescrollt. Den Spieler, den man steuert, erkennt man am flackernden Trikot. Ist man in Ballbesitz, kann man einen Paß schlagen und schießen. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto härter der Schuß. Die Flugbahn des Balls krümmt sich tückisch, wenn der Joystick außerdem nach links oder rechts gedrückt wird. Mit Bananenflanken und angeschnittenen Schüssen kann man den gegnerischen Torwart ganz schön zum Fluchen bringen.

Gefährlich wird's, wenn der

Gegner das Leder hat. Per Feuerknopfdruck kann man jetzt dem angreifenden Spieler in die Socken grätschen, um den Ball zurückzuerobern. Kommt der eigene Torwart in Sicht, gerät auch er unter Eure Kontrolle. Ein Feuerknopfdruck bewirkt jetzt einen beherzten Sprung des Keepers.

Beim Hallenfußball gibt es ein paar wesentliche Regeländerungen. Der Ball kann hier nicht ins Seitenaus rollen, sondern prallt von der Bande zurück. Außerdem kann der Torwart ausgedehnte Spaziergänge



Je größer der Ball dargestellt wird, desto höher fliegt er (C 64)

ge machen und selbst auf Tore jagen gehen. Sein Kollege beim Fußball auf freiem Feld kann den 16-Meter-Raum nicht verlassen. So ein forscher Torhüter verstärkt zwar den Offensivschwung, doch wehe, er verliert den Ball: Das Tor steht dann natürlich reichlich leer auf dem Platz herum.

Jedesmal, wenn ein Tor fällt, folgt eine Sportschau-reife Wiederholung. Man kann den Angriff noch einmal in Ruhe studieren. Wenn sich der Ball

in der Wiederholung der Torlinie nähert, wird sogar auf Zeitlupen-Tempo geschaltet.

Ausgedehnte Menüs erlauben es, so ziemlich jeden Parameter bei "Microprose Soccer" zu verändern — von der Länge einer Partie (2 bis 12 Minuten) bis zu Details bei der Steuerung. Sogar das Wetter läßt sich aktivieren und beschert per Zufall hin und wieder einen ordentlichen Regenschauer. Bei nassem Rasen rollt der Ball natürlich wesent-



Turbulent und torreich: 1:0 für Anatol (C 64)

lich weiter und die Spieler rutschen öfters mal aus.

Diverse Spiel-Modi sorgen für Kurzweil. Bis zu 16 Spieler können ihre Namen eingeben und sich dann gegeneinander in einer Liga messen. Ihr könnt auch bei einer Weltmeisterschaft teilnehmen. Der Austragungs-Modus entspricht dem einer richtigen WM. Der Computer übernimmt die Steuerung von beliebig vielen Teams. Und es braucht sich keiner zu wundern, wenn sein

Team nach einem glanzvollen Sieg gegen Japan gegen die Brasilianer baden geht. Die Stärken der Mannschaften entsprechen nämlich in etwa denen der echten Nationalteams; zufällige Ausnahmen bestätigen die Regel. Spielstände können jederzeit gespeichert werden: Wenn man das Turnier mit seinen Freunden erst am nächsten Wochenende fortsetzen will, läßt man dann einfach den alten Spielstand und bolzt weiter.

The President is missing

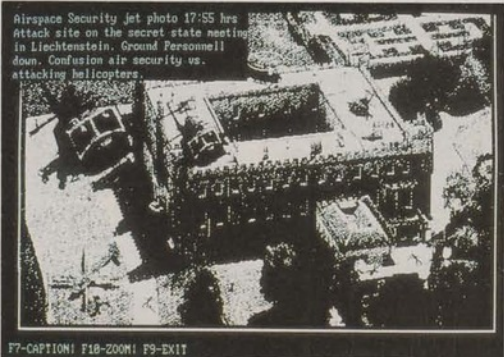
Kollektiv-Kidnapping: Sogar der Kanzler wurde geklaut... (MS-DOS) ▼

MS-DOS (C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette) • Cosmi

Grafik	44	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Sound	0															
Power-Wertung	68	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

Shockierender Polit-Krimi: Da mopsen Terroristen einfach den Präsidenten der USA — dabei war der Kaffee auf dem Kongreß in Lichtenstein so gut (der Außenminister Italiens lobte sogar den Kuchen). Man erhob sich und

machte sich gerade daran, den Kollegen am Rednerpult ein politisches Schlaflied zu singen, als drei Hubschrauber kamen. Sie feuerten Gasgranaten und klaubten die bewußtlosen Staatsoberhäupter ein. Terror! Panik auf den Straßen!



F7-CAPTIONS F18-ZOOM F9-EXIT



Das Spiel ist eine interessante Mischung aus Recherche und Krimi. Man sucht aus vielen Bildern und Akten die Fakten heraus. Wenn man auf die richtige Fährte stößt, bekommt man neue Informationen, die man weiter verwerten muß. Der reine Action-Freak sollte von dieser Art Spiel die Finger lassen. Hobby-Detektiven und anderen neugierigen Naturen hingegen ist das Tüftelspiel heftigst zu empfehlen — aber nur, wenn sie sich von häufigen Diskettenwechseln nicht enternnen lassen (am besten gleich auf die Festplatte schaufeln).

Den Präsidenten findet man nur wieder, wenn man sehr gut Englisch beherrscht. Von der Audio-Kassette kann man versteckte Hinweise abhören; sie sind in reichlich genuscheltem Amerikanisch und werden durch Geräusche unterbrochen, so daß man sich sehr konzentrieren muß, um etwas zu verstehen.

Warum? Insgesamt neun Länder sind ohne politische Führung — sogar unser Bundeskanzler ist weg. Die Terroristen stellen happige Forderungen an die amerikanische Regierung. Das ist eindeutig zuviel für die USA, also müssen Sie ran, der weltberühmte Staatsoberhauptes-Retter vom Dienst.

Sie steuern von Ihrem Computer das "Spezielle Investigations System", kurz S.I.S. genannt. Im Computer schlummern Akten, Informationen,

Dossiers und Tonbänder. Er vermittelt auch Kontakte zu aburfbereiten Agenten, die Sie herumschnüffeln lassen können. Das komplette System ist menügesteuert und schnell zu erlernen. Den Präsidenten können Sie bei diesem Tüftelspiel für MS-DOS-Computer mit CGA- und EGA-Grafikkarten wiederfinden. Man bekommt neben drei randvollen Diskettenseiten eine Audio-Kassette geboten, auf der sich Hinweise befinden.

Daley Thompson's Olympic Challenge

Zehnkampf mit Daley Thompson — von der Schinderei im Fitneßraum bis zur Medaillen-Jagd im Stadion.

Bei den 16-Bit-Versionen gibt's Daley digital. Die Übersicht in der Mitte zeigt seine Position im gesamten Teilnehmerfeld. (ST)



Großbritanniens Sportidol Daley Thompson kommt auf den Computer-Bildschirm: Mit "Daley Thompson's Olympic Challenge" werden Sie zum Zehnkämpfer und können durch intensives Joystick-Rütteln Spitzenleistungen vollbringen. Vielleicht überbieten Sie sogar die Rekorde des "echten" Daley.

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik	78	
Sound	65	
Power-Wertung	63	

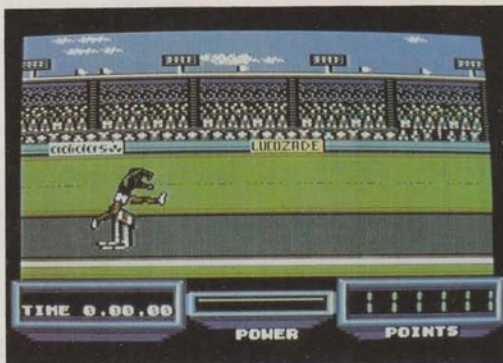
Ein Spieler geht alleine an den Start; Wettkämpfe mit Mitspielern kann man nicht austragen. Nicht alle Disziplinen stehen im Speicher des Computers. Mitunter wird nachgeladen; also Vorsicht vor den langsamen Kassettenversionen. Recht ordentlich sind die Packungsbeilagen: Neben dem Spiel wird der Käufer mit einem Poster und einer Musik-kassette bedacht, die einen Remix der Titelmusik enthält.

hl



Geht so

Da fühlt man sich glatt vier Jahre jünger: 1984 gab's nämlich schon mal ein Daley Thompson-Programm, das spielerisch mit dem neuen "Olympic Challenge" fast identisch ist. Die Grafik sieht bei Daley '88 freilich zwei Klassen besser aus und solcher Schnickschnack wie die Hantel-Schinderei ist neu. Das Spielprinzip beim eigentlichen Zehnkampf ist aber Schnee von gestern: heftigst rütteln und das Beste hoffen. Das soll jetzt nicht heißen, daß Olympic Challenge überhaupt keinen Spaß macht. So simpel das Spiel auch sein mag, es hat durchaus einen gewissen Unterhaltungswert (vor allem, wenn man den 1500-Meter-Lauf überlebt). Wer noch kein solches Joystick-Rüttelspiel in seiner Sammlung hat und sich unbedingt eins zulegen will, wird mit dem Programm durchaus zufrieden sein. Schade, daß uns von den ST/Amiga-Umsetzungen noch kein fertiges Testmuster vorlag. Eine Demo-Version machte grafisch einen guten Eindruck.



Streine Animation, aber spielerisch nichts Neues (C 64)

Wie sich das für einen Spitzen-Athleten gehört, spaziert man vor dem Wettkampf erst einmal ins Fitneß-Studio. Bereits hier darf der Spieler sportliche Qualitäten beweisen: Damit der Bildschirm-Daley seine Hanteln fließig stemmt, muß wie versessen am Joystick nach links und rechts gerüttelt werden. Es gibt drei Trainings-Szenen, und in jeder kann man sich eine Dose mit einem süffigen Fitneßdrink ertünnen. Diese Multivitamin-Cocktails können dann beim Wettkampf als eine Art Joker eingesetzt werden. Opfert man vor einer Disziplin eine Dose, bekommt Daley einen ordentlichen Energieschub und läuft zu besonders großer Form auf.

Die Zehnkampf-Disziplinen sind Weitsprung, Hochsprung, Diskuswerfen, Kugelstoßen, Speerwerfen, Stabhochsprung sowie Rennen über 100, 400, 1500 Meter und 110 Meter Hürden. Vor jeder Disziplin muß man das richtige Schuhwerk aus einem Menü picken, was reichlich einfach ist (die Schuhe sind in der Reihenfolge aufgereiht, in der sie benötigt werden). Spielerisch sind alle zehn Sportarten sehr ähnlich geraten. Durch schnelles Joystick-Rütteln beschleunigt man, auf Feuerknopfdruck hin wird gesprungen oder geworfen. Bei einigen Disziplinen hängt der Abwurfwinkel davon ab, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält.



Geht so

Selbst wenn man außer acht läßt, daß dieser Rüttel-Rüttel-Zehnkampf nicht gerade das originellste Spielprinzip hat, stört mich bei Olympic Challenge einiges. Ich erreiche zum Beispiel bei den Laufdisziplinen ohne allzu große Anstrengung die Höchstgeschwindigkeit. Ich könnte also noch schneller rennen, aber das Programm läßt keine Tempo-steigerung mehr zu. Außerdem dürfen zwei Spieler nicht gegeneinander antreten. Selbst bei den wenigen Disziplinen, wo es nicht nur auf Joystick-Gerüttel und Winkeleinstellung ankommt (Hochsprung, Diskuswerfen und Stabhochsprung), hat mich die Steuerung nicht überzeugt. Den Programmierern ist auf den letzten paar Metern anscheinend die Luft ausgegangen, denn anders kann ich mir die spielerischen Mängel nicht erklären. Schade um die wirklich sehenswerte Grafik.

23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN



Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

Summer Games
I+II - brandneu
für Spectrum und
Amstrad Schneider



erhältlich für
C64/128
Spectrum
Schneider/
Amstrad

Vorsicht vor Grausamkeit!
Das Spiel enthält eine Reihe von Szenen, die
eine Programmier-Sprache sind, die nicht
erlaubt werden. Spieler, die den Bildschirm
sehen, werden nicht bestraft, wenn sie
nicht.

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388



Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Fish

Abenteuer unter Wasser: Was als Urlaub im Goldfisch-Glas beginnt, endet als haarsträubende Jagd auf Fisch-Terroristen.

Atari ST (Amiga, Atari XL, C 64, CPC 6128, MS-DOS, Macintosh)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Rainbird / Magnetic Scrolls

Grafik	74													
Sound	0													
Power-Wertung	83													

Und wieder einmal haben Sie einen Anschlag der Terrorgruppe "Seven Deadly Fins" (sieben tödliche Flossen) verhindert. Colonel Playfair Panchax, Ihr Boß beim inter-dimensionalen Geheimdienst, gewährt Ihnen deswegen einen Sonderurlaub. Also buchen Sie zwei Wochen "Goldfisch" — Sie werden in einen kleinen Goldfisch verwandelt und in ein Aquarium in einer fernen Dimension versetzt. Hier schwimmen Sie gemütlich Ihre Runden und können sich rundum erholen.

Doch kaum haben Sie sich an Ihre neue Umgebung gewöhnt, macht es "Platsch!": Eins von diesen zweibeinigen

sehen Sie wohl da? Colonel Panchax. Er holt seinen besten Mann aus dem Urlaub, um wieder einmal einen gemeinen Anschlag der "Seven Deadly Fins" zu verhindern.

Als erstes jagt Sie der Colonel durch drei verschiedene Dimensionen, in denen Sie jeweils einen wichtigen Gegenstand auffinden müssen. Jede Dimension ist ein kleines, abgeschlossenes Adventure. Wenn alle drei Gegenstände im Plastikschloß sind, werden Sie in die Stadt Hydropolis versetzt, und das eigentliche Spiel beginnt. Sie überneh-

hindern. Die wollen nämlich mit einer neuen Wunderwaffe das ganze Wasser aus Hydropolis stehlen. Und was sollen die Meerjungfrau-ähnlichen Einwohner dann atmen?

"Fish" ist ein klassisches Abenteuerspiel, das sich rund ums Puzzle-Lösen dreht. Hauptsächlich geht es darum, Objekte zu beschaffen und zu manipulieren, allerdings müssen Sie auch mit ein paar Personen reden und zusammenarbeiten. Zusätzlich bietet "Fish" 30 schöne Bilder von verschiedenen Computer-Künstlern.



So mag ich Adventures: viele tolle Puzzles, hinter deren Lösung man mit logischem Denken kommen kann, das Ganze nicht zu knifflig, eine witzige Story und ein paar schöne Bilder als Zuschlag. "Fish" schlägt in dieselbe Richtung wie "Guild of Thieves", ist sogar noch etwas anfängerfreundlicher.

Bei der Grafik-Wertung wurde in der Redaktion heiß diskutiert: Magnetic Scrolls hat sich selbst einen so hohen Standard gesetzt, daß man sich von den Bildern inzwischen sehr viel erwartet. So haben wir darüber geredet, ob die Pastellfarben gut sind oder nicht. Über Geschmack kann man halt lange streiten. Auf jeden Fall haben sich im Vergleich zu den älteren Spielen dieses Teams keine grafischen Verbesserungen ergeben.



In der Bücherei gibt es wichtige Hinweise (ST)

Wesen, die außerhalb des Goldfisch-Glases herumlaufen, hat ein Plastikschloß hineingeworfen. Und als Sie in das Schloß schwimmen, wen-

nen für Ihren Auftrag den Körper des bekannten Wissenschaftlers Dr. Roach, der den Auftrag erhält, einen Anschlag der Seven Deadly Fins zu ver-



Bei Fish stimmt einfach alles: eine aberwitzige Geschichte, spritzige Texte, schöne Bilder. Texte und Parser haben dasselbe hohe Niveau wie die anderen Adventures von Magnetic Scrolls. Fast alle englischen Sätze, mögen Sie auch recht kompliziert sein, werden vom Programm verstanden, was die Laune und den Spiel Spaß hebt.

Vor allem gefällt mir die Idee der drei Mini-Adventures: Man kann sie unabhängig voneinander lösen und stimmt sich so prima auf den Hauptteil ein.



Tolle Grafik in der Kneipe. Die Lichteffekte sind hervorragend (ST)

Carrier Command (Amiga)

Die faszinierende Mischung aus Strategie- und Action-Spiel besichert jetzt auch Amiga-Besitzern lange Abende. Große Unterschiede zur ST-Originalversion gibt's keine. Die Soundeffekte klingen ein wenig besser; Grafik und Spielprinzip sind identisch.

"Carrier Command" gehört zu den besten Amiga- und ST-Spielen. Das spannende Programm mit der superschnellen 3D-Grafik zeigt, wie schön 16-Bit-Software sein kann. *hl*



POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) * Rainbird

Bomb Jack (Amiga)

Die Amiga-Umsetzung des Software-Oladies "Bomb Jack" ist mit der ST-Version vollkommen identisch. Sowohl die Hintergrundgrafik als auch die Sprites sind enttäuschend schwach gezeichnet. Nicht einmal die äußerst kümmerlichen Soundeffekte wurden verbessert. Zum Glück spielt sich Bomb Jack wesentlich besser als die biedere Aufmachung vermuten läßt. Das Programm ist immer noch ein guter Geschicklichkeitstest, der trotz oder gerade wegen des einfachen Spielprinzips viel Spaß macht. *mg*

POWER-Wertung: 74
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

Skychase (Amiga)

"Skychase" wird im Packungstext vollmundig als "Luftkampf-Simulation" angepriesen, entpuppt sich aber schnell als windiges Action-Spiel, das mit einer Simulation herzlich wenig zu tun hat. Zwei Spieler treten hier gegeneinander zum Duell über den Wolken an. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt; jeder der beiden Kontrahenten sieht das Geschehen aus seiner Sicht. Wer den Gegner mit MG-Salven und Raketen vom Himmel holt, sammelt fleißig Punkte. Man kann auch gegen den Computer antreten, der viele Schwierigkeitsstufen bietet.

Das beste an Skychase ist die flotte Grafik. Das Programm wird aber schnell langweilig; vor allem, wenn man gegen den Computer spielt. Wenn sich zwei etwa

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

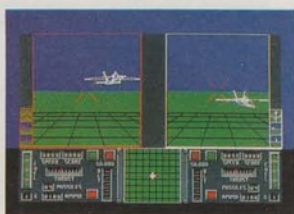
DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



gleichstarke Spieler bekämpfen, kommt trotz des simplen Ablaufs wesentlich mehr Stimmung auf. *hl*



POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) * Image Works



POWER-Wertung: 24
Amiga
59 Mark (Diskette) * Rainbow Arts

Starball (Amiga)

In der Abteilung "Jahrzehnte alte Spielideen, die wir schon längst vergessen hatten", präsentieren wir Euch diesmal das "neue" Amiga-Programm "Starball". Da hat doch jemand tatsächlich die Uralt-Spielidee von "Pong" ausgegraben und leicht aufgefrischt. Zwei Spieler versuchen mit ihren Schlägern einen Ball im Spielfeld zu halten. Läßt einer der beiden den Ball passieren, bekommt sein Gegner massig Punkte gutgeschrieben. Gelegentlich tauchen ein paar Objekte auf dem Spielfeld auf, die die Flugbahn des Balls abfischen. Trifft man eine gelbe Kugel, hat dies mehr oder weniger erfreuliche Auswirkungen: Mal wird der eigene Schläger schneller oder breiter, mal langsamer oder wird für einen Augenblick einfach weggezaubert.

Starball läßt sich allenfalls im Zwei-Spieler-Modus ein schlichter Unterhaltungswert abgewinnen. Der Computer-Gegner ist recht lausig und ohne viel Mühe immer zu schlagen. Grafik und Sound sind ganz nett, für Amiga-Verhältnisse aber nichts Besonderes. Das Spielprinzip ist viel zu primitiv und einschläfernd. Starball kann ich wirklich nur unerschrockenen Fans des alten "Pong"-Spielprinzips empfehlen. *hl*

Zynaps (Amiga/ST)

In POWER PLAY 10/88 stellten wir Euch die ST-Version des Action-Knallers "Zynaps" vor und schimpften dabei fleißig über den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Die Zynaps-Version, die jetzt verkauft wird, spielt sich aber sehr gut und ist nicht zu hart. Des Widerspruchs Lösung: Als man bei Hewson von unserer Kritik erfuhr, ließ man das Spiel in letzter Sekunde noch ändern und einfacher machen. Der Spielwitz ist beim "neuen, verbesserten" Zynaps wesentlich höher, weil man nicht dauernd im ersten Level verrazzt. Deshalb gibt's natürlich eine neue Version, die wir hiermit offiziell nachtragen. Die Amiga-Umsetzung ist jetzt ebenfalls erhältlich und mit der ST-Version identisch. *hl*

POWER-Wertung: 72
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) * Hewson

Helter Skelter (Amiga/ST)

80 Levels plus ein Editor, mit dem man sich 40 zusätzliche Spielfelder nach Lust und Laune zusammenstellen kann — das ist doch was, oder? Bei "Helter Skelter" gilt leider das Motto "Masse statt Klasse". Das Spiel ist ganz nett, wird aber relativ

schnell langweilig. Sie steuern einen wild herumhüpfenden Ball, der alle Figuren, die sich auf dem Bildschirm befinden, in einer bestimmten Reihenfolge berühren muß. Ein Zeitlimit sowie ein paar Extras runden das Spielprinzip ab. Für gehobene Freude sorgt ein Zwei-Spieler-Modus.

Helter Skelter ist ein recht nettes Programm, an dem man sich aber zu schnell sattspielt. Die ST-Umsetzung ist mit der Amiga-Version übrigens völlig identisch.

hi



POWER-Wertung: 49
Amiga (AT) ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic



POWER-Wertung: 63
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
★ Electric Dreams

Netherworld (ST)

Das ist selten: Ein Spiel mit vielen Sprites und Scrolling in alle Richtungen wurde ohne Abstriche vom C 64 auf den Atari ST umgesetzt. Daß die Programmierer das Scrolling so gut hinbekommen haben, ist ein Extraprob wert.

Spielerisch hat sich bei "Netherworld" wenig geändert: Die gleichen Gegner und Puzzles machen dem Spieler das Leben schwer. Allerdings ist das Spieler-Sprite etwas langsamer geworden, was das Spiel an manchen Stellen etwas einfacher macht. So gesehen ist die Umsetzung des Action-Denkspiels nicht nur technisch, sondern auch spielerisch einwandfrei gelungen.

bs



POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Super Hang On (ST)

Die Spielhallen-Umsetzung "Super Hang On" verspricht ähnliches Rennvergnügen wie "Out Run" und "Enduro Racer". Technisch ist das Spiel auch gut gelungen: Die 3D-Grafik ist flott und gut gezeichnet, der Hügelleffekt recht realistisch. Auch an eine High-Score-Liste auf Diskette und eine sehr gute Steuerung (Maus



POWER-Wertung: 75
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Nebulus (ST)

Vor knapp einem Jahr machte in unserer Redaktion "Nebulus" auf dem C 64 Furore. Das Geschicklichkeitsspiel mit der ungewöhnlichen Dreh-Turm-Grafik machte auch spielerisch einen sehr guten Eindruck. Programmierer John Phillips

höchstpersönlich hat jetzt die ST-Umsetzung fertiggestellt. Zum einen findet man hier die gleichen acht Levels wie bei den 8-Bit-Versionen, zum anderen gibt es als Zugabe auch total neue Tüme, die man im Titelbild als sogenannte "zweite Mission" extra anwählen kann.

Grafisch läßt Nebulus den ST glänzen: Der immer wieder verblüffende Dreheffekt der Türme ist absolut fließend, wie auch das Scrolling und die Sprite-Animation. Der Horizont erstrahlt in Dutzenden von Farben, und im Wasser spiegelt sich das Spiegelgeschehen.

Insgesamt ist Nebulus ein echter Leckerbissen für alle Freunde von Geschicklichkeitsspielen. Man darf sich jetzt schon auf die angekündigten Amiga- und MS-DOS-Versionen freuen, die ebenfalls von John Phillips programmiert werden.

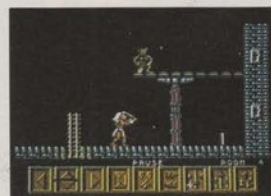
bs



POWER-Wertung: 85
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Barbarian/Psygnosis (C 64)

Auf den 16-Bit-Computern ist "Barbarian" von Psygnosis ein imponantes Spiel: tolle digitalisierte Soundeffekte, Maussteuerung und vor allem eine schöne Grafik imponieren (auch wenn das Spielprinzip etwas dünn ist). Melbourne House hat sich jetzt an eine C 64-Umsetzung gewagt. Deren Grafik ist keinesfalls eine Katastro-



POWER-Wertung: 37
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

phe. Doch jeder, der die 16-Bit-Versionen kennt, wendet sich mit leichtem Schaudern ab: "Das soll Barbarian sein?"

Das Titelbild fehlt, die digitalisierten Effekte fehlen, eine Titelmelodie fehlt, die schöne Grafik fehlt — viel bleibt da nicht

mehr übrig. Und das schlappe Spielprinzip allein kann auf Dauer nicht fesseln. Wer hohe Ansprüche an Sound und Grafik stellt, läßt lieber die Finger von dem Barbaren.

Overlander (CPC)

Auf dem Atari ST ist dieses Spiel zu schnell; auf dem CPC könnte es allerdings gleich mehrere Turbo-Lader gebrauchen. Das Autorennen, bei dem fließig geballert werden darf, ist vom Spielprinzip her mit der ST-Version identisch. Allerdings scheint man den Benzinverbrauch des "Overlander" etwas gedrosselt zu haben, denn man kann hier auch ans Ziel kommen, wenn man nicht peinlich genau auf konstante Geschwindigkeit achtet. Ansonsten ist die Umsetzung von Overlander erschreckend einfarbig und langsam. Man hat das Gefühl, in einer fahrenden Karotte zu sitzen. Das Auto zuckelt mehr über den Schirm als daß es rast — da bleibt der Spielspaß in der Garage liegen.



POWER-Wertung: 22
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Elite Systems

Ultima V (MS-DOS)

Angenehme Avatars können jetzt auch auf MS-DOS-PCs nach Lord British suchen. Gegenüber der Apple II-Version des

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn
Spiele-Profis Punkte
sammeln:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



Rollenspiels "Ultima V" hat sich nicht viel geändert, lediglich die Grafik ist detaillierter. EGA-Grafikkarten werden erfreulicherweise voll ausgenutzt, unter CGA sieht alles wegen der mageren Farbpalette weniger eindrucksvoll aus. Die sprichlichen Soundeffekte sind für PC-Verhältnisse ganz gut.

Wichtiger als Sound und Grafik ist die spielerische Klasse. Ultima V ist ein faszinierendes und lückenlos durchdachtes Rollenspiel, das über Wochen und Monate Spaß macht. Fazit: ein tolles Spiel, das auf jede Festplatte gehört. Hoffen wir, daß die überfällige C 64-Version genauso gut wird.



POWER-Wertung: 90
MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 64)
zirka 80 Mark (Diskette) * Origin

Summer Olympiad (MS-DOS)

Diese Umsetzung macht leider nicht so viel Spaß wie die ST/Amiga-Versionen, was vor allem an der müden CGA-Grafik liegt. EGA-Grafikkarten werden nicht ausgenutzt. Wohl dem, der einen Schneider/Amstrad PC-1512 besitzt, denn der spezielle 16-Farben-Modus dieser Geräteserie wird unterstützt. "Summer Olympiad" auf dem PC ist ein recht mittelmäßiges Vergnügen, doch für Besitzer eines MS-DOS-Computers gibt es wenige Sportspiel-Alternativen.



POWER-Wertung: 41
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
29 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) * Tynesoft

Diamond Soft - Mönchengladbach

C64-Games	Disk	Kass	C64-Strategie-Games	68000'er Games	Amiga	ST
Bard's Tale 1/2/3 je	59,95		Bismarck	49,95	Bards Tale 1,2 je	89,95 89,95
Boot Camp	44,95 / 34,95		Battle Cruiser	79,95	Bomb Jack	59,95 59,95
Borzuma	56,95		Battalion Commander	49,95	Carrier Command	69,95 69,95
Chuck Yeagers A.F.T.	59,95		Computer Ambush	79,95	Down at the Trollys	59,95 59,95
Earth Orbit Station	59,95		Crusade in Europe	59,95	Griffity Man	59,95
Football Manager 2	49,95 / 39,95		Conflict in Vietnam	59,95	Hotshot	59,95
Fogger	49,95 / 35,95		Decision in Desert	59,95	Interceptor	79,95
Gold, Silber, Bronze	49,95 / 39,95		Germany 1985	89,95	Kampf u. d. Krone	79,95
Garrison	44,95 / 34,95		Kampfgruppe	69,95	Super Hang On	59,95
Hotshot	48,95 / 34,95		Mech Brigade	69,95	Sky Chase	69,95
L.A. Crackdown	46,95 / 34,95		Nam	49,95	Skyfox II	89,95
Power at Sea	49,95 / 38,95		Panzer Grenadier	69,95	Summer Olympiad	69,95
Sirinbad	49,95		Patton VS. Rommel	69,95	Sub Battle Sim	79,95 69,95
Strike Fleet	54,95		Rebel Charge	79,95	Superstar Icehockey	79,95 69,95
Sheath Fighter	56,95 / 44,95		Roadwar Europa	59,95	Stellar Crusade	89,95
Star Rank Boxing 2	46,95 / 36,95		Sons of Liberty	59,95	Ultima IV	79,95 79,95
Wasteland	59,95		Warship	79,95	Virus	69,95 69,95
Winter Edition	46,95 / 36,95		Wargame Greatest	59,95	Volleyball Sim.	69,95 69,95

VERSAND PER NN = DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178

02161 /
21639

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1-8
Auge	1-25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
Tornados	1-30	Panorama	1-64	Chiron	1-57
ACS	1u-59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr.
Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten kopiert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5,- DM pro Disk!

C.S.S.
Consulting-System-Software
Auf der Warte 46, 6367 Karben 1, Telefon 06039/5778

Intensity

Das wichtigste Spielelement von Intensity ist die Aufteilung des Geschehens auf zwei unterschiedliche Fahrzeuge, den Skimmer und die Drone. Dazu kommen die beiden Beschränkungen der Drone, geringe Flughöhe und gradlinige Flugbahnen, die den Spieler vor Probleme stellt.

Anfängern empfehle ich, den Delta- oder Epsilon-Shuttle zu erreichen, da die "Spores" und "Tracker" auf dieser Seite der Station sehr viel langsamer sind. Diesen Weg schlägt Ihr ein, indem Ihr nur Ausgänge nach Delta oder Epsilon benutzt. Ein recht effektiver Weg für Anfänger ist es, immer gleich den ersten Ausgang zu benutzen, der sich öffnet.

Überprüft stets, welcher Klasse Skimmer und Drone angehören. Eine fast volle Gamma-Drone, die von einem "Nulcon" angegriffen wird, sollte unter allen Umständen gerettet werden. Provoziert also eine Kollision mit einem hoffentlich vorhandenen Alpha-Skimmer; dabei wird der Skimmer auf Beta zurückgestuft. Bei einem solchen Manöver solltet Ihr aber folgendes beachten: Nur ein Alpha-Skimmer kann über jede Mauer fliegen. Es kann ganz schön unangenehm werden, aus einem eingemauerten Gebiet zu verschwinden, dann bei einer Kollision den Skimmer zu einem Beta-Typ zu degradieren und dann nicht mehr in das eingeschlossene Gebiet zurückkehren zu können. Ihr steckt dann in der Falle. Das kann, je nach Lage der Drone, das

POWER-TIPS SPEZIAL

In der neuen, unregelmäßig erscheinenden Reihe "Power-Tips Spezial" verraten Programmierer exklusiv, wie ihre Spiele zu schlagen sind. Den Anfang macht Andrew Braybrook mit Hilfen zu seinem neuesten Titel "Intensity".

Spielende bedeuten. Also lieber zweimal nachdenken, bevor man in ein gefährliches Gebiet fliegt.

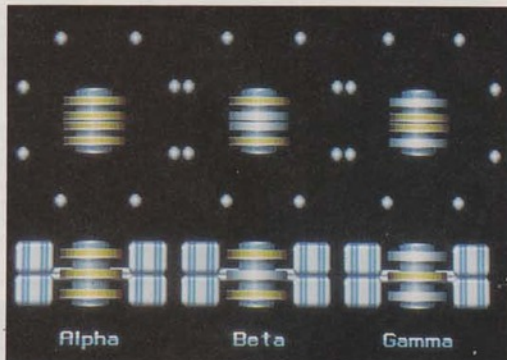
Ich empfehle, eine genaue Karte aller Ausgänge einer Plattform anzufertigen. Als Beispiel habe ich eine Karte der ersten sechs Levels gezeichnet. Hier kann man klar erkennen, daß oft nur einer oder zwei der drei Ausgänge einer Plattform benutzbar sind. Wenn sich der gewünschte Ausgang geöffnet hat, könnt Ihr sofort verschwinden, um Schaden am Fahrzeug zu vermeiden. Besonders gute Spieler sollten hingegen noch auf der Plattform bleiben, um die größtmögliche Anzahl von "RUs" mitzunehmen. Doch Vorsicht, daß Ihr nicht zu viele Kolonisten einsammelt und so den gewünschten Ausgang verpaßt.

Schaut ab und zu auf die Zeitanzeige. Nach 25 Zeitsegmenten ändert sich die Grafik sämtlicher Monster und der

Gerätschaft zu sparen. Studiert die Positionen der Luftschleusen und der Ausgänge, bevor Ihr mit der Rettungsaktion beginnt. Lernt, wie sich die Kolonisten bewegen und setzt die Drone auf günstige Positionen, die von mehreren Luftschleusen aus erreicht werden können. Die "Stalker" sind sehr gefährlich, wenn sie erst einmal einen Kolonisten gerettet haben. Deswegen ist es am klügsten, Kolonisten so schnell wie nur möglich einzusammeln.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch übrig, viel Spaß und viel Glück bei Intensity zu wünschen. Ich hoffe, das Spielen macht Euch so viel Freude wie mir das Programmieren.

Andrew Braybrook/bs



Damit Ihr Alpha-, Beta- und Gamma-Typen einfacher unterscheiden könnt, seht Ihr hier eine starke Vergrößerung von Drone und Skimmer

RUs. Nach 50 Zeitsegmenten können keine neuen Skimmer mehr gekauft werden. Das Spiel läßt sich meiner Erfahrung nach mit diesen Vorgaben ohne große Probleme schaffen, allerdings sollte man nicht herumtrödeln und keine langen Umwege machen.

Wenn 15 Kolonisten an Bord sind und die Wörter "Exit Now!" aufblinken, solltet Ihr schleunigst verschwinden. Ab diesem Zeitpunkt wimmelt es nur so von Trackern, die den Skimmer unerbittlich verfolgen. Später können sie sich auch auf die Drone konzentrieren.

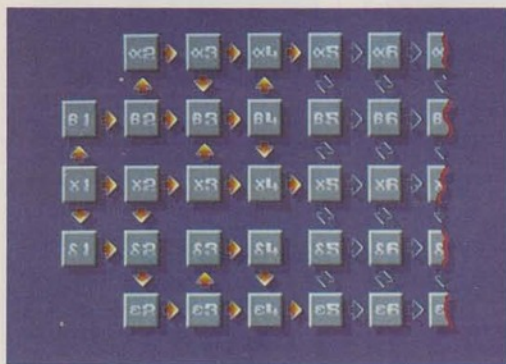
Plant im voraus, was Ihr kaufen wollt. Viele der Plattformen in den hohen Levels sind mit einem Alpha-Skimmer viel einfacher zu spielen, manche können sogar nur mit einem Beta-Skimmer beendet werden und sind mit einem Gamma-Skimmer absolut unlösbar. Hier lohnt es sich also, auf bessere

Sonderpreis für schnelle Spieler

Andrew Braybrook hat für alle POWER PLAY-Fans noch eine Überraschung parat: Der erste Leser, der uns eine Postkarte schickt, auf der die Namen aller fünf Flucht-Shuttles fehlerfrei geschrieben stehen, erhält ein handsigniertes Spiel von Andrew. Dieses garantiert einmalige Stück wird sicher der Stolz jeder Software-Sammlung. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schickt die Postkarte (bitte keine Briefe) an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Intensity
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

bs



Orientierungsprobleme? Hier ist die Karte für die ersten sechs Levels, die gleichzeitig als Vorbild für eigene Karten dienen soll.

GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



★ CHEAP VERSAND UND WIE ★

Multi Function Joystick	DM 49,90
C-64 Plexiglasabdeckhaube alt	DM 9,95
C-64 Plexiglasabdeckhaube neu	DM 14,95
Magnum Joystick	DM 27,90
C-64 Emulator für Amiga nur	DM 89,90
C-64 Spiele	ab DM 5,00

Amiga Software + ST Software erhältlich

Unsere Liste gegen DM 2,— (in Briefmarken) anfordern
Zahlung im voraus (V-Scheck) oder per Nachnahme
Lieferung frei Haus ab DM 100,— sonst Porto und Nachnahme-
gebühr in Höhe von DM 6,—

Lieferung ins Ausland: Frachtkosten in Höhe von 10,— DM

CHEAP VERSAND UND WIE

Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Tel. Bestellungen 02921/75028

GEISSEL DER GALAXIS: STARKILLER

von: bo, hl, hs



Neu in München!

Munichsoft
der Softwareversand

Top Hits zu Tiefpreisen

C-64	Com./Disk
Bard's Tale III	49,-
Daley Thompson's Olympic2	49,-
Vindicator	45,-
Flugsimulator II, dt.	89,-
Scenery Disk Europa	45,-
Scenery Disk San Francisco	45,-
Fußballmanager 2, dt.	39,-/49,-
Impossible Mission 2, dt.	29,-/45,-
Jef	69,-
Wasteland	69,-
Mickey Mouse	29,-/45,-
Gold - Silber - Bronze	45,-
Barbarian (Pygnosis)	49,-
Ultima V	79,-
Summer Olympiad	45,-
Street Fighter	45,-
Atari ST	Disk
Bermuda Projekt	69,-
Carrier Command	75,-
Footballmanager 2, dt.	69,-
Jef	69,-
Legends of the Sword	69,-
Scenery Disk Europa	45,-
Bundling (eigentlich)	45,-
Super Star Icehockey	65,-
Street Fighter	59,-
Mickey Mouse	69,-
20000 Meilen u. d. Meer	59,-
Virus	59,-
Dungeon Master	69,-
Jef	69,-
Super Hang On	99,-
Amiga	Disk
Bard's Tale II	65,-
Footballmanager 2, dt.	69,-
Interceptor	79,-
Jef	69,-
Super Star Icehockey	69,-
Three Stooges	69,-
Carrier Command	75,-
Dungeon Master	79,-
Sky Chase	59,-
Starry	59,-
Street Fighter	65,-
20000 Meilen u. d. Meer	59,-
Down at the Trolls	65,-
Griffith Men	65,-
Katakis	65,-

Liste gegen 80 Pf. in Briefmarken anfordern.

Weitere Titel zu Suppreisen per Telefon erfragen.
Versand gegen Vorkasse und 5% + DM 6,- Porto.
Ausland nur Vorkasse + DM 10,- Porto.

Munich Soft Markus Häuser
Schumacherweg 8
8000 München 33
Telefon 089/637 44 48
geöffnet 0-24 Uhr

minisoft

Ihr Partner für Playware
Spiele für IBM-Kompatible
alle je 29,90 DM

Alter Ego, Nexus, Mindshadow, Laffaire, Prohibition, Tracer, Santion, Hacker II, Chamonix Challenge, Christmas Kit, Sidewalk, Writers Choice, Filers Choice, Shanghai, Portal, Checkmate, Annals of Rome, Hacker I, Passengers on the Wind I + II, Tomahawk, Pro Golf, 5-A-Side Soccer, Arcade I

Spiele für IBM-Kompatible
alle je 39,90 DM
Metropolis, Helicat Ace, Tag Team Wrestling

Spiele für IBM-Kompatible
alle je 49,90 DM
Fahrenheit 451

Spiele für IBM-Kompatible
alle je 59,90 DM
Gato, Deadline, The Pawn, Luna Explorer

Spiele für Atari ST alle je 49,90
Crazy Cars, Winter Games, Addictaball, Black Cauldron, Kings Quest II, LCP, Ultima II, Sky Fighter, Space Pilot, Bould Con Kit, Jewel Darkness, Silicon Dreams, Golden Path, Hacker II, Hollywood Hijinx, Mindshadow, Moonmist, Seastalker, Spellbreaker, Tass Time, Trinity, Zork I + II, Hollywood Poker, Leviathan, Indiana Jones, World Greatest, Western Games, Enduro Race, Wizzball, Diablo, Las Vegas Karting Grand Prix, Triva Trove, Jump Jet, Tai-Pan, Ramp Ace, Defender of the Crown, Auto Duell, Space Quest II, Star-Grid, Blue war, Star Trek, Checkmate, Salomone Key

Hardware und andere Produkte auf Anfrage. Prospekte gegen Freiumschlag, 10,— Porto, Verpackung und Nachnahme pro Paket. Solange Vorrat reicht. Angebote sind freibleibend.

minisoft
Postfach 102522 - 3500 Kassel
Telefon 0561/822846

Penguin Land

Dieses Modul hat viel zu bieten: 50 knifflige Levels voller Pinguin-Eier, pelziger Polarbären und Packeis-Probleme.

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge mit Batterie) ★ Sega

Grafik	72	
Sound	58	
Power-Wertung	74	

Sensation in den Tiefen des Weltraums: In den unterirdischen Höhlen eines einsamen Planeten werden Pinguin-Eier entdeckt. Als die Pinguine auf der Erde davon Wind bekommen, schicken sie natürlich sofort ein Raumschiff unter der Leitung von Commander Overbite los. Overbite hat die heikle Aufgabe, sich um die Bergung der zerbrechlichen Eier zu kümmern. In 50 Levels müssen Sie dem Pinguin helfen, die wertvolle Fracht ans Ziel zu bringen.

Jeder Level wird von oben nach unten gescrollt. Das Ei kann bewegt werden, indem Overbite ihm einen Schubs gibt. Das Ziel ist am unteren Ende des Level, also muß sich unser tapferer Pinguin abwärts orientieren. Das Ei darf aber nicht mehr als drei Felder tief fallen, sonst geht es kaputt. Das gleiche passiert, wenn Overbite auf das Ei springt und es weder nach links noch nach rechts weggrollen kann. Als Extra-Gemeinheit gibt es den Vogel Cameel. Läßt man das Ei eine Zeitlang an derselben Stelle liegen, kommt er angefliegen und läßt einen Stein aufs Ei fallen. Nach drei Portionen Rührei ist das Spiel beendet. Es läuft außerdem ein Zeit-Limit, aber das ist nur für die Jagd auf den High Score interessant. Je mehr Zeiteinheiten übrig sind, wenn Overbite einen Level beendet, desto mehr Bonus-Punkte erhält er.

Overbite kann auch springen und mit seinem Schnabel bestimmte Eisblöcke wegpicken. Es gibt auch unzerstörbare Felsbrocken und Steine, die sich in Luft auflösen, wenn das Ei auf ihnen landet. Manchmal treiben sich einige grimmige Polarbären in den Höhlen herum, die auf Pinguine und Pinguin-Eier gleichermaßen unfreundlich reagieren. Overbite kann diese pelzigen Schurken nur loswerden, in-

dem er einen unzerstörbaren Block auf sie purzeln läßt.

Bevor man das Ei durch die Höhlen schiebt und Blöcke zerpickt, sollte man erstmal die Pause-Taste drücken. Jetzt

darf man sich den aktuellen Level in Ruhe ansehen und eine Strategie planen. Geschicklichkeit ist bei Penguin Land zwar wichtig, aber in erster Linie kommt es auf die richtige Taktik an. In vielen Levels gibt es auf den ersten Blick unpassierbare Stellen, doch es gibt immer (mindestens) einen Weg.

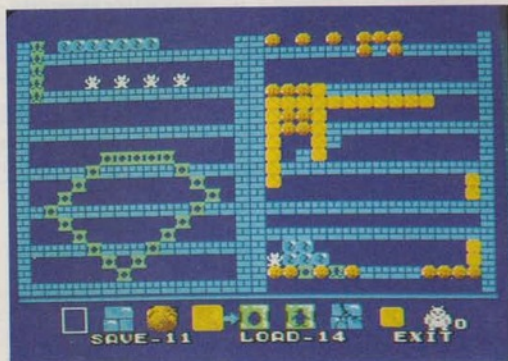
"Penguin Land" ist ein in jeder Hinsicht ungewöhnliches Sega-Modul. Die Hintergrund-Story ist ulkig (Pinguine im Weltraum?), das Spielprinzip raffiniert. Für zusätzlichen Reiz sorgt ein Editor, mit dem man neue Levels zusammenstellen kann. Bis zu 16 Spielstufen kann man sogar speichern. Damit sie auch nach Ausschalten der Sega-Konsole konserviert werden, ist eine Batterie im Modul eingebaut.

Die ersten 30 der 50 "fertigen" Levels kann man direkt anwählen. An die Stufen 31 bis 50 dürfen nur Könner heran, die die ersten 30 Levels gemeistert haben. *hi*

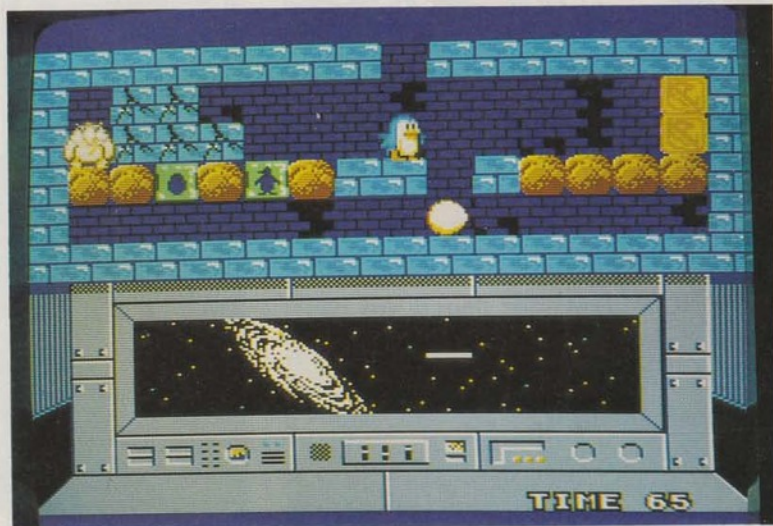


So ein ungewöhnliches Modul hat bisher noch in jeder Segasammlung gefehlt. Penguin Land ist eine fesselnde Mischung aus Denk- und Geschicklichkeits-Spiel, die mich entfernt an "Solomon's Key" erinnert. In den 50 Levels bekommt man sehr viel zum Knobeln geboten; die Grafik ist zudem herzerleuchtend. Allein die realistisch eiernde Ei-Animation ist schon das halbe Geld wert.

Da man 30 Levels direkt anwählen kann, kommt kein großer Frust auf. Dafür wird es schon nach drei, vier Spielstufen sehr schwer, den Lösungsweg zu finden. Zumindest am Anfang hätte man den Schwierigkeitsgrad niedriger halten sollen. Und wenn man den Lösungsweg einmal gefunden hat, muß man mit viel Geschick und Timing agieren. An Penguin Land sollten sich deshalb nur Spieler wagen, die vor einer echten Herausforderung nicht zurückschrecken.



Knifflig, knifflig: wie bringt Pinguin Overbite das Ei heil ans Ziel?



Hurra, geschafft! Das Ende der Höhle ist erreicht

Parlour Games

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	68	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		
Sound	66	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		
Power-Wertung	69	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		



Eine gute Billard-Simulation habe ich mir schon immer für das Sega-System gewünscht. Deshalb gefällt mir Parlour Games trotz der beiden anderen, etwas enttäuschenden Spiele auf diesem Modul ganz gut. Das Glanzstück ist zweifellos Billard, das mit vier Spielvarianten, einer naturgetreuen Laufbahn der Kugeln und der guten Queue-Steuerung besticht. Leider ist die Schlagstärke und Schlagrichtung der Kugel nicht stufenlos regelbar. Vor allem zu viert macht eine Runde Bildschirm-Billard ziemlich viel Spaß.

Der Vier-Spieler-Modus ist überhaupt der große Pluspunkt dieses Moduls. Sogar das langweilige Glücksspiel Bingo gewinnt zu viert deutlich an Unterhaltungswert. Die Grafik ist recht bunt und zweckdienlich.

Gleich drei verschiedene Spiele auf einem Modul bietet "Parlour Games". Neben den populären Sportarten Billard und Darts (Pfeile auf eine Zielscheibe werfen) ist auch das hierzulande relativ

unbekannte Bingo mit von der Partie. An jedem der drei Spiele dürfen bis zu vier Personen teilnehmen. Auf Wunsch springt der Computer als Spielpartner ein. Billard kann in vier verschiedenen Varianten ge-



Kurzweil mit dem Darts-Pfeil

spielt werden. Von "Rotation" bis "Nine Ball" ist alles vorhanden, was sich der Queue-Crack wünscht. Neben der Schlagrichtung und Schlagstärke kann auch bestimmt werden, wo das Queue (Schlagstock) die Kugel trifft (wichtig für das Verhalten der Kugel nach Bande- oder Ballberührung).

Wesentlich weniger Details sind bei Darts zu beachten. Hier muß man lediglich Wurf-

stärke und Wurfhöhe regeln. Zu Beginn kann zwischen vier Spielvarianten ("Double Down", "301", "501" und "Round the Clock") gewählt und das Gewicht des Pfeils eingestellt werden. Der Computer-Gegner hat zwei Schwierigkeitsstufen.

Schließlich gibt's noch das in Amerika zum Volkssport avancierte Bingo im Sega-Gewand. Dabei handelt es sich um ein Glücksspiel. *mg*

Shanghai

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega/Activision

Grafik	73	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		
Sound	65	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		
Power-Wertung	82	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤		

Man nehme 144 Spielsteine, schichte diese kunstvoll zu einer Pyramide auf und versuche dann, diese Pyramide gewissen Spielregeln folgend abzubauen. Sie dürfen Steine nur wegnehmen, wenn sie nach links

oder rechts herausgezogen werden können, ohne den Rest der Pyramide zu beschädigen. Außerdem dürfen Sie die Steine immer nur pärchenweise entfernen; die beiden Steine eines Paares müssen identisch beschriftet sein.



Shanghai hat auf dem Sega Master System nichts von seiner riesigen Spielmotivation eingebüßt. Nur eines kann es nicht bieten: das Speichern von Spielständen und der High-Score-Liste eines Turniers auf Diskette. Ansonsten sind aber alle Spielmodi der Heimcomputer-Versionen da. Die Bedienung per Menü ist flugs verstanden, und auch an eine Spielanleitung auf dem Bildschirm hat man gedacht.

Für westliche Augen ist das Spielbrett unübersichtlich. Anstelle von unseren Ziffern wurden japanische Zahlzeichen auf die Steine gemalt. Die sind auf einem Fernsehapparat nur schlecht zu unterscheiden. Besitzer eines RGB-Kabels haben's hier dank der schärferen Darstellung auf dem Bildschirm wesentlich leichter. Wer sich an die etwas undeutliche Grafik beim normalen Betrieb am Fernsehapparat gewöhnt, kann monatelang dem Shanghai-Fieber fröhnen.

Das klingt recht einfach und das Spielprinzip ist auch in fünf Minuten gelernt. Doch dann ergeben sich die ersten Probleme: Man verheddert sich in Sackgassen, sucht verzweifelt nach Pärchen, verliert den Überblick und schließlich die Nerven, kann sich aber dann doch nicht vom Bildschirm trennen. Der berühmte "Shanghai-Effekt", der absolut süchtig nach diesem Spiel macht, wurde vor einem Jahr mit Versionen für alle gängigen Heimcomputer nachgewiesen. Nun sind auch die Sega-Besitzer gefährdet.

Shanghai kann man alleine als ruhiges Denkspiel genießen. Wem das zu gemütlich wird, stellt ein Zeitlimit zwischen 20 und 5 Minuten ein und setzt sich so gehörig unter Druck. Shanghai ist aber auch ein Spiel für beliebig viele Personen: An ein und derselben Pyramide darf sich jeder einmal versuchen; wer innerhalb des Zeitlimits die meisten Steine abräumt, gewinnt. Zu zweit kann man auch direkt gegeneinander antreten. Die Spieler müssen dann abwechselnd innerhalb von wenigen Sekunden einen Zug machen. *bs*



Noch 128 Steine bis zum Sieg: Werden Sie die Pyramide abbauen?

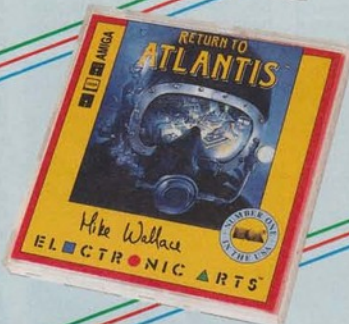
Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

Ab Oktober
großer
Electronic-Arts-
Wettbewerb

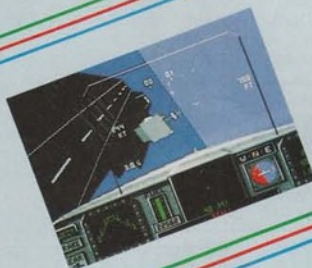
FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."
POWERPLAY 5.



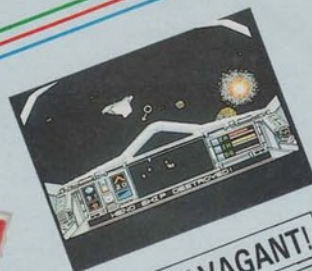
RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg genießen werden...Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."
YOUR AMIGA.



F/A 18 INTERCEPTOR™
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."
ASM 819.



SKYFOX II.
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.



XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEND!

Zehnkampf am Computer:

Wer "Daley Thompson's Olympic Challenge" am besten spielt, gewinnt!

aber unbedingt als Beweismittel. Schreibt am besten gleich dazu, welches Ocean-Spiel Ihr für welchen Computer im Falle

eines Gewinns wollt. Ihr könnt es Euch auch bequem machen und die Teilnahmekarte ausfüllen, die dem Spiel beiliegt.



Für jede Disziplin suchen wir die besten Zehnkämpfer

Wer schlägt Daley Thompson?

Englands Zehnkampf-Star Daley Thompson ist eine gefragte Persönlichkeit. Der schnauzbärtige Sportler mit dem Schlawiner-Grinsen steht im Mittelpunkt von Oceans aktueller Sport-Simulation "Daley Thompson's Olympic Challenge". In Zusammenarbeit mit Ocean und Ariolasoft präsentiert Euch Power Play einen wahrhaft sportlichen Wettbewerb zu diesem Programm.

Wir wollen wissen, wer von Euch in jeder der zehn Disziplinen des Programms die meisten Punkte erringt. Die besten drei Spieler pro Disziplin erhalten je eine schicke Erinnerungsmedaille plus ein Ocean-Spiel nach Wahl. Die stärksten Leistungen im Gesamt-Zehnkampf werden extra honoriert. Auf die drei besten Spieler der Gesamtwertung warten neben den Medaillen noch folgende Gewinne:

- 1. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 2000 Mark
- 2. Preis: ein Reisegutschein im Wert von 1000 Mark
- 3. Preis: ein tragbarer CD-Player

Um mitzumachen, brauchen wir Bildschirmfotos von Euren Bestleistungen. Gebt bitte in Eurem Brief zusätzlich an, welche Punktzahlen Ihr in jeder Disziplin erreicht habt. Ein Bildschirmfoto brauchen wir

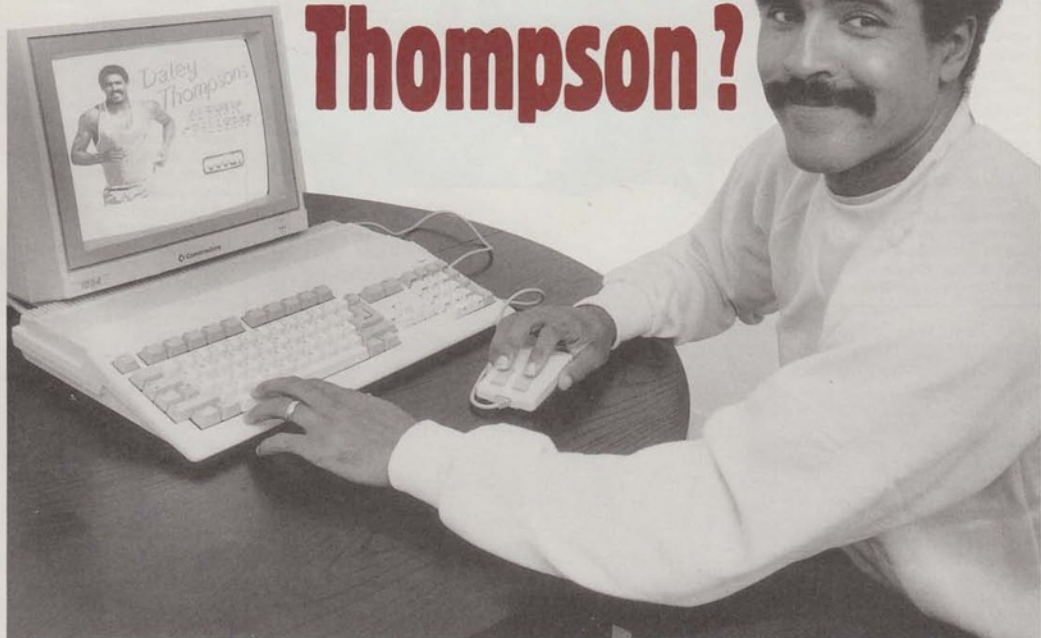
Hier noch ein paar Tips, wie man am besten Bildschirmfotos macht: Auf jeden Fall den Raum abdunkeln und kein Blitzlicht verwenden. Monitor oder Fernseher ganz normal einstellen. Macht von jedem Motiv zur Sicherheit mehrere Aufnahmen mit unterschiedlichen Belichtungszeiten. Wer eine Kleinbildkamera benutzt, sollte einen Film mit 100 ASA verwenden und bei Blende 8 die Belichtungszeiten $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$ und $\frac{1}{2}$ Sekunde wählen.

Schickt Eure Teilnahmeunterlagen an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Daley Thompson
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15.12.88, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner und ihre Leistungen werden in einer der nächsten Ausgaben von Power Play bekanntgegeben.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen (...und robuste Joysticks). *hl*



Toobin'

Ataris neuer Automat bietet ein feuchtes Rennen um die ganze Welt – nicht im Schnellboot, sondern langgestreckt im Rettungsring.

Grafik	77	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)
Sound	83	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)
Power-Wertung	84	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)

Eine Strandparty wartet auf die beiden Helden Bif und Jet. Doch die Party ist am anderen Ende eines langen und gefährlichen Flusses. Macht nichts, die zwei haben ja ihr Spezialfahrzeug: einen großen alten Reifen, in den man sich so hineinlegt, daß man mit Händen und Füßen paddeln kann.

Levels bereist man auch einen Kanal mit Industrie-Abfällen, den Mississippi, einen Strom in Südamerika, den Nil in Ägypten, das Polarmeer, ja sogar (und jetzt wird es wirklich verrückt) die Lavaströme der Hölle und die Kanäle auf dem Mars.

Spielerisch ist "Toobin'" denkbar einfach. Sie paddeln durch den Fluß, der von unten nach oben scrollt, und versuchen, Hindernissen aus dem Weg zu gehen und gute Sachen einzusammeln. Der Hintergrund scrollt immer so schnell, wie Sie fahren. Wenn Sie aber zu lange an einer Stelle bleiben, kommt von oben ein großer Alligator, der ausreichenden Anreiz bietet, endlich weiterzupaddeln.

Gesteuert wird Toobin' über



Vorsicht! Nicht in den Strudel paddeln!

fünf Feuerknöpfe: Mit vier Knöpfen können Sie paddeln (zwei für die Hände, zwei für die Füße), der fünfte dient zum Werfen von Bierbüchsen. Die Steuerung mit den vier Knöpfen ist anfangs sehr ungewohnt, man kann nach einer Weile aber sehr exakt lenken.

Werden Bif und Jet von einem der zahlreichen Gegner berührt, geht ihr Reifen unter. Dreimal können sie ihn wieder flicken, danach ist das Spiel

aus. Mit einem schnellen Münzwurf können Sie jedoch nochmals drei Flicker kaufen und weiterspielen. bs



Atari unterstreicht mit Toobin' einmal mehr seinen Ruf, besonders einfallsreiche und witzige Automaten herzustellen. Wer außer Atari kommt schon auf die Idee, ein Spiel zu programmieren, wo jemand mit einem Rettungsring durch die ungewöhnlichsten Szenarien paddelt?

Toobin' ist ein Automat, in den man sich glatt verlieben könnte. Die zahllosen Gags am Rande sind einfach zauberhaft. Neben viel Spielwitz besticht Toobin' auch durch grafische Kabinettstücke. Tolle Musik und glasklare Soundeffekte untermalen das Spielgeschehen hervorragend. Leider sind etliche Marktstücke fällig, bis man sich an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat.

Auf dem Weg zur Party möchten Bif und Jet möglichst viele Punkte einsammeln. Die erhalten sie, wenn sie Tore durchschwimmen, Schatzkisten einsammeln und sich mit Bierdosen-Würfen gegen unliebsame Zeitgenossen wehren. Der Wasserweg führt über mehrere Etappen, die durch kleine Wasserfälle und Abzweigungen miteinander verbunden sind. Bif und Jet scheinen ab und zu mal einen Umweg zu machen, denn sie paddeln nicht nur durch den kalifornischen Fluß. In späteren



Endlich am Ziel – die Strandparty wartet



In welchem anderen Spiel treffen Sie auf Außerirdische, Killer-Pinguine, Riesen-Mücken, den Teufel höchstpersönlich, Punker, Industrieabwasser, Eisbären, alte Farmer mit Schrotflinten, Alligatoren, feuerspeiende Spinxen, Wassermännchen, Buschmänner, Eskimos und kalifornische Strand-Schönheiten? In Toobin' steckt soviel an Details und Gegnern drin, daß man Stunden braucht, bis man im ersten Level alles gesehen und entdeckt hat. Grafik und Sound sind einfach fantastisch und optimal auf die einzelnen Spielstufen abgestimmt.

Dazu kommt, daß Toobin' auch spielerisch ein echtes Juwel ist. Das Spiel erfordert Präzision beim Steuern, kann aber auch auf Geschwindigkeit gespielt werden. Dann bekommt man zwar weniger Punkte, kommt aber schneller in die einzelnen Stufen. Und wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen, ist besonders viel los, denn dann gibt es einen richtigen Kampf um die Gegenstände, die Punkte bringen.

Ein Level ist verdammt lang. Selbst wer schnell spielt, braucht für ihn fünf bis zehn Minuten Zeit. Von diesem Manko abgesehen, ist Toobin' ein echtes Münzengrab.

Konami '88

Grafik	75	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Sound	67	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Power-Wertung	73	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

Wenn die Leistungen unserer Spitzensportler in Seoul aufs Gemüt geschlagen sind, der kann sich nun am neuen Sportspiel-Automaten von Konami abreagieren. Bei "Konami '88" warten acht Disziplinen auf neue Best-

zeiten. Daß die Bildschirm-Olympiade genauso schweißtreibend wird wie der richtige Sport, dafür ist gesorgt. Genau wie bei "Hyper Sports" oder "Combat School" kommt es in erster Linie auf pausenloses, schnelles Tastendrücker an.



Mir haben diese simplen, aber schweißtreibenden Sportspiele schon immer gefallen. Deshalb stört es mich auch nicht so stark, daß die meisten Disziplinen schon von älteren Automaten bekannt sind. Obwohl sich am Spielprinzip kaum etwas geändert hat, sitze ich oft stundenlang vor Konami '88 — bis ein Krampf im Finger uns scheidet. Leider ist Konami '88 recht schwierig. Den 100-m-Lauf in der vorgegebenen Zeit zu absolvieren ist noch kein Problem, aber schon die zweite Disziplin, der Weitsprung, fordert volle Konzentration. Richtig schwer ist dann das Tontaubenschießen. An die Steuerung mit den drei Feuerknöpfen muß man sich erst einmal gewöhnen. Hervorragende Sprachausgabe, gut animierte und schön gezeichnete Grafik entschädigen für durchgeschwitzte T-Shirts. Doch Vorsicht: Nach dem Tennisarm droht nun der "Konami-Arm"...



Willst die Höhe der erklimmen, muß beim Sprung der Winkel stimmen

Je rasanter auf die Feuerknöpfe gehämmert wird, desto mehr Geschwindigkeit oder Kraft erlangt der Bildschirm-Athlet. Bis auf die 400-m-Staffel sind die Disziplinen schon von den Vorgängern "Hyper Sports" und "Hyper Olympic" bekannt (100-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Bogenschießen, Tontaubenschießen, Hochsprung, Speerwerfen, Weitsprung). Grafik und Sound

wurden natürlich verbessert. Außerdem stehen nun drei Feuerknöpfe zur Verfügung; einer zum Springen oder Schießen, die beiden anderen zum Tempomachen. Einige Sportarten werden aus anderen Blickwinkeln gezeigt oder unterscheiden sich in der Steuerung etwas von der ersten Version. Ein Beispiel dafür ist die schwere Steuerung des Tontaubenschießens. *mg*

Bonze Adventure

Grafik	71	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Sound	70	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Power-Wertung	81	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

Das "Bonze Adventure" von Taito ist ein gutes Beispiel dafür, daß einige Automatenhersteller wieder mehr Wert auf Spielwitz und neue Ideen legen. Ein witziges Geschicklichkeitsspiel mit

leichtem Adventure-Touch wie Bonze Adventure suchte man seit "Super Wonderboy in Monsterland" vergebens in den Spielhallen. Sie steuern einen kleinen Gnom, der sich durch sieben

grafisch sehr unterschiedliche Levels zu einem bösen Tyrannen durchschlagen muß. Das Szenario reicht von einem düsteren Friedhof über eine Höhle mit Lavaströmen bis hin zu einem unterirdischen See. Jede Spielstufe wartet mit anderen Gegnern auf, die jeweils neue Angriffstaktiken erfordern. Meistens kämpft sich der Gnom laufend oder hüpfend voran. In einigen Situationen muß er allerdings zu anderen Hilfsmitteln greifen, um weiter voranzukommen. Einen See überquert man zum Beispiel leichter im sicheren Boot, als sich schwimmend vorwärts zu wagen (wegen den Piranhas).

Um sich gegen seine Widersacher zu wehren, fabriziert der kleine Held giftige Blasen. Im Laufe des Spiels kann der Gnom die Wirkung seiner ungewöhnlichen Waffe noch verbessern und sich weitere Extras besorgen. Deshalb ist es sinnvoll, ständig auf alles und jeden zu ballern, denn man weiß ja nie, was sich eventuell hinter einem Gegenstand verbirgt. Manchmal geben Gegenstände erst nach ständigem Beschuß ihre Geheimnisse preis. So entdeckt man laufend neue versteckte Extras, die das Bildschirmleben deutlich erleichtern. Man glaubt gar nicht, was sich unter einem Grabstein so alles findet... *mg*



Die farbigen Kugeln stehen für schmutzige Extras



Eine Mischung aus den beiden Superhits "Ghosts'n Goblins" und "Super Mario Bros." kann schon mal nicht schlecht sein. Erfreulicherweise ist Bonze Adventure kein müder Abklatsch: gute Features wurden übernommen und mit einigen neuen Ideen vermischt. Deshalb gefällt mir Bonze Adventure trotz der wenig spektakulären Grafik sehr gut. Dank der abwechslungsreichen Handlung und nicht zuletzt wegen der versteckten Extras komme ich immer wieder gerne auf diesen Automaten zurück. Das Spiel ist nicht allzu schwierig, so daß der erste Level schon nach kurzer Zeit kein Problem mehr ist.

Hoffentlich erbarnt sich bald ein Softwarehaus und beschert uns Computer- oder Videospiel-Umsetzungen von Bonze Adventure. Bei geschickter Programmierung dürfte der Unterschied zwischen Automatenvorbild und Heimversion ziemlich gering sein.

Bounty Bob strikes back

Das Uran-Bergwerk, in dem "Bounty Bob" arbeitet, wurde von seltsam mutierten Lebewesen heimgesucht. 25 Bergstollen haben diese merkwürdigen Geschöpfe unter Kontrolle. Bounty Bob, der Spezialist für heikle Aufgaben, nimmt sich der Sache an. Mit einer Taschenlampe und viel Vertrauen in Ihre Joystick-Künste stürzt sich der Held ins Abenteuer.

Ein Bergstollen besteht aus mehreren Gerüstteilen, die je nach Level auf verschiedene Art miteinander verbunden sind. Meistens muß Bounty Bob mit gezielten Sprüngen die Abgründe überwinden. Gutes Timing ist hier viel Wert, denn ein Sturz aus luftiger Höhe endet meist mit einem doppelten Genickbruch. Einige Plattformen kann Bounty Bob allerdings auch durch noch so gewagte Hops nicht erreichen. In diesem Fall bedient er sich am besten der Teleporter und Rutschen, die in bestimmten Levels eine wichtige Rolle spielen. Saugröhren, die ihn wie eine Rohrpostsendung von einer Plattform zur anderen befördern, sind ebenso mit von

Heute stellen wir eines der besten Plattformspiele aller Zeiten vor: "Bounty Bob strikes back" macht auch nach zwei Jahren immer noch viel Spaß.

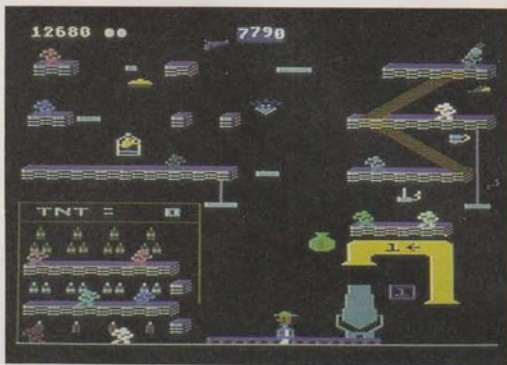
zwei Gerüstteilen pendeln. Um in den nächsten Level zu gelangen, muß Bounty Bob alle Plattformen durch Überlaufen komplett einfärben. Deshalb sind die Mutanten, die beinahe auf jedem Gerüstteil auf der Lauer liegen, so ungemein lästig. Wird Bounty Bob von ihnen berührt, verliert er ein Bildschirmleben. Zum Glück liegen über das Spielfeld verteilt viele Utensilien, die ein Bergmann für seine tägliche Arbeit braucht. Sammelt Bounty Bob einen dieser Gegenstände auf, kann er für kurze Zeit die Mutanten berühren und sie somit vernichten, ohne selbst Schaden zu nehmen.

Bei Bounty Bob strikes back, das 1986 erstmals veröffentlicht wurde, ist das Timing bei den Sprüngen am wichtigsten. Genau hier liegt eine der Stärken des Spiels. Mit etwas Gefühl kann man auf den Pixel genau bestimmen, wie weit Bounty Bob hüpfen soll. Man sollte nur nicht den Fehler

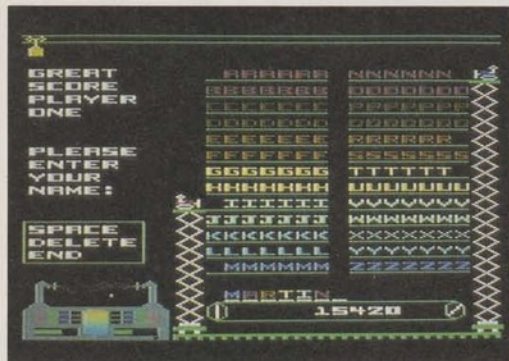
vielfalt und Spielwitz sorgsam gepflegt. Niemand sollte den Fehler machen, Bounty Bob wegen der schlichten Grafik links liegenzulassen. Schon nach ein paar Minuten Hüpfzeit springt das Bergwerk-Fieber auf den Spieler über.

Ein gutes Beispiel für die Fantasie von Bill Hogue ist die farnose, bis heute unerreichte "High-Score-Factory". Hier werden bei der Eingabe des Namens die Buchstaben von zwei Baggern aus der entsprechenden Kolonne geschubst.

Spiels einzeln anwählen. Bounty Bob ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel der Superlative. Dabei wissen wahrscheinlich nur wenige, daß Bounty Bob strikes back der Nachfolger zu "Miner 2049er", dem beliebtesten Spiel des Jahres 1983 ist. Dieser Hit wurde ebenfalls von Bill Hogue ausgetüftelt. Die zehn verschiedenen Levels von Miner 2049er waren für damalige Verhältnisse sensationell. Galt doch "Donkey Kong" mit seinen vier Levels seinerzeit schon als komplexes Spiel. Außerdem war Miner 2049er das erste Programm, das für fast alle damals erhältlichen Computer und Videospiele umgesetzt wurde. Darunter waren Versio-



Explosiv und zündend: die Kanone als Transportmittel (C 64)



Eine der witzigsten High-Score-Tabellen aller Zeiten (C 64)

der Partie. Eines der gefährlichsten Transportmittel ist die Kanone, die Bounty Bob auf höhere Plattformen katapultiert. Stopft er zuviel Dynamit in sie hinein, schießt er buchstäblich über sein Ziel hinaus und von ihm bleibt nur noch sein Hüthen übrig. Schließlich gibt's noch bewegliche, dummerweise verflucht kleine Plattformen, die immer zwischen

chen, wegen der vielen Mutanten nervös zu werden. Panik oder Hektik beim Spielen sind absolut tödlich für Bountys Bildschirmleben. Gute Nerven und Fingerspitzengefühl sind gefragt.

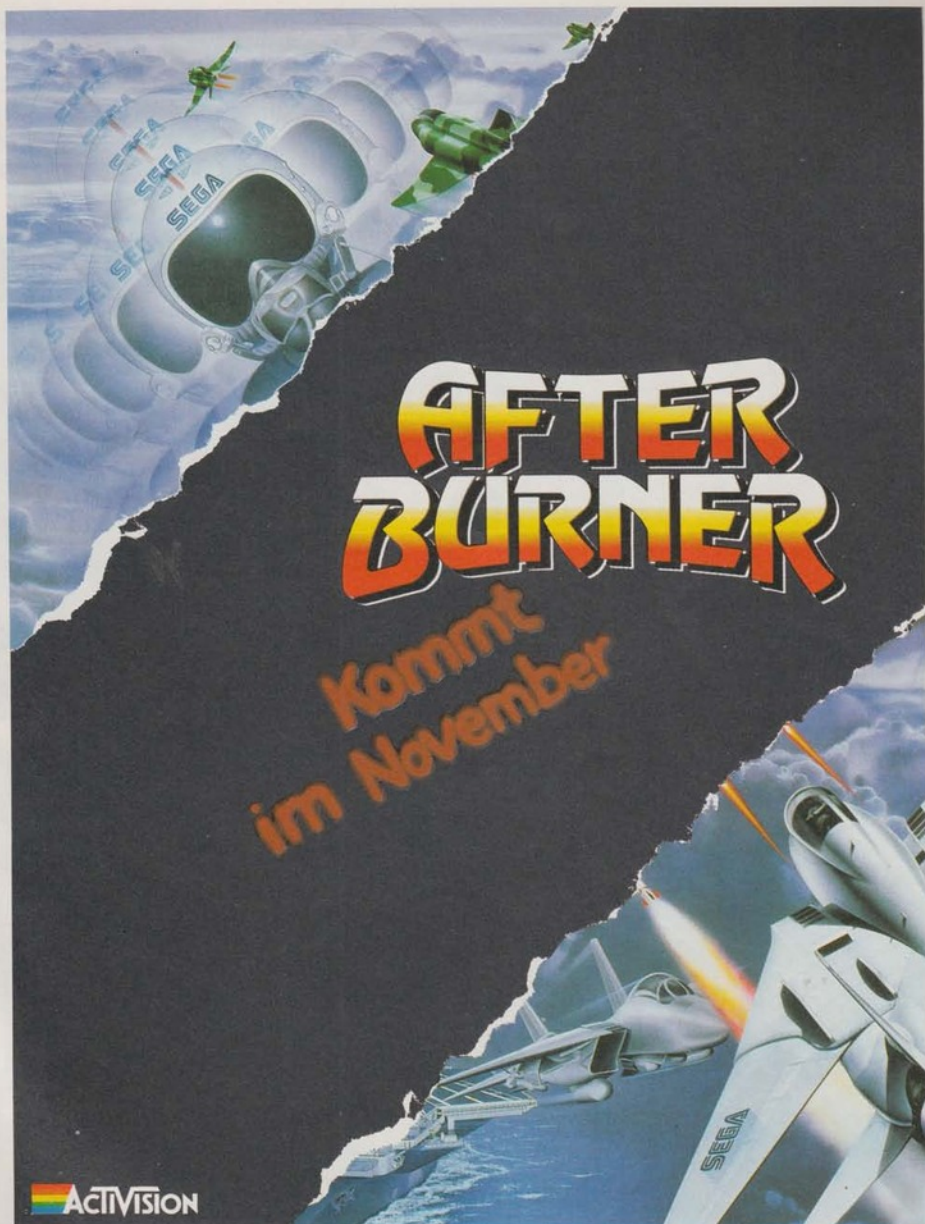
Bounty Bob ist kein Spiel, das durch Super-Grafik oder Digi-Sound beeindruckt. Programmierer Bill Hogue hatte vielmehr Tugenden wie Ideen-

Hat man sich vertippt, walzt ein Gewicht den falschen Buchstaben einfach nieder. Doch damit nicht genug der High-Score-Spielereien. Haben Sie sich einen der zehn besten Scores erspielt, plazieren fleißige Vögel Buchstabe für Buchstabe und Zahl für Zahl an die richtige Stelle in der Liste. Manchmal dauert diese Prozedur mehrere Minuten (und kann natürlich abgekürzt werden).

Eine weitere Besonderheit ist das pompöse Auswahlmenü bei Bounty Bob strikes back. Man kann nicht nur die Anzahl der Leben, den Schwierigkeitsgrad oder die Lautstärke der Musik einstellen. Der Spieler darf auch selbst bestimmen, bei wieviel Punkten er ein Extraleben erhält. Mit einem bestimmten Code läßt sich sogar jeder Level des

nen für Atari VCS, Colecovision, Apple II, Atari 800 und TRS 80.

Bounty Bob strikes back ist leider nicht für so viele Computer erhältlich wie Miner 2049er. Lediglich Atari XLXE-, CPC- und C 64-Besitzer dürfen sich an den Eskapaden des wackeren Bergmanns erfreuen. Die C 64-Freaks sind dabei im Vorteil. Für ihren Computer kann man Bounty Bob strikes back heute noch kaufen. Es ist auf der Spielesammlung "Platform Perfection" zusammen mit "Zorro", "Bruce Lee" und "Ghostchaser" erhältlich. Da Bounty Bob alleine den Kauf dieser Compilation mehr als rechtfertigt (sie kostet 30 Mark auf Kasette beziehungsweise 50 Mark auf Diskette), sollte sich kein Fan dieses Genres die Spielesammlung entgehen lassen. mg

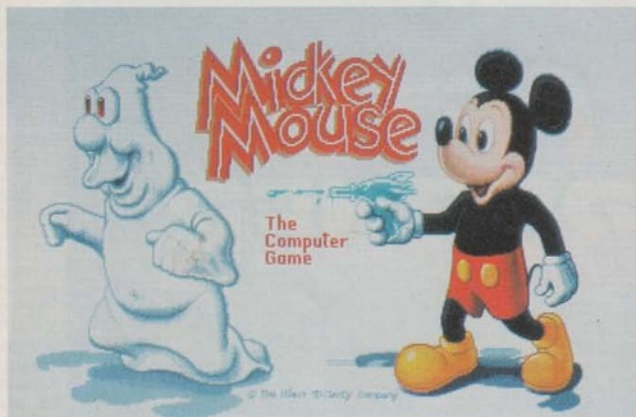


Ariola Soft

Das Programm

PIXEL

Walt Disney hätte sicherlich seine Freude an dieser Computer-Umsetzung seiner weltberühmten Comic-Figur gehabt. Das Titelbild von "Mickey Mouse" (Atari ST) hat durch einen ▼ technischen Trick (Rasterinterrupt) über 20 Farben.



Power Play hat eine Kunstgalerie eröffnet. Unter dem Motto "Pixel-Pracht" stellen wir Computer-Gemälde vor, die wir in unseren Spieletests normalerweise nicht zeigen: Die schönsten Lade- und Titelbilder von Computer- und Videospiele.



Auch wenn es bei "Barbarian/Psygnosis" (Amiga) gar keinen Urwald im Spiel gibt — das Titelbild von Roger Dean beeindruckt durch viele Details.

PRACHT



◀ Spielhalle einmal anders: Das Titelbild von "Shanghai" (Sega) zeigt eine rauchverhangene, 2000 Jahre alte chinesische Lasterhöhle. Die beiden Drachen sehen argwöhnisch zu, als ob sie den Verlierer fressen dürften...



Wenn er will, macht der CPC auch ST und Amiga Konkurrenz. In seinem Hi-Res-Modus bringt er 320 x 200 Bildpunkte auf den Monitor, genausoviel wie seine 16-Bit-Kollegen. Allerdings muß er sich auf vier Farben beschränken. Daß man auch mit Schwarz und drei Blautönen eine ganze Menge machen kann, zeigt das Titelbild von "Overlander" (CPC).



Härter als Rambo, stärker als Schwarzenegger, feuriger als Trantor: Der Maschinenmensch "Hawkeye" (C 64) zeigt, wie farbenfroh 8-Bit-Grafik sein kann.

POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 7. November.



Alle wollten nach London...

...zur PC-Show 1988. Auf dieser Supermesse war schon zu sehen, was Weihnachten auf dem Software-Gabentisch präsentiert wird. Die gesamte **POWER PLAY**-Redaktion besuchte London und machte dort das Messegelände am Earls Court unsicher. Unser großer bunter Show-Bericht in der nächsten Ausgabe informiert Euch über die Trends für die Spielesaison 1989.



Im Weltraum...

...ist noch ein Raumschiff frei — zumindest bei "FO.FT.", der neuen Science-fiction-Simulation von Gremlin. Doch das ist nur eins von vielen neuen Computerspielen, die wir Euch im nächsten Monat vorstellen werden. Neben den ST/Amiga-Umsetzungen von "Elite" und dem neuen Microprose-Titel "Red Storm Rising" testen wir natürlich auch alle anderen wichtigen Neuerscheinungen.



Eine neue Ära...

...bricht für Sega-Fans an. Mit "Phantasy Star" erscheint bald das erste richtige Rollenspiel für Ihre Videospiel-Konsole. Das Modul merkt sich in einem batteriegepufferten RAM fünf verschiedene Spielstände.

Und außerdem...

Alles für den Freak: Power-Tips zu Computer- und Videospielen ★ Neue High-Scores in der "Hall of Fame" ★ Bei Starkiller weihnachtet es sehr ★ Stories, News und Trends ★ Was taugen die "AD & D"-Rollenspiele für Heimcomputer?

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmар Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)
Redaktionsassistentin: Rita Gießel (289)

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

Art-director: Friedemann Porschа

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Electronic Arts

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 852 329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. m.b.H., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und verteilt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkauf/leitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1/3 40 50 58, Telefax: 00 44/1/3 41 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00 886/2/7 63 00 52, Telefax: 00 886/2/7 65 87 67, Telex: 078 529 335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelseinfuhr: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

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

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Power Play«.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmар Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 5 22 502

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

JETZT NEUHEITEN FEUERWERK II

ROBBERY
links: der Star, ist unterwegs zu einem Einkaufsummel im Kaufhaus. Jede Etage ist voll von verschiedenen schätzen und Überraschungen. tolle Grafik und Animation im besten Automaten-Stil.
Amiga 85566 **59,95**

rechts:
HIGHWAY HAWKS
Um diesen nervenaufreizenden Autorennen gewachsen zu sein, müssen Sie nicht nur ein guter Fahrer sein, sondern auch das geeignete Zubehör für Ihren Wagen einkaufen.
Amiga 85576 **59,95**

QUANTOX
links: Kämpfen Sie sich durch 24 Level dieses schnellen, furorenregierenden, blitz-schnelle Reaktionen sind nicht allein entscheidend die richtige Wahl zwischen Angriff und Verteidigung ist mindestens genauso wichtig.
Amiga 85586 **49,95**

PLATOU
links: Die einfachsten Spielideen sind oft die besten - zwei Plattformen, 1 oder 2 Spieler (Gegeneinander) kommen an diesem neuartigen Spati teilzunehmen, ein Editor sorgt für viele neue Level.
C-64 Kassetten 25396
C-64 Diskette 28396
Amiga 85396 **14,95**
19,95
39,95

rechts: Erleben Sie das atemberaubende Tempo und das enorme Spielgeschehen in der perfekten Eishockey-Simulation. Natürlich mit Bodychecks und Fouls, in Ligamodus und 1/2-Spieler-Option.
Atari ST 75396 **49,95**
Amiga 85396 **49,95**

WANTED
"WANTED" sucht
PRO
GRAMMIERER
Für Fort- und Compiler-Programme, die gegenwärtig in der Entwicklung sind, suchen wir einen interessierten, hochmotivierten Programmierer mit einem hohen Niveau an Know-How.
KINGSOFT

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt die genaue Bestell.-Nr. angeben.

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



STRIP POKER II PLUS DATA DISK
Lange erwartet - jetzt endlich lieferbar! Zusatzdisketten zu Strip Poker II Plus (das Originalspiel wird benötigt). Wählen Sie zwischen reizenden Damen (Beverly & Dawn) oder smarten Herren (Lee & Roy).
Disk 1 (Beverly & Dawn) 75616 **29,95**
Disk 2 (Lee & Roy) 85626 **29,95**
Amiga 85626



links:
SCORPIO
Das neueste Weltraum-Actionspiel, das exzellente Grafik, Super-Diasons und enormen Spielfuß dank zahlreicher Extrawaffen bietet.
"Scorpio" ist im Moment eines der besten Actionspiele für den Amiga (Powerplay)
C-64 Kassetten 25496 **9,95**
28436 **9,95**
C-64 Diskette 85436 **29,95**
Amiga 85436



links:
SOMMER OLYMPIADE
Unser überlindertes Sportspiel, das mit dem goldenen Schwere-Oker ausgezeichnet wurde, gibt es jetzt in einer tollen Umgestaltung mit Spitzen-Grafik und Animation auch für den Amiga.
C-16 Plus/4 Kassetten 35206 **9,95**
C-16 Plus/4 Diskette 38206 **29,95**
Amiga 85206 **29,95**



